

**PENGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS III A
SDN NOGOPURO, SLEMAN**

SKRIPSI

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



Oleh
Nafiah Nurul Ratnaningsih
NIM 09108241025

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

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS III A SDN NOGOPURO, SLEMAN” yang disusun oleh Nafiah Nurul Ratnaningsih, NIM 09108241025 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing Skripsi I,



Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.
NIP 19791212 200501 2 003

Yogyakarta, 11 Juli 2014
Pembimbing Skripsi II,



T. Wakiman, M. Pd.
NIP 19500601 197703 1 001

SURAT 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 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, 18 Agustus 2014
Yang menyatakan,

Nafiah Nurul Ratnaningsih
NIM 09108241025

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS III A SDN NOGOPURO, SLEMAN" yang disusun oleh Nafiah Nurul Ratnaningsih, NIM 09108241025 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sekar Purbarini K., M. Pd.	Ketua Penguji		12-08-2014
Haryani, M. Pd.	Sekretaris Penguji		12-08-2014
Fathur Rahman, M. Si.	Penguji Utama		11-08-2014
T. Wakiman, M. Pd.	Penguji Pendamping		15-8-2014

Yogyakarta, 21 AUG 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Maryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Man jadda wajada. Man shabara zhafira”

Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka ia akan berhasil. Barang siapa yang bersabar maka ia akan beruntung.
(pepatah Arab)

Motif paling penting bagi pekerjaan di sekolah dan dalam kehidupan adalah menikmati pekerjaannya, menikmati hasilnya dan mengetahui nilai hasil kerja tersebut bagi masyarakat.
(Albert Einstein)

Hasil belajar akan optimal apabila motivasi diberikan secara tepat.
(Sardiman AM)

Jika kita tidak berani mencoba bergerak maju, maka kita tidak akan pernah tau bahwa kesuksesan ada selangkah di depan kita.
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Untuk Ibu dan Bapak tersayang,
Endang Temuningsih dan Sugiyarna atas segala dukungan doa dan kasih sayang
yang tak pernah berhenti untuk anak-anaknya.

Untuk almamater kebanggaanku
Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS III A
SDN NOGOPURO, SLEMAN**

Oleh
Nafiah Nurul Ratnaningsih
NIM 09108241025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III A SDN Nogopuro, Sleman dengan menggunakan permainan ular tangga.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala motivasi dan lembar observasi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas III A SDN Nogopuro, sedangkan objek penelitian tindakan kelas ini adalah motivasi belajar. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%.

Kata kunci: *permainan ular tangga, motivasi belajar IPS*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya persembahkan ke hadirat Allah SWT. yang telah memberi karunia yang luar biasa sehingga karya penelitian dengan judul “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman” dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa atas bantuan sejumlah pihak karya ini dapat terselesaikan, maka pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi pada Program Studi PGSD.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak T. Wakiman, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Ngadiyana, S. Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Nogopuro yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

7. Ibu Titin Sumarmi, S. Pd. SD. selaku Guru Wali Kelas III A SDN Nogopuro yang telah membantu proses penelitian penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh staf dan karyawan SDN Nogopuro yang turut membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Seluruh siswa kelas III A SDN Nogopuro yang telah berpartisipasi dalam penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman untuk semua mahasiswa.
11. Seluruh teman-teman S9 B yang selalu berbagi pemikiran, kreativitas, dan pengalaman berharga.
12. Saudara dan sahabatku Tika, Dewa, Mas Zainudin, Nia, Tuti, Natal, Mbak Linda, Suci, Dek Dyan yang telah berbagi semangat dan pengalaman
13. Seluruh pihak yang membantu penyelesaian karya skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti sesudahnya. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan karya penelitian ini. Oleh karena itu kritik, saran, maupun pendapat sangat peneliti harapkan untuk memperbaiki kualitas karya penelitian ini.

Yogyakarta, 11 Juli 2014
Penulis,



Nafiah Nurul Ratnaningsih
NIM 09108241025

DAFTAR ISI

	hal
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
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	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Motivasi Belajar	12
1. Pengertian Motivasi	12
2. Pengertian Belajar	15
3. Pengertian Motivasi Belajar	18
4. Fungsi Motivasi Belajar	19
5. Jenis-jenis Motivasi Belajar	20

6. Prinsip Motivasi Belajar	25
7. Peranan Motivasi dalam Pembelajaran	31
8. Ciri-ciri Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	33
9. Teknik-teknik Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran.....	34
B. Kajian IPS	41
1. Pengertian IPS	41
2. Hakikat IPS	43
3. Landasan IPS	46
4. Tujuan IPS	49
5. Dimensi-dimensi IPS	52
6. Silabus IPS SD Kelas III	55
C. Kajian Tentang Permainan Ular Tangga	57
1. Pengertian Permainan Ular Tangga	57
2. Sejarah Permainan Ular Tangga	58
3. Karakteristik Permainan Ular Tangga	59
4. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga	64
5. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran	67
D. Kajian Karakteristik Siswa SD	69
E. Keterkaitan Permainan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar	74
F. Kerangka Pikir	77
G. Hasil Penelitian yang Relevan	79
H. Hipotesis Tindakan	80
I. Definisi Operasional	80

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	81
B. Desain Penelitian	82
C. Rencana Pratindakan	84
D. Rencana Tindakan	85
E. Setting Penelitian	88
F. Subjek Penelitian	88

G. Teknik Pengumpulan Data	88
H. Instrumen Penelitian	89
I. Teknik Analisis Data	92
J. Kriteria Keberhasilan	94
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	95
B. Deskripsi Subjek Penelitian	96
C. Hasil Penelitian	98
1. Deskripsi Kondisi Awal	98
2. Deskripsi Penelitian Siklus I	99
3. Deskripsi Penelitian Siklus II	119
D. Pembahasan	134
E. Keterbatasan penelitian	137
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	138
B. Saran	138
 DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Prinsip Motivasi dan Implikasinya terhadap Pembelajaran	30
Tabel 2 Silabus IPS Kelas III SD	56
Tabel 3 Kisi-kisi Skala Motivasi Belajar IPS.....	91
Tabel 4 Aturan Skoring Instrumen Motivasi Belajar IPS.....	91
Tabel 5 Lembar Observasi Permainan Ular Tangga	92
Tabel 6 Kategori Tingkat Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Nogopuro, Sleman	93
Tabel 7 Kategori Motivasi Belajar IPS Pratindakan	98
Tabel 8 Daftar Perolehan Bntang Permainan Ular Tangga Jenis-jenis Pekerjaan Pertemuan 1 pada Siklus I.....	106
Tabel 9 Daftar Perolehan Bintang Permainan Ular Tangga jenis-jenis Pekerjaan Pertemuan 2 pada Siklus I	111
Tabel 10 Kategori Tingkat Motivasi Belajar IPS Siklus I	115
Tabel 11 Pembandingan Kategori Motivasi Belajar IPS Pratindakan dan Siklus I	116
Tabel 12 Daftar Perolehan Bintang dalam Permainan Ular Tangga Semangat Bekerja dan Manfaat Bekerja Pertemuan I pada Siklus II.....	123
Tabel 13 Daftar Perolehan Bintang dalam Permainan Ular Tangga Semangat Bekerja dan Manfaat Bekerja Pertemuan II/ Siklus II...	128
Tabel 14 Kategori Tingkat Motivasi Belajar IPS Siklus II	130
Tabel 15 Pembandingan Kategori Motivasi Belajar IPS Pratindakan, Siklus I dan Siklus II	131

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1	Tampilan Papan Ular Tangga Jenis-jenis Pekerjaan..... 63
Gambar 2	Tampilan Papan Ular Tangga Semangat Bekerja dan Manfaat Bekerja..... 63
Gambar 3	Bagan kerangka pikir penelitian tindakan kelas yang akan Dilaksanakan..... 78
Gambar 4	Model PTK Kemmis & Mc Taggart 82
Gambar 5a	Diagram Batang Pembandingan Jumlah Siswa dengan Berbagai Kategori Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus I..... 132
Gambar 5b	Diagram Batang Pembandingan Persentase Skor Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II 132
Gambar 6	Diagram Batang Peningkatan Motivasi Belajar IPS Rata-rata Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman 133
Gambar 7	Salah satu siswa kelompok 4 sedang asyik memindahkan bidaknya saat permainan ular tangga pertemuan pertama pada siklus I..... 137
Gambar 8	Salah satu siswa kelompok 5 sedang membacakan kuis untuk temannya saat bermain ular tangga pertemuan kedua siklus I.. 137

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Contoh Skala Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus I.....	144
Lampiran 2 Contoh Skala Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus II.....	147
Lampiran 3 Lembar Observasi Pertemuan 1 pada Siklus I.....	150
Lampiran 4 Lembar Observasi Pertemuan 2 pada Siklus II.....	160
Lampiran 5 Lembar Observasi Pertemuan 1 pada Siklus II.....	170
Lampiran 6 Lembar Observasi Pertemuan 2 pada Siklus II.....	180
Lampiran 7 Data Subjek Penelitian.....	190
Lampiran 8 Data Kelompok Permainan Ular Tangga	191
Lampiran 9 Hasil Skor Skala Motivasi Belajar Pratindakan	192
Lampiran 10 Hasil Skor Skala Motivasi Belajar Siklus I	193
Lampiran 11 Hasil Skor Skala Motivasi Belajar Siklus II	194
Lampiran 12 Data Pembandingan Skor dan Kategori Motivasi Belajar Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II	195
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	196
Lampiran 14 Daftar Jawaban dan Penjelasan Tiap Kelompok ketika Diskusi pada Pertemuan Pertama Siklus II.....	216
Lampiran 15 Daftar Jawaban dan Penjelasan Tiap Kelompok ketika Diskusi pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	217
Lampiran 16 Foto Dokumentasi Penelitian	218
Lampiran 17 Surat-surat Penelitian	222

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu guru, siswa, media, dan metode pembelajaran. Diantara komponen tersebut masing-masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran.

Seorang guru dikatakan berhasil jika dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini diuraikan oleh James (dalam Elida Prayitno, 1989: 1) bahwa guru akan berhasil jika dalam mengajar ia dapat melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pertama, mengirakan tingkat kemampuan intelegensi para siswanya.
- b) Kedua, melaksanakan teknik motivasi siswa.
- c) Ketiga, merumuskan tujuan belajar dan mengaitkan tujuan tersebut dengan kebutuhan dan minat siswa.
- d) Keempat, menerapkan keterampilan bertanya kepada siswa.
- e) Kelima, melaksanakan kegiatan pengajaran dengan urutan yang teratur

- f) Keenam, melaksanakan evaluasi diagnostik.
- g) Ketujuh, melaksanakan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa memotivasi siswa merupakan salah satu langkah yang harus diterapkan oleh guru agar pembelajaran dapat berhasil. Memotivasi siswa tidak hanya menggerakkan siswa aktif dalam belajar, tetapi juga mengarahkan serta menjadikan siswa terdorong untuk belajar terus menerus, walaupun dia berada di luar lingkungan sekolah. Oleh karena itu meningkatkan motivasi siswa merupakan tugas yang penting bagi guru. “Motivasi merupakan jantungnya proses belajar” (Elida Prayitno, 1989: 2 dan 30). Berkaitan dengan proses belajar siswa, motivasi belajar sangat diperlukan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berusaha untuk mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan untuk memperoleh hasil yang baik.

Siswa yang memiliki motivasi yang baik dan kuat, maka kegiatan belajar mengajar akan berhasil dengan baik. Hal ini didukung oleh pendapat Sardiman (2102: 84) bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi yang kuat antara lain:

- a. Siswa tekun mengerjakan tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa).
- c. Menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah.
- d. Tidak suka terhadap tugas yang kurang meningkatkan kreativitas.
- e. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- f. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Berkaitan dengan pendapat yang telah diuraikan mengenai ciri-ciri motivasi yang tinggi, jika siswa tidak memiliki ciri-ciri tersebut dapat dikatakan bahwa siswa memiliki motivasi yang rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Elida Prayitno (1989: 10) yang mengemukakan bahwa siswa yang memiliki motivasi rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan, dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar.

Apabila siswa memiliki motivasi yang rendah akan berdampak pada proses pembelajaran tidak berlangsung dengan optimal (Elida Prayitno, 1989: 8). Berdasarkan pendapat tersebut, jika pembelajaran tidak berlangsung dengan optimal akan timbul kerugian pada beberapa pihak, salah satunya bagi siswa itu sendiri. Kerugian pada siswa yang memiliki motivasi rendah adalah tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga menimbulkan permasalahan pada disiplin dalam belajar. Disiplin belajar yang dimaksud antara lain, siswa mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, siswa juga bertanggungjawab terhadap keberhasilan belajarnya.

Dilihat dari jenis motivasi ada dua yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri siswa, contohnya adanya pujian, hadiah, hukuman, kondisi tempat atau lingkungan belajar. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya hasrat dan minat untuk belajar, maupun mengejar cita-cita (Hamzah B. Uno, 2007: 23).

SDN Nogopuro, Sleman merupakan salah satu sekolah dasar unggulan di Yogyakarta yang berbasis lingkungan. Sekolah ini memiliki fasilitas dan

sarana prasarana yang memadai. Siswa yang bersekolah di sini merupakan warga sekitar sekolah dengan kemampuan belajar dan motivasi yang berbeda-beda.

Peneliti memilih mengadakan penelitian di SDN Nogopuro karena peneliti pernah KKN-PPL di SD tersebut. Peneliti memilih kelas III karena pada usia sekolah dasar merupakan usia akhir masa kanak-kanak, pada usia tersebut siswa masih berminat dengan kegiatan bermain (Hurlock, 2008: 146), sehingga kegiatan belajar dapat dimodifikasi dengan kegiatan bermain. Subjek penelitian difokuskan di kelas III A yang berjumlah 25 siswa, karena siswa di kelas tersebut sebagian besar sulit ditertibkan ketika pembelajaran. Jika dibandingkan dengan kelas III B yang berjumlah 28 siswa, siswa kelas III B sebagian besar siswanya tertib dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada pembelajaran IPS, karena berdasarkan BSNP, standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas III merupakan materi yang dekat dengan lingkungan siswa, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran yang dilakukan dapat lebih dipahami siswa karena dekat dengan lingkungan siswa.

Peneliti memilih penggunaan permainan dalam pembelajaran, khususnya permainan ular tangga untuk digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, karena guru sering melihat siswa yang membawa permainan ular tangga kemudian mengajak temannya untuk bermain pada saat jam istirahat.

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan mencoba menerapkan permainan ular tangga saat pembelajaran IPS berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas III A di SDN Nogopuro pada tanggal 18 November 2013 diperoleh beberapa informasi bahwa: 1) pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher center*), belum sepenuhnya terpusat pada siswa, 2) ketersediaan media pembelajaran di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal, 3) motivasi belajar siswa masih rendah.

Pembelajaran di kelas tersebut masih didominasi oleh guru (*teacher center*). Metode pembelajaran yang sering terlihat digunakan oleh guru adalah ceramah dan langsung memberi soal evaluasi kepada siswa. Ketika memberikan soal kepada siswa, guru hanya menggunakan LKS, kemudian siswa diminta mengerjakannya. Hal ini cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak berlangsung optimal.

Ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut cukup lengkap, namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam pembelajaran. Hal ini terlihat bahwa media-media hanya dikumpulkan dan tergeletak di ruang laboratorium. Secara khusus media pembelajaran IPS yang terdapat di sekolah tersebut berupa peta, globe, dan gambar pahlawan. Peta dan gambar pahlawan dipajang di dinding setiap kelas. Globe digunakan ketika pembelajaran mengenai benua dan letak geografis tempat, namun setelah itu disimpan lagi di ruang laboratorium.

Motivasi siswa yang rendah saat pembelajaran di kelas tersebut terlihat antara lain: 1) pada saat awal pembelajaran siswa tampak memperhatikan penjelasan guru, namun lama-lama siswa terlihat mulai bosan, seperti mencoret-coret atau menggambar di bukunya, dan ada pula siswa yang mengobrol dengan teman saat pembelajaran berlangsung, sehingga kelas menjadi gaduh, 2) siswa rajin mengerjakan tugas jika diawasi oleh guru, 3) siswa mudah putus asa ketika mendapati soal yang sulit atau tidak bisa dikerjakan, 4) siswa kurang yakin dengan jawaban sendiri dari pertanyaan atau soal yang diberikan, sehingga siswa selalu ingin membuka buku materi atau catatan, 5) siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS bersifat hafalan, yang menyebabkan siswa kurang antusias untuk memahami materi, 6) pemberian soal hanya dari LKS menyebabkan siswa bosan, bahkan ketika mengerjakan siswa sambil bermain dengan teman, hal ini membuat soal tidak dapat diselesaikan dengan baik kemudian akhirnya harus dijadikan PR untuk siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, dan didukung oleh data skala motivasi belajar pratindakan yang diberikan pada tanggal 22 November 2013 di kelas III A, dapat dikelompokkan ke dalam kategori motivasi belajar (tabel dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 192).

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 2 siswa atau 8% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar sangat tinggi, terdapat 9 siswa atau 36% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar tinggi, terdapat 8 siswa atau 32% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi belajar

cukup, dan terdapat 6 siswa atau 24% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi rendah.

Berdasarkan uraian sebelumnya tentang jenis motivasi, dan dilihat dari kondisi siswa kelas III A saat pembelajaran IPS, serta didukung skala motivasi belajar pada pratindakan maka ada keterkaitan antara tidak optimalnya pembelajaran dan motivasi siswa, baik motivasi ekstrinsik maupun motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik dapat dilihat pada kondisi atau lingkungan saat pembelajaran berlangsung, yaitu karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher center*), tidak menggunakan media pembelajaran, dan pemberian soal hanya terbatas dari LKS. Hal ini berdampak pada motivasi intrinsik siswa rendah, yaitu siswa menjadi cepat bosan dan pasif saat pembelajaran. Berdasarkan alasan di atas, pembelajaran IPS di kelas tersebut berlangsung kurang optimal.

Setelah memperhatikan kondisi kelas tersebut, maka perlu ada upaya menyampaikan pelajaran IPS yang tepat, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satu motivasi siswa yang ingin peneliti fokuskan untuk ditingkatkan adalah siswa senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran alternatif adalah dengan permainan ular tangga untuk mengatasi permasalahan yang telah disampaikan, yaitu terkait dengan motivasi belajar IPS siswa yang rendah.

Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain (M. Husna A, 2009: 143). Berdasarkan alasan tersebut maka permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Permainan ular tangga ini digunakan selama proses pembelajaran sebagai sarana bagi siswa untuk mengerjakan evaluasi pada materi pembelajaran IPS di kelas III tentang jenis-jenis pekerjaan dan semangat bekerja dalam bentuk kuis. Materi tersebut sangat cocok jika menggunakan media permainan ular tangga, karena terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa memahami materi tidak hanya menghafal, tetapi melalui permainan ular tangga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi tersebut, sehingga tertarik untuk mencari permasalahan yang terkait dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan ular tangga sudah diterapkan oleh peneliti sebelumnya, salah satunya hasil penelitian dari Saella Fauza yaitu skripsi berjudul “Permainan Ular Tangga Sebagai Media untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V di SDN Sawojajar 1 Kota Malang”, Universitas Negeri Malang, tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat berjalan dengan optimal dan berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sawojajar 1 Kota Malang.

Berdasarkan uraian latar permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian terhadap mekanisme pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro, Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS kelas III A SDN Nogopuro masih terpusat pada guru (*teacher center*)
2. Ketersediaan media pembelajaran IPS di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal.
3. Motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro masih rendah.
4. Media permainan ular tangga belum pernah digunakan oleh guru ketika pembelajaran di sekolah tersebut.

C. Batasan masalah

Penelitian ini dibatasi pada motivasi belajar siswa kelas III A SDN Nogopuro masih rendah, serta media permainan ular tangga belum pernah digunakan oleh guru ketika pembelajaran di sekolah tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diambil, maka rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Sejauh mana penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro.

F. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD kelas III.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan sarana pendamping bagi siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih variasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Media permainan ular tangga ini dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan memperjelas pemahaman konsep materi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

c. Bagi peneliti

- 1) Memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi peneliti mengenai metode, model, dan media pembelajaran yang efektif bagi siswa.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran di SD khususnya IPS, sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu motivasi dan belajar. Berikut peneliti uraikan terlebih dahulu pengertian dari motivasi dan belajar:

1. Pengertian Motivasi

Kata motivasi sering dikaitkan dengan motif. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, 2012: 73).

Pernyataan ini didukung oleh pernyataan dari Ngalim Purwanto (1996: 60) yang menyatakan bahwa motif ialah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Pengertian tersebut hampir sama dengan pendapat dari Moh. Uzer Usman (1989: 29) menyatakan bahwa motif adalah daya dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya bahwa motif terdapat kaitan dengan motivasi sehingga dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang, maka penjelasan arti motivasi dari para ahli dapat dituliskan sebagai berikut:

Ngalim Purwanto (1996: 71) menuliskan bahwa motivasi adalah dorongan atau usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Pendapat tersebut juga sesuai oleh pendapat Thomas L. Good dan Jare B. Brophy (dalam Elida Prayitno, 1989: 8) mendefinisikan motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Pendapat tersebut juga sesuai dengan pendapat Syamsu Mappa (1983: 213) menyatakan bahwa “motivasi sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan”.

Motivasi selain terkait dengan tingkah laku seseorang, juga berkaitan dengan tujuan seseorang melakukan sesuatu, pendapat tersebut diungkapkan oleh beberapa ahli berikut:

Mc Donald (dalam Sardiman, 2012: 73) mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Pendapat tersebut didukung pula oleh James Draver (dalam Slameto, 2003: 58) menyebutkan bahwa “*Motive is an effective-conative factor which operates in determining the direction an individual's behavior towards an end goal, consciously apprehended or un consciously*”. Maksudnya adalah motivasi merupakan faktor efektif-konatif yang bergerak dalam menentukan arah perilaku individu yang mempunyai tujuan akhir, baik secara sadar

ataupun tidak disadari (Slameto, 2003: 58). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Moh. Uzer Usman (1989: 29) yang menyatakan bahwa:

“Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Huffman, Vernoy, dan Vernoy (dalam Yustinus Semiun, 2010: 372) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu istilah umum yang mencakup tingkah laku yang mencari tujuan dan yang berkembang karena adanya tujuan-tujuan, atau dapat dikatakan bahwa motivasi adalah proses menggiatkan, mempertahankan, dan mengarahkan tingkah laku pada suatu tujuan tertentu. Sesuai dengan pendapat tersebut, Sardiman menuliskan motivasi sebagai berikut:

“Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang” (Sardiman, 2012: 75).

Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat dari Syaiful Bahri Djamarah (2002: 118), menyatakan bahwa motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi dapat juga dalam bentuk usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Hamzah B. Uno

(2007: 6), menyatakan bahwa motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai motivasi tersebut, yang dimaksud dalam penelitian ini bahwa motivasi merupakan dorongan seseorang untuk mempengaruhi tingkah laku yang memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapainya.

2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting dalam bidang pendidikan. Pemahaman mengenai makna belajar akan diawali dengan beberapa definisi belajar yang diungkapkan oleh para ahli.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Muhibbin Syah, 2006: 63). Belajar yang baik adalah dengan mengalami secara langsung terhadap objek yang dipelajari. Hal tersebut diungkapkan oleh Cronbach yang mengemukakan "*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*". Hal ini bermakna bahwa belajar yang sebaik-beiknya adalah dengan mengalami, dan dalam mengalami itu si pelajar menggunakan pancainderanya. Harold Spears menyatakan bahwa "*learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves,*

to listen, to follow direction". Goach berpendapat "*learning is a change in performance as a result of practice*" (Cronbach, Harold Spears, dan Goach dalam Sardiman, 2012: 231).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku, hal tersebut dijelaskan oleh Sardiman bahwa makna belajar terdapat kata kunci berubah, sehingga dapat diterangkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2012: 20).

Belajar tidak hanya merupakan perubahan tingkah laku, akan tetapi perubahan tingkah laku tersebut dapat diwujudkan dengan sesuatu yang konkret, pendapat ini dikemukakan oleh Thorndike yang mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang berupa pikiran, perasaan, atau gerakan), sehingga menurut Thorndike bahwa perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati), atau yang nonkonkret (tidak dapat diamati) (Thorndike, dalam Hamzah B. Uno, 2007: 11). Berkaitan dengan pendapat tersebut, Iskandar memperkuat makna belajar dengan menuliskan bahwa :

"Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup (*long live educational*). Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar, perubahan tersebut diharapkan adalah perubahan perilaku positif" (Iskandar, 2009: 102).

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Chaplin yang membatasi belajar dengan dua rumusan. Rumusan pertama adalah: "... *acquisition of any*

relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience” (belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman). Rumusan kedua adalah: *“process of acquiring responses as a result of special practice”* (belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus) (Chaplin dalam Muhibbin Syah, 2006: 65).

Sesuai dengan pendapat-pendapat di atas, bahwa belajar merupakan perubahan yang menetap pada diri seseorang. Perubahan yang menetap tersebut juga didukung oleh adanya penguatan (*reinforcement*) Hal tersebut juga diungkapkan oleh beberapa ahli berikut:

Galloway menyatakan bahwa belajar sebagai suatu perubahan perilaku seseorang yang relatif cenderung tetap sebagai akibat adanya penguatan (*reinforcement*) (Galloway dalam Hamzah B. Uno, 2007: 15). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Skinner yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif, seperti dalam kutipannya mengungkapkan *“...a process of progressive behavior adaptation”*. Menurut eksperimen Skinner bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforce*) (Skinner dalam Muhibbin Syah, 2006: 64).

Berdasarkan pendapat dari ahli mengenai belajar tersebut, maka dalam penelitian ini yang dimaksud belajar adalah mengalami secara langsung terhadap objek yang dipelajari yang dapat menimbulkan perubahan tingkah

laku dalam diri individu, sehingga perubahan akan lebih optimal apabila disertai adanya penguatan.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Berdasarkan uraian sebelumnya mengenai motivasi dan belajar, maka menurut para ahli pengertian motivasi belajar dijelaskan sebagai berikut:

Motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga seseorang yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran (Winkels dalam Iskandar, 2009: 180).

Berkaitan dengan pendapat tersebut Iskandar menerangkan bahwa, motivasi dan pembelajaran adalah dua hal yang saling mempengaruhi, karena pembelajaran adalah kegiatan yang mengubah tingkah laku melalui latihan dan pengalaman sehingga menjadi lebih baik sebagai hasil dari penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan (Iskandar, 2009: 180). Iskandar menambahkan bahwa motivasi pembelajaran adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi ini tumbuh karena ada keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta

mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi (Iskandar, 2009:181).

Berdasarkan uraian mengenai pengertian motivasi belajar tersebut, yang dimaksud dalam penelitian ini bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang mengarahkan individu untuk melakukan kegiatan belajar.

4. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi berkaitan erat dengan suatu tujuan, oleh karena itu motivasi dapat mempengaruhi adanya kegiatan, berikut adalah penjelasan dari para ahli mengenai fungsi motivasi belajar:

Sardiman (2012: 85) mengungkapkan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Nanang Hanifah yang menyebutkan fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik.

- a. Motivasi merupakan alat untuk mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.
- b. Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
- c. Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna (Nanang Hanifah, 2009: 26).

Berdasarkan uraian mengenai fungsi motivasi dari kedua ahli tersebut, yang dimaksud dalam penelitian ini bahwa fungsi motivasi dalam belajar antara lain: sebagai pendorong seseorang untuk belajar, sebagai penentu arah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, sebagai penentu perbuatan sehingga pembelajaran lebih bermakna.

5. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Beberapa ahli membagi jenis motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, berikut penjelasannya dari para ahli mengenai motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

1) Motivasi intrinsik

Motivasi belajar bisa timbul karena faktor instrinsik atau faktor dari dalam diri manusia yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita (Iskandar, 2009: 181).

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman, yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan belajar itu sendiri. *“Intrinsic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs and purposes”*. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak terkait dengan aktivitas belajarnya (Sardiman, 2012: 89).

Sardiman secara lebih lanjut menjelaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi motivasi tersebut muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekadar simbol dan seremonial (Sardiman, 2012: 90).

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Thornburgh yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu. Tingkah laku terjadi tanpa dipengaruhi oleh faktor-faktor dari lingkungan. Individu

bertingkah laku karena mendapatkan energi dan pengarah tingkah laku yang tidak dapat kita lihat sumbernya dari luar. Dengan kata lain individu terdorong untuk bertingkah laku ke arah tujuan tertentu tanpa adanya faktor dari luar (Thornburgh, dalam Elida Prayitno, 1989: 10).

Pendapat demikian juga dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2002: 115), motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Syaiful Bahri Djamarah secara lebih lanjut mengungkapkan dalam bukunya mengemukakan bahwa seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan di masa mendatang (Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 116).

Hal tersebut didukung oleh pendapat Hamzah B. Uno (2007: 4) yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Hamzah B. Uno (2007: 73) menambahkan bahwa motivasi intrinsik yang dimiliki siswa dapat berupa: tanggung jawab dalam melaksanakan tugas; melaksanakan tugas dengan tepat waktu; memiliki perasaan senang dalam belajar dan memecahkan masalah; selalu memiliki tujuan yang jelas dan kesadaran diri untuk belajar; mengutamakan prestasi dari

apa yang dikerjakannya, dan tidak mudah putus asa; dan memiliki kepuasan atas keberhasilan yang telah diraih.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar (Syarif Bahri Djamarah, 2002: 117). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Hamzah B. Uno (2007: 4) yang menyatakan bahwa motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Sebagai contoh misalnya seseorang itu belajar karena esok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang baik, sehingga akan mendapat pujian, atau ingin mendapatkan hadiah, jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik atau mendapat hadiah (Sardiman, 2012: 91).

Pendapat tersebut juga didukung oleh Iskandar (2009:181) yang menuliskan:

“Faktor ekstrinsik juga mempengaruhi dalam motivasi belajar. Faktor ekstrinsik berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang menyenangkan,

dan kegiatan belajar yang menarik”. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Syaiful Bahri Djamarah (2002: 117) yang menguraikan bahwa,

“Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya”.

Syaiful Bahri Djamarah menerangkan secara lebih lanjut bahwa motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik berkeinginan belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan anak didik. Akibatnya motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan anak didik malas belajar, oleh karena itu guru harus bisa dan pandai menggunakan motivasi ekstrinsik dengan akurat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas. Motivasi ekstrinsik tidak selalu berakibat buruk. Motivasi ekstrinsik digunakan karena bahan pelajaran kurang menarik perhatian anak didik atau karena sikap tertentu pada guru atau orang tua (Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 117).

Motivasi intrinsik dan ekstrinsik sangat berfungsi untuk mendukung sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah yang menyatakan bahwa, baik motivasi ekstrinsik positif maupun motivasi ekstrinsik negatif sama-sama mempengaruhi sikap dan perilaku anak didik. Sebagai contoh adalah, angka, ijazah, pujian, hadiah, dan sebagainya berpengaruh positif dengan merangsang anak didik untuk giat belajar. Sedangkan ejekan, celaan, hukuman yang menghina, sindiran kasar,

dan sebagainya berpengaruh negatif dengan merenggangnya hubungan guru dengan anak didik (Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 118).

Hal tersebut didukung oleh pendapat dari Sardiman yang menyatakan bahwa, motivasi ekstrinsik penting, berikut penjelasannya:

“Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar motivasi ekstrinsik tetap penting, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik” (Sardiman, 2012: 91).

Berdasarkan uraian tersebut, maka jenis motivasi dikelompokkan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Dalam konteks penelitian ini motivasi intrinsik dari siswa berupa: memiliki kesadaran untuk belajar, mengerjakan tugas dengan tepat waktu, tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, tidak mudah putus asa dalam meraih keberhasilan atau cita-cita, senang menyelesaikan masalah, dan puas atas keberhasilan yang diraih. Motivasi ekstrinsik dari siswa berupa: belajar karena pengaruh lingkungan, belajar karena adanya penghargaan atau hadiah, belajar karena tidak ingin dihukum, dan belajar karena adanya persaingan.

6. Prinsip Motivasi Belajar

Siswa belajar karena memiliki dasar untuk mengikuti proses belajar, oleh sebab itu motivasi berkaitan dengan prinsip-prinsip seperti yang dijelaskan oleh ahli berikut:

Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasi sebagai berikut: (1) seseorang senang terhadap sesuatu,

apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan itu, (2) apabila seseorang merasa yakin mampu menghadapi tantangan maka orang tersebut terdorong melakukan kegiatan tersebut (Hamzah B. Uno, 2007: 8).

Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat dari Mc Donald (dalam Sardiman, 2012: 74) yang mengemukakan bahwa motivasi mengandung tiga elemen penting, yaitu:

- a. Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem *neuropsychological* yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Kedua pendapat tersebut didukung oleh pendapat Syaiful Bahri Djamarah (2002: 118-121) menyatakan bahwa agar peranan motivasi lebih

optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekadar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar, yaitu:

a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Seseorang yang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi belum menunjukkan aktivitas nyata.

b. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar

Anak didik yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar. Semangat belajarnya sangat kuat, dia belajar bukan karena ingin mendapatkan nilai yang tinggi, mengharapkan pujian orang lain atau mengharapkan hadiah berupa benda, tetapi karena ingin memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya. *Self study* adalah bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar anak didik yang memiliki motivasi intrinsik.

c. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman

Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memacu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apapun. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucapkan itu tidak asal

diucapkan, harus pada tempat dan kondisi yang tepat. Kesalahan pujian bisa bermakna mengejek. Berbeda dengan pujian, hukuman diberikan kepada anak didik dengan tujuan untuk menghentikan perilaku negatif anak didik. Frekuensi kesalahan diharapkan lebih diperkecil setelah kepada anak didik diberi sanksi berupa hukuman. Hukuman yang mendidik adalah hukuman sanksi dalam bentuk penugasan meringkas mata pelajaran tertentu, membersihkan halaman sekolah, dan sebagainya.

d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar

Kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itulah anak didik belajar, karena bila tidak belajar berarti anak didik tidak akan mendapat ilmu pengetahuan. Guru yang berpengalaman cukup bijak memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

e. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Ia yakin bahwa belajar bukanlah kegiatan yang sia-sia. Hasilnya pasti akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari-hari mendatang setiap ulangan yang diberikan oleh guru bukan dihadapi dengan pesimis, hati yang resah gelisah tetapi dia hadapi dengan tenang dan percaya diri.

f. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Berbagai hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar anak didik.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berpengaruh pada persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan (Sardiman, 2012: 74).

Selain pendapat dari para ahli mengenai prinsip-prinsip motivasi belajar, secara lebih lengkap Thornburgh mengemukakan beberapa prinsip motivasi dan bagaimana suasana belajar hendaknya diatur berdasarkan prinsip motivasi tersebut. Hal tersebut akan diuraikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Prinsip Motivasi dan Implikasinya terhadap Pembelajaran

No.	Prinsip-prinsip motivasi	Implikasinya
1.	Pengenalan tugas-tugas belajar penting dalam usaha mendorong siswa untuk mempelajari urutan-urutan belajar selanjutnya.	Fokuskanlah perhatian siswa agar mempunyai keinginan untuk mencapai tujuan belajar.
2.	Motivasi menyangkut keinginan untuk berprestasi dalam menguasai berbagai hal dan keinginan untuk sukses. Dalam hal ini penyusunan tujuan yang realistis adalah sangat penting.	Gunakanlah kebutuhan berprestasi setiap individu siswa dan motif-motif positif lainnya dalam proses belajar-mengajar.
3.	Penyusunan dan pencapaian tujuan haruslah dengan memberikan tugas-tugas belajar yang pantas, perasaan sukses terhadap tugas-tugas belajar yang terakhir akan meningkatkan motivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas berikutnya.	Tolonglah siswa menyusun dan mencapai tujuan yang berhubungan dengan program pendidikan di sekolah.
4.	Mendapatkan informasi tentang pengerjaan tugas-tugas yang benar dan pembetulan pengerjaan tugas-tugas yang salah, mendorong siswa untuk melakukan penampilan yang lebih baik dan bersikap yang lebih bermanfaat terhadap tugas-tugas belajar.	Sediakanlah umpan baik yang bersifat informatif. Misalnya berikan komentar pada tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara tertulis, sehingga mereka mengetahui sejauh mana mereka benar, dan kalau salah bagaimana mereka berbuat seharusnya.
5.	Mengamati dan mencontoh seorang model yang memungkinkan siswa bertingkah laku prososial, seperti <i>self-control</i> , <i>self-reliance</i> dan ketabahan, mendorong motivasi siswa.	Sediakanlah model-model yang ada dalam kehidupan nyata atau bersifat simbolik.
6.	Menceritakan nilai-nilai dan tingkah laku-tingkah laku prososial serta alasan mengapa diberikan konsep-konsep dasar untuk pengembangan tingkah laku itu, mendorong motivasi siswa.	Berikanlah informasi dan alasan mengapa siswa harus bertingkah laku prososial, sehingga menyadari bahwa tingkah laku prososial itu baik bagi kesuksesan hidupnya.
7.	Harapan untuk mendapatkan penghargaan bagi tingkah laku atau prestasi tertentu mendorong minat dan usaha untuk bertingkah laku dan berprestasi tertentu itu. Tidak adanya penguatan sesudah adanya respon, cenderung mematikan respon itu. Ketakutan menerima hukuman terhadap tingkah laku yang tidak diinginkan akan mematikan aktivitas.	Kembangkanlah dan gunakanlah sistem penghargaan yang berguna untuk mendorong usaha-usaha dan kegiatan beraktivitas. Penggunaan hukuman perlu untuk menghilangkan tingkah laku yang salah
8.	Pengalaman yang mencemaskan dan stress terkait dengan prestasi belajar yang rendah, tingkah laku yang menyimpang dan berbagai gangguan kepribadian.	Jauhilah penggunaan prosedur yang mempertinggi pengalaman kecemasan dan stress.

(Thornburgh, dalam Elida Prayitno, 1989: 28)

Berdasarkan uraian mengenai prinsip motivasi belajar tersebut, dalam penelitian ini motivasi berguna sebagai energi untuk belajar yang pada akhirnya akan menumbuhkan sikap optimisme dalam belajar. Selain itu penghargaan yang baik lebih diharapkan oleh siswa untuk mendorong motivasi belajarnya. Hal ini diharapkan agar prestasi belajar siswa baik akibat motivasi belajar siswa yang baik pula.

7. Peranan Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi sangat penting dalam pembelajaran. Seseorang akan berhasil dalam belajar jika pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal: (1) mengetahui apa yang akan dipelajari, dan (2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dengan berpijak pada kedua unsur motivasi inilah sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar. Sebab tanpa motivasi kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil (Sardiman, 2012: 40).

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Hamzah B. Uno (2007: 27) yang menyatakan bahwa ada beberapa peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran, yaitu:

a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan

pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan karena bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kebermaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang akan dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

c. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama dalam belajar. Anak akan mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.

Berdasarkan uraian mengenai peranan motivasi dalam pembelajaran tersebut, maka dalam penelitian ini motivasi berperan dalam mengetahui objek yang akan dipelajari, menentukan penguatan belajar, memperjelas tujuan belajar, dan menentukan ketekunan belajar.

8. Ciri-ciri Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan siswa. berikut pendapat dari para ahli mengenai ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi:

Proses belajar siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat dilihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya, yaitu untuk menguasai apa yang sedang dipelajari, bukan karena ingin mendapatkan pujian dari guru (Elida Prayitno, 1989: 11). Pendapat tersebut sesuai pendapat dari Klausmeier (dalam Elida Prayitno, 1989: 86) yang mengemukakan bahwa:

Tingkah laku siswa yang memiliki motivasi yang diarahkan oleh diri sendiri dapat digambarkan sebagai berikut :

- a. Siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu, dan berusaha menyelesaikan tugas-tugas baik yang direncanakan oleh dirinya sendiri, oleh guru atau oleh kelompok.
- b. Siswa ini merasa bertanggungjawab terhadap keberhasilannya dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar bukan hanya sekedar syarat minimal. Ia belajar terus, di dalam maupun di luar sekolah tanpa tergantung pada bimbingan guru.
- c. Siswa memiliki sifat “mengarahkan atau mengontrol diri sendiri” dalam memanfaatkan kekayaan sekolah atau memiliki pribadinya, dan berusaha untuk mencari dan meningkatkan hubungan sosial dengan temannya maupun dengan orang dewasa.
- d. Siswa ini mengemukakan sistem nilai yang sesuai dengan tingkah laku (pada poin c) dan sesuai dengan ucapannya. Berarti siswa ini mempunyai sistem nilai di dalam dirinya sendiri.

Pendapat tersebut juga didukung oleh pendapat Iskandar (2009: 184) yang menerangkan bahwa terdapat indikator motivasi sebagai acuan guru melihat siswa yang memiliki motivasi dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar.
- b. Adanya keinginan, semangat, dan kebutuhan dalam belajar.

- c. Memiliki harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar.
- e. Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik.

Sesuai dengan beberapa pendapat tersebut mengenai ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi tinggi, dalam penelitian ini siswa yang memiliki motivasi tinggi yaitu: tekun mengerjakan tugas dengan tepat waktu, siswa bertanggungjawab dalam tugasnya, siswa mengarahkan dan mengontrol diri sendiri, siswa tidak mudah putus asa, siswa senang memecahkan berbagai masalah, siswa yakin terhadap pendapatnya, siswa memiliki keinginan untuk belajar dan meraih cita-cita, siswa senang atas penghargaan belajarnya, serta adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar.

9. Teknik-teknik Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, seorang guru berperan sebagai motivator siswanya. Peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar (Sardiman, 2012: 145).

Sardiman (2012: 92-95) menyebutkan ada beberapa cara dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, yaitu:

a. Memberi angka

Angka-angka yang baik bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar naik kelas saja. ini menunjukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot bila dibandingkan dengan siswa-siswa yang menginginkan angka baik. Namun demikian semua itu harus diingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati dan hasil belajar yang bermakna.

Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan *values* yang terkandung di dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekadar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

b. Hadiah

Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian, karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

c. Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual

maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Unsur persaingan sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

d. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa.

e. Memberi ulangan

Siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru adalah jangan terlalu sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru harus juga terbuka, maksudnya jika akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g. Pujian

Pujian merupakan bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan meningkatkan gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan begitu juga minat, sehingga tepat kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut :

1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan

- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- 3) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Iskandar (2009: 183) yang menerangkan bahwa teknik memotivasi siswa dalam pembelajaran antara lain:

- a. Memberikan penghargaan dengan kata-kata, seperti ucapan bagus sekali, hebat, dan menakjubkan. Penghargaan yang dilakukan dengan kata-kata (verbal) ini mengandung makna yang positif karena akan menimbulkan interaksi dan pengalaman pribadi bagi diri siswa.
- b. Memberikan nilai ulangan sebagai pemacu siswa untuk belajar lebih giat. Dengan mengetahui hasil yang diperoleh dalam belajar maka siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.
- c. Menumbuhkan dan menimbulkan rasa ingin tahu dalam diri siswa. Rasa ingin tahu dapat ditimbulkan oleh suasana yang datang tiba-tiba.
- d. Mengadakan permainan dan menggunakan simulasi. Mengemas pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat melibatkan afektif dan

psikomotorik siswa. Proses pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa memahami dan mengingat apa yang disampaikan.

- e. Menumbuhkan persaingan dalam diri siswa. Guru memberikan tugas dalam setiap kegiatan yang dilakukan, dimana siswa dalam melakukan tugasnya tidak bekerjasama dengan siswa lainnya. Oleh karena itu siswa akan dapat membandingkan hasil pekerjaan yang dilakukannya dengan hasil siswa lainnya.
- f. Memberikan contoh positif, artinya dalam memberikan pekerjaan kepada siswa, guru tidak dibenarkan meninggalkan ruangan untuk melaksanakan pekerjaan lainnya
- g. Penampilan guru yang menarik, bersih, rapi, dan sopan serta tidak berlebihan akan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Termasuk juga kepribadian guru, guru yang masuk kelas dengan wajah tersenyum dan menyapa siswa dengan ramah akan membuat siswa merasa nyaman dan senang mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung.

Selain cara-cara memotivasi siswa dalam pembelajaran tersebut masih terdapat cara lain untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, hal ini dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2007: 34-37) yang menulis teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Pernyataan penghargaan secara verbal
- b. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan
- c. Menimbulkan rasa ingin tahu
- d. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa
- e. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa
- f. Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar

- g. Menggunakan kaitan yang unik dan tidak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami
- h. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya
- i. Menggunakan simulasi dan permainan
- j. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum
- k. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar
- l. Memahami iklim sosial di sekolah
- m. Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat
- n. Memperpadukan motif-motif yang kuat
- o. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
- p. Merumuskan tujuan-tujuan sementara
- q. Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai
- r. Membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa
- s. Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri
- t. Memberikan contoh yang positif.

Phil Louthier (dalam Elida Prayitno, 1989: 12) menyatakan bahwa seorang guru harus memiliki strategi tertentu agar siswa dapat termotivasi, strategi dalam mengajar agar siswa termotivasi secara intrinsik, yaitu:

- a. Mengaitkan tujuan belajar dengan tujuan siswa sehingga tujuan belajar menjadi tujuan siswa atau sama dengan tujuan siswa.
- b. Memberi kebebasan kepada siswa untuk memperluas kegiatan dan materi belajar selama masih dalam batas-batas daerah belajar yang pokok.
- c. Memberikan waktu ekstra yang cukup banyak bagi siswa-siswa untuk mengembangkan tugas-tugas mereka dan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah.
- d. Memberikan penghargaan atas pekerjaan siswa.
- e. Meminta siswa untuk menjelaskan atau membacakan tugas-tugas yang mereka buat.

Berdasarkan uraian mengenai teknik memotivasi siswa dalam pembelajaran tersebut, dalam konteks penelitian ini cara memotivasi siswa dilakukan dengan cara mengadakan permainan dalam pembelajaran, mengadakan persaingan yang sehat antar siswa di dalam kelas, memberikan penghargaan baik secara verbal maupun simbolik, menimbulkan rasa ingin tahu, memunculkan hal yang tidak terduga oleh siswa, memberikan kaitan yang menarik dengan menggunakan materi yang dikenal siswa, menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, menunjukkan hasil kerja yang telah dicapai dan memberi hadiah.

B. Kajian IPS

1. Pengertian IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, berikut penjelasan dari beberapa ahli mengenai IPS:

IPS menurut para ahli secara terminologi diambil dari istilah *social studies* yang telah berkembang di Amerika Serikat dan Inggris. Hal ini sesuai dengan pendapat Nu'man Somantri bahwa pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut sebagai istilah seperti *Social Studies*, *Social Education*, *Citizenship Education*, dan *Social Science Education* (Nu'man Somantri dalam Sapriya, 2009: 8).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. 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 (BSNP: 2006). Sehubungan dengan hal tersebut menurut Hidayati (2002: 4) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Mulyono Tj (dalam Hidayati, 2002: 8) yang memberi batasan IPS yaitu merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*inter-disiplinary approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Saidiharjo (dalam Hidayati, 2002: 8) yang menerangkan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pempusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Hidayati (2002: 9) menerangkan bahwa IPS merupakan fusi dari disiplin-disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dan dapat diartikan bahwa IPS adalah suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Hal ini berarti bahwa IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran

geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu. Berkaitan dengan pendapat tersebut yang menyatakan bahwa IPS adalah penggabungan disiplin ilmu, hal itu sesuai dengan pendapat dari Nu'man Somantri (dalam Sapriya, 2009: 11) yang menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Berbagai konsep ilmu tersebut disesuaikan dengan perkembangan siswa SD sehingga pembelajaran IPS dapat diterima dengan baik oleh siswa.

2. Hakikat IPS

IPS sebagai disiplin ilmu yang merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu sosial memiliki intisari atau dasar agar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai tahap perkembangan siswa di sekolah, hal tersebut dipaparkan oleh beberapa ahli berikut:

IPS merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa (Djahri dan Ma'mun dalam Rudy Gunawan, 2011: 17). Berkaitan dengan

pendapat tersebut Saidihardjo (dalam Hidayati, 2002: 17) menerangkan bahwa pengajaran IPS untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasi dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Hidayati yang mengemukakan bahwa :

“Bahan pengajaran IPS untuk pendidikan dasar dan menengah harus disusun secara psikologis agar lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pendidikan. Hal ini dikarenakan tingkat pendidikan dasar dan menengah ada masalah yaitu tingkat kecerdasan dan membantu dalam hidup bermasyarakat” (Hidayati, 2002: 18).

Berdasarkan uraian tersebut bahwa materi IPS diambil atau dipilih (setelah disederhanakan sesuai tingkat kematangan dan perkembangan siswa) dari bagian-bagian pengetahuan atau konsep-konsep Ilmu-ilmu Sosial yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan usia siswa. Ini berarti bahwa Ilmu-ilmu Sosial merupakan sumber materi atau isi dari IPS. Sebagai bidang studi dalam kurikulum sekolah IPS berbeda dengan Ilmu-ilmu Sosial. IPS sebagai disiplin ilmu yang memiliki objek kajian, metodologi penyelidikan dan struktur konsep, generalisasi, dan teori tersendiri (Hidayati, 2002: 18).

Berkaitan dengan uraian tersebut, IPS memiliki bagian-bagian pengetahuan seperti yang diungkapkan oleh Hidayati (2002: 18) bahwa materi IPS dalam pembelajaran yang diambil dari penyederhanaan atau pengadaptasian bagian pengetahuan dari Ilmu-ilmu Sosial terdiri dari:

- a. Fakta, konsep, generalisasi, dan teori.
- b. Metodologi penyelidikan dari masing-masing Ilmu-ilmu Sosial.
- c. Keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan Ilmu-ilmu Sosial.

Saidihardjo dan Sumadi (dalam Hidayati, 2002: 20) menerangkan bahwa pengajaran IPS memiliki beberapa ciri khusus, yaitu:

- a. Tujuan pengajaran IPS adalah menjadikan “warga negara yang baik” (*good citizen*). Hal ini menjadi tujuan utama pengajaran IPS dalam masyarakat demokratis.
- b. IPS bukan sekedar “Ilmu-ilmu Sosial yang disederhanakan di sekolah”, karena IPS selain mencakup pengetahuan (*knowledge*) dan metode penyelidikan ilmiah dari Ilmu-ilmu Sosial juga mencakup komponen-komponen lain seperti pendidikan, etika, pertimbangan filsafat, agama, sosial, serta bahan pengetahuan dari sumber-sumber disiplin lainnya.
- c. Komponen “pengambilan keputusan” secara rasional harus dilakukan oleh seorang warga negara yang baik dan “pendidikan nilai”, keduanya merupakan bagian penting dalam pengajaran IPS.
- d. Komponen “keterampilan-keterampilan dasar” (*basic skill*) yang terdiri dari keterampilan berpikir (intelektual), keterampilan melakukan penyelidikan inquiry dalam Ilmu-ilmu Sosial, keterampilan studi (akademis), dan keterampilan sosial, juga harus diajarkan dalam pengajaran IPS. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mencapai tujuan

sebagai warga negara yang baik dan dapat mengambil keputusan secara rasional.

- e. Strategi pengajaran yang dianut dalam IPS menekankan pada model-model pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (misalnya CBSA, activity based learning) seperti strategi pembelajaran inquiry-discovery (social science inquiry), strategi pembelajaran konsep, model klarifikasi nilai, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian mengenai hakikat IPS tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS dilihat dari materi yang disampaikan harus disesuaikan dengan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik, hal ini bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga yang baik. IPS berfungsi sebagai keperluan pendidikan di sekolah, sebagai pengambil keputusan, sebagai pengajaran keterampilan dasar, dan melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

3. Landasan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu memiliki landasan dalam pengembangan, sebagai mata pelajaran maupun sebagai pendidikan disiplin ilmu hal ini disampaikan oleh Sapriya (2009: 15-17) yang menjelaskan bahwa landasan-landasan tersebut meliputi: landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, psikologis, dan religius.

a. Landasan filosofis

Landasan filosofis memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan objek kajian atau domain yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan pendidikan IPS sebagai disiplin ilmu (aspek ontologis).

b. Landasan ideologi

Landasan ideologis dimaksudkan sebagai sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan dan menjawab pertanyaan mengenai: (1) Keterkaitan antara *das sein* pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dan *das sollen* IPS; dan (2) Keterkaitan antara teori-teori pendidikan dengan hakikat dan praktis etika, moral, politik dan norma-norma perilaku dalam membangun dan mengembangkan pendidikan IPS.

c. Landasan sosiologis

Landasan sosiologis memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori atau prinsip-prinsip pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.

d. Landasan antropologis

Landasan antropologis memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem, dan struktur pendidikan disiplin ilmu sehingga relevan dengan pola, sistem, dan struktur kebudayaan bahkan dengan pola, sistem, dan struktur perilaku manusia yang kompleks.

Landasan ini memberikan dasar-dasar sosial-kultural masyarakat terhadap struktur pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dalam proses perubahan sosial yang konstruktif.

e. Landasan kemanusiaan

Landasan kemanusiaan memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses pendidikan. Landasan ini sangat penting karena pada dasarnya proses pendidikan adalah proses memanusiakan manusia.

f. Landasan politis

Landasan politis memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan dari pendidikan IPS.

g. Landasan psikologis

Landasan psikologis memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan cara-cara pendidikan IPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuannya, baik dalam tataran personal maupun komunal berdasarkan entitas-entitas psikologinya.

h. Landasan religius

Landasan religius memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika, dan moral yang menjadi jiwa (roh) yang melandasi keseluruhan bangunan pendidikan IPS, khususnya pendidikan di Indonesia. Landasan religius yang diterapkan di Indonesia menghendaki

adanya keseimbangan antara pengembangan materi yang bersumber dari *intrceptive knowledge* dan *extrceptive knowledge*.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa landasn IPS antara lain landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, psikologis, dan religius.

4. Tujuan IPS

Pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan masing-masing. Oleh sebab itu melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dan tantangan-tantangannya. Siswa diharapkan kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi (Hidayati, 2002: 15). Hidayati menerangkan lebih lanjut bahwa tujuan utama *Social Studies* (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik (Hidayati, 2002: 22).

Hal itu didukung oleh pendapat Fenton (dalam Hidayati, 2002: 22) yang mengemukakan bahwa tujuan IPS secara umum adalah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan

bangsanya. Pendapat tersebut juga sesuai dengan pendapat Clark (dalam Hidayati, 2002: 22) yang menyatakan bahwa Studi Sosial menitikberatkan pada perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, manusia dengan segala kegiatannya dan interaksi antara mereka.

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Sa'dun Akbar (2010: 76), bahwa *Social Studies* maupun pendidikan IPS tidak hanya mementingkan aspek kognisi, tetapi juga afeksi, konasi, dan psikomotor. Sapriya (2009: 12) memperkuat pendapat tersebut menerangkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

BSNP menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP: 2006).

Berkaitan dengan hal itu Rudy Gunawan (2011: 40) menjelaskan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif, pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai tujuan IPS tersebut, dalam penelitian ini pembelajaran IPS bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat dijabarkan sebagai berikut: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa

ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.

5. Dimensi-dimensi IPS

Sapriya (2009: 48) menjelaskan bahwa program pendidikan IPS yang komprehensif adalah program yang mencakup empat dimensi yang meliputi: dimensi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, dan tindakan.

a. Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*)

Dimensi pengetahuan (*knowledge*) secara konseptual mencakup tiga hal, yaitu: fakta, konsep, dan generalisasi yang dipahami siswa.

- 1) Fakta adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang, dan hal-hal yang terjadi (peristiwa). Contohnya: keluarga saya berjumlah lima orang.
- 2) Konsep merupakan fakta-fakta atau frase yang mengelompok, berkategori, dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. Banyak konsep yang terkait dengan lebih dari satu disiplin, isu-isu sosial, dan tema-tema yang berasal dari banyak disiplin ilmu sosial. Konsep-konsep tersebut tergantung pula pada jenjang dan kelas sekolah, misalnya konsep “keluarga” dapat diambil dari sejarah, antropologi, sosiologi, bahkan ekonomi. Contohnya: negara, masyarakat, sosialisasi, teknologi.

- 3) Generalisasi merupakan suatu ungkapan/ Pernyataan dari dua atau lebih konsep yang saling terkait, dan memiliki tingkat kompleksitas isi yang disesuaikan tingkat perkembangan siswa. Contohnya: semakin bertambah usia seseorang, semakin berbeda dalam kemampuan bekerja.

b. Dimensi Keterampilan (*Skills*)

Pendidikan IPS sangat memerhatikan dimensi keterampilan selain pemahaman dalam dimensi pengetahuan. Keterampilan yang diperlukan dalam pendidikan IPS saat proses pembelajaran yaitu:

- 1) Keterampilan meneliti

Keterampilan meneliti diperlukan untuk mengumpulkan dan mengolah data.

- 2) Keterampilan berpikir

Keterampilan berpikir banyak berkontribusi terhadap pemecahan masalah dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat secara efektif.

- 3) Keterampilan partisipasi sosial

Ketika belajar IPS siswa perlu diajarkan bagaimana berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain. Keahlian bekerja dalam kelompok sangat penting karena dalam kehidupan bermasyarakat begitu banyak orang menggantungkan hidup melalui kelompok.

- 4) Keterampilan berkomunikasi

Keterampilan berkomunikasi merupakan aspek yang penting dari pendekatan pembelajaran IPS khususnya dalam inkuiri sosial. Setiap

siswa perlu diberi kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman dan perasaannya secara jelas, efektif dan kreatif.

Keterampilan-keterampilan tersebut dalam pembelajaran IPS sangat diperlukan dan akan memberikan kontribusi dalam proses inkuiri sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran IPS.

c. Dimensi Nilai dan Sikap (*Values and Attitudes*)

Nilai yang ada di dalam masyarakat sangat beragam sesuai dengan tingkat keragaman kelompok masyarakat. Berkaitan dengan hal itu maka terdapat dua macam nilai. Pertama adalah nilai substansif, yang artinya keyakinan yang telah dipegang seseorang, bukan hanya sekedar penyampaian atau penanaman nilai tertentu. Kedua adalah nilai prosedural, yang artinya nilai ini meliputi nilai kemerdekaan, demokratis, toleransi, kejujuran, menghormati kebenaran, dan menghargai pendapat orang lain.

d. Dimensi tindakan (*Action*)

Tindakan sosial merupakan dimensi IPS yang penting karena tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif. Mereka pun dapat belajar berlatih secara konkret dan praktis. Melalui belajar dari apa yang diketahui dan terpikirkan tentang isu-isu sosial untuk dipecahkan sehingga jelas apa yang akan dilakukan dan bagaimana caranya, siswa belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini dimensi IPS antara lain dimensi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta

tindakan. Keempat dimensi tersebut saling melengkapi satu sama lain agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai oleh siswa.

6. Silabus IPS SD Kelas III

Struktur KTSP SD pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. IPS merupakan salah satu mata pelajaran di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Rudy Gunawan, 2012, 39).

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan
5. IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni: (a) Mendidik siswa kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; (b) Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; (c) Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; (d) Mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan kerusakan lingkungan (Rudy Gunawan, 2011: 39).

Berdasarkan KTSP maka panduan yang ditetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk kelas III SD adalah:

Tabel 2. Silabus IPS Kelas III SD

Semester	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Semester 1	1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah	1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah 1.2 Memelihara lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah 1.3 Membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah 1.4 Melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/desa
Semester 2	2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan 2.2 Memahami pentingnya semangat kerja 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.4 Mengenal sejarah uang 2.5 Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

(BSNP, 2006).

Berdasarkan silabus IPS kelas III tersebut, pembelajaran IPS yang akan digunakan ketika penelitian adalah standar kompetensi pada semester 2 yaitu memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang, dengan kompetensi dasar 2.1 mengenal jenis-jenis pekerjaan dan 2.2 memahami pentingnya semangat kerja, materi yang digunakan adalah jenis-jenis pekerjaan, jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, semangat bekerja, dan manfaat bekerja (Muhammad Nursa'ban, 2008: 65-73).

C. Kajian Tentang Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (M. Husna A, 2009: 145).

Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman 2010: dalam http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0803563), bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Satya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif (Satya, 2012).

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

2. Sejarah Permainan Ular Tangga

Sejarah mengenai permainan ular tangga yang dikutip dari repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/28400/5/Chapter%20I.pdf yaitu permainan diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama “*Paramapada Sopanam (Ladder to Salvation)*”. Berkaitan dengan hal tersebut permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, dikenal dengan nama *Moksha Patamu*. *Moksha Patamu* dikaitkan dengan filsafat tradisional agama Hindu yakni “Karma dan Kama” yang diartikan sebagai Takdir dan Keinginan dari kehidupan manusia di dunia (Luqmanul Hakim, 2012: <http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html>).

Sesuai dengan pendapat tersebut, Luqmanul Hakim menambahkan bahwa pada zaman dahulu di India permainan ular tangga memiliki beberapa nama, yaitu *Leela* yang berarti bahwa permainan ini mencerminkan kesadaran dalam agama Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di Andhra Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama *Vaikuntapali*, sedangkan Nama lain dari ular tangga ini adalah Tangga Keselamatan. Berdasarkan sejarah, selanjutnya permainan ular tangga dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika dikenalkan oleh pembuat mainan bernama Milton Bradley dan diberi nama “*Snakes and Ladders*” yang berarti “Ular Tangga” (Luqmanul

Hakim, 2012: <http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html>).

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai masuknya permainan ular tangga tersebut ke Indonesia. Pada zaman dulu, banyak anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga, sehingga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat (Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).

Berdasarkan sejarah permainan ular tangga tersebut, maka dapat diketahui bahwa permainan ini berasal dari India yang diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

3. Karakteristik Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman (2003: 75), bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c. Adanya aturan-aturan main.

d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 41). Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 87), bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sehubungan dengan hal tersebut, Satya menjelaskan bahwa pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar petak-petak, biasanya berukuran 10x10 petak. Tiap petak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Petak-petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak

yang lebih rendah dengan melewati ular (Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).

Pendapat tersebut kontradiksi dengan pendapat Jannah (dalam Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>) yang mengemukakan bahwa tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga. Sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda sesuai keinginan setiap pemain.

Berkaitan dengan uraian tersebut, maka karakteristik permainan ular tangga yaitu:

- a. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan.
- b. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
- d. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular.
- e. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
- g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

- h. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
- i. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir (http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga).

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu adanya dua pemain atau lebih; adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

Di dalam konteks penelitian ini semua karakteristik pada permainan ular tangga ada, namun ada beberapa perubahan seperti papan permainan ular tangga yang digunakan memiliki 50 petak, untuk pemenang permainan adalah pemain yang mendapatkan poin terbanyak ketika menjawab soal, dan permainan akan berhenti jika terdapat pemain yang mencapai petak terakhir.

Gambar yang dimaksud pada papan permainan ular tangga dalam penelitian ini sesuai tema materi yang sedang diajarkan, yaitu Jenis-jenis Pekerjaan dan Manfaat Bekerja. Papan ular tangga Jenis-jenis Pekerjaan menyajikan gambar-gambar yang ada pada beberapa petak merupakan gambar jenis-jenis pekerjaan dan gambar yang berhubungan dengan jenis pekerjaan yang dimaksud. Pada papan ular tangga Semangat Bekerja dan Manfaat Bekerja menyajikan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi tersebut. Berikut ini adalah tampilan papan ular tangga sesuai materi tersebut:



Gambar 1. Tampilan Papan Ular Tangga Jenis-jenis Pekerjaan.



Gambar 2. Tampilan Papan Ular Tangga Manfaat Bekerja dan Semangat Bekerja.

4. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga, yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan permainan terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.

- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- i. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut tidak menjalankan bidaknya terlebih dahulu, kemudian melempar dadu kembali sehingga didapatkan angka terakhir pada dadu, selanjutnya bidak dijalankan.

Namun, dalam hal ini M. Husna A, dalam bukunya memaparkan peraturan yang berbeda dari pendapat Rahman, yaitu jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali (M. Husna A, 2009: 145)

- j. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- k. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut.
- l. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- m. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100 atau petak terakhir (Rahman dalam Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).

Berdasarkan kedua pendapat mengenai peraturan permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.

- i. Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
- j. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- k. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut.
- l. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- m. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan bintang terbanyak, dan permainan berakhir jika terdapat pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak nomor 50.

5. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.

- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Andang Ismail dalam Iva Rifa, 2012: 12).

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan juga terkait dengan perkembangan siswa, antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berompetisi)
- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri (Iva Riva, 2012: 15).

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Mulyati (2008: dalam http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0803563) menyatakan bahwa secara khusus media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.

- c. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- d. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih siswa tentang sikap jujur dan mengerti peraturan (Iva Rifa, 2012: 95).

Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan ular tangga tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa pada dasarnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional siswa, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan.

D. Kajian Karakteristik Siswa SD

Peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (Sisdiknas no 20 tahun 2003). Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Dwi Siswoyo (2007: 87) bahwa

peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan. Istilah peserta didik pada pendidikan formal/sekolah jenjang dasar dan menengah dikenal dengan nama anak didik atau siswa; pada pendidikan pondok pesantren disebut santri, dan pada pendidikan keluarga disebut anak.

Pendapat tersebut didukung pendapat Imam Barnadib (dalam Dwi Siswoyo, 2007: 87) yang menyatakan bahwa peserta didik pada umumnya merupakan anak-anak yang membutuhkan bantuan orang lain untuk berkembang. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutari Imam Barnadib bahwa peserta didik sangat tergantung dan membutuhkan bantuan dari orang lain yang memiliki kewibawaan dan kedewasaan. Setiap anak memiliki potensi dan bakat yang memungkinkan tumbuh dan berkembang melalui pendidikan, oleh karena itu peserta didik sangat membutuhkan bantuan dari orang dewasa.

Semua keunikan yang ada pada diri peserta didik sebagai pribadi manusia jelas dapat menjadi indikator yang membedakan antara dirinya dengan makhluk lain. Sebagai makhluk hidup peserta didik akan mengalami perkembangan sejak lahir sampai meninggal dengan perubahan yang terjadi secara wajar (Dwi Siswoyo, 2007: 87). Sehubungan dengan pendapat-tersebut, Tirtarahardja dan La Sulo (dalam Dwi Siswoyo, 2007: 88) menyebutkan perbedaan individual pada peserta didik terdapat beberapa ciri-ciri khas, yaitu:

1. Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas

Maksudnya adalah peserta didik sejak lahir telah memiliki potensi-potensi yang berbeda dengan individu lain yang ingin dikembangkan dan diaktualisasikan.

2. Individu yang sedang berkembang

Yakni selalu ada perubahan dalam diri peserta didik secara wajar baik yang ditujukan kepada diri sendiri maupun ke arah penyesuaian dengan lingkungan.

3. Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi

Maksudnya adalah walaupun ia adalah makhluk yang berkembang mempunyai potensi fisik dan psikis untuk bisa mandiri, namun karena belum dewasa maka ia membutuhkan bantuan dan bimbingan dari pihak lain sesuai kodrat kemanusiaannya.

4. Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri

Hal ini dikarenakan bahwa di dalam diri anak ada kecenderungan untuk memerdekakan diri, sehingga mewajibkan bagi pendidik dan orang tua untuk secara bertahap memberikan kebebasan kepada anak dan pada akhirnya pendidik mengundurkan diri.

Berkaitan dengan ciri-ciri di atas Hurlock (2008: 146) menyatakan bahwa terdapat beberapa label yang diberikan kepada peserta didik dengan sebutan akhir masa kanak-kanak. Label-label tersebut mencerminkan ciri-ciri yang ada pada peserta didik, yaitu:

1. Label yang digunakan oleh orang tua

Hurlock menjelaskan bahwa orang tua memiliki label tersendiri untuk anak-anak, antara lain bahwa usia anak-anak merupakan usia yang menyulitkan yaitu anak tidak mau lagi menuruti perintah orang tua. Usia tidak rapih, maksudnya adalah masa anak-anak cenderung tidak memperdulikan dan ceroboh dalam penampilan. Usia bertengkar, bahwa pada usia ini sering terjadi pertengkaran antar keluarga dan suasana rumah yang tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga.

2. Label yang digunakan oleh para pendidik

Pendidik memberi label pada usia akhir masa kanak-kanak dengan usia sekolah dasar. Pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang penting untuk penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Masa periode kritis, maksudnya adalah anak memiliki dorongan berprestasi dan membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses.

3. Label yang diberikan oleh ahli psikologi

Ahli psikologi menjelaskan bahwa anak-anak merupakan usia berkelompok, yaitu perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman sebayanya sebagai anggota kelompok. Selain itu anak-anak juga disebut sebagai usia penyesuaian diri, karena ingin bergabung dengan kelompoknya maka anak-anak menyesuaikan dengan standar yang disetujui dalam kelompoknya, contohnya penampilan, berbicara, dan perilaku.

Hurlock juga menyebutkan bahwa anak-anak juga disebut sebagai usia kreatif, berdasarkan tingkat kreativitas yang dimiliki anak menunjukkan

apakah anak menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan orisinal. Akhir masa kanak-kanak seringkali disebut sebagai usia bermain, hal ini karena luasnya minat dan kegiatan bermain dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain.

Berkaitan dengan ciri-ciri peserta didik dan masa kanak-kanak tersebut Jean Piaget (dalam Dwi Siswoyo, 2009: 100) menyebutkan empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu tahap sensori motor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasi konkret (7-11 tahun), dan tahap operasi formal (11-14 tahun). Siswa kelas III termasuk ke dalam tahap operasi konkret, kemampuan berpikir anak masih terbatas pada hal-hal yang konkret. Pada tahap ini anak dapat diberikan pengetahuan tentang manusia, hewan, dan lingkungan alam sekitar, dan sebagainya.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Syamsu Yusuf (2004: 180) yang mengatakan bahwa perkembangan sosial siswa sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan yaitu membentuk ikatan baru dengan teman sebaya, memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama), berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok.

Usia anak-anak merupakan usia bermain, oleh karena itu Hurlock menerangkan bahwa bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologis anak, karena anak sudah menghabiskan waktu untuk sekolah dan menyelesaikan pekerjaan rumah, sehingga anak harus diberi waktu

dan kesempatan untuk bermain, dan didorong untuk bermain (Hurlock, 2008: 159).

Berdasarkan uraian karakteristik siswa tersebut, maka dalam penelitian ini siswa merupakan individu yang unik, dan membutuhkan bantuan orang dewasa dalam menjalankan tugas perkembangannya, agar siswa dapat mencapai perkembangan yang baik dalam belajar di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Siswa kelas III SD termasuk ke dalam tahap operasional konkret, yaitu sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Usia pada kelas III SD banyak dihabiskan anak untuk bermain dengan teman-temannya, agar perkembangan fisik dan psikologisnya berkembang dengan baik. Selain itu berkaitan dengan perkembangan sosialnya siswa kelas III SD memiliki kesanggupan untuk bekerja sama dengan teman sebayanya.

E. Keterkaitan Permainan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar

Berdasarkan pembahasan sebelumnya mengenai motivasi belajar, manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran dan karakteristik siswa SD, maka terdapat kaitan antara permainan ular tangga dan motivasi belajar siswa.

Bermain dan belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan untuk siswa kelas III SD. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak (Vygotsky dalam Iva Riva, 2012: 12). Di dalam kegiatan bermain terdapat aspek kegembiraan, keberanian, sosialisasi, melatih pribadi untuk bersaing, dan siap menerima kekalahan ataupun kemenangan.

Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar, apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut media permainan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, segar, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Hal ini diharapkan adanya partisipasi aktif dari siswa, sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa, dan adanya timbal balik dalam pembelajaran.

Permainan ular tangga bertujuan agar siswa belajar secara menyenangkan dan melatih siswa mengenai sikap jujur dan mengerti aturan (Iva Riva, 2012: 95). Berdasarkan pendapat tersebut maka permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Permainan ular tangga memiliki ciri khas, yaitu permainan dilakukan secara berkelompok lebih dari satu orang, menggunakan bidak dan dadu, papan ular tangga berpetak-petak, dan beberapa petak terdapat gambar ular dan tangga. Bidak yang berada pada petak bergambar dasar tangga harus naik ke ujung tangga, sementara bidak yang berada pada petak bergambar ekor ular harus turun sampai kepala ular. Bidak yang pertama kali mencapai petak terakhir maka menjadi pemenangnya, sehingga untuk menjadi pemenang permainan harus bersaing dengan pemain lawan.

Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi menjadi media pembelajaran seperti yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini

ditambahkan beberapa peraturan yang telah ada untuk disesuaikan dengan tujuan belajar siswa. Beberapa peraturan tambahan tersebut antara lain adalah terdapat kuis soal untuk petak yang tidak bergambar dasar tangga, ujung tangga, ekor ular, maupun kepala ular, sehingga ketika bidak siswa yang berada pada petak tersebut harus menjawab kuis soal sesuai nomor petak tersebut. Jika siswa tidak dapat menjawabnya maka teman pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan menjawab. Hal ini akan menimbulkan sesuatu yang tidak terduga dan menimbulkan rasa ingin tahu bagi siswa. Siswa yang menjawab dengan benar akan memperoleh bintang. Pemenang permainan adalah siswa yang mendapat bintang paling banyak dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan kajian mengenai motivasi belajar yang telah dikemukakan, beberapa teknik meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menurut Sardiman (2012: 92), Iskandar (2009: 183), Hamzah B. Uno (2007: 34) antara lain, menggunakan permainan, membuat suasana persaingan yang sehat antar siswa, memberikan penghargaan baik secara verbal maupun simbolik, memunculkan hal yang tidak terduga oleh siswa, menimbulkan rasa ingin tahu, dan memberikan kaitan yang menarik dengan menggunakan materi yang dikenal siswa, menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, menunjukkan hasil kerja yang telah dicapai dan memberi hadiah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa adanya persaingan yang sehat antar siswa dalam permainan ular tangga, adanya hal yang tidak terduga oleh siswa yaitu apakah bidaknya berada pada petak

bergambar dasar tangga, ekor ular, atau petak yang terdapat kuis, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa, soal yang dia dapatkan dan dapatkah menjawab kuis soal tersebut. Setelah siswa menjawab dengan benar kuis tersebut kemudian mendapat bintang sebagai tanda bahwa siswa tersebut mendapat penghargaan karena menjawab kuis dengan benar. Berdasarkan hal tersebut, maka terdapat kaitan bahwa permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

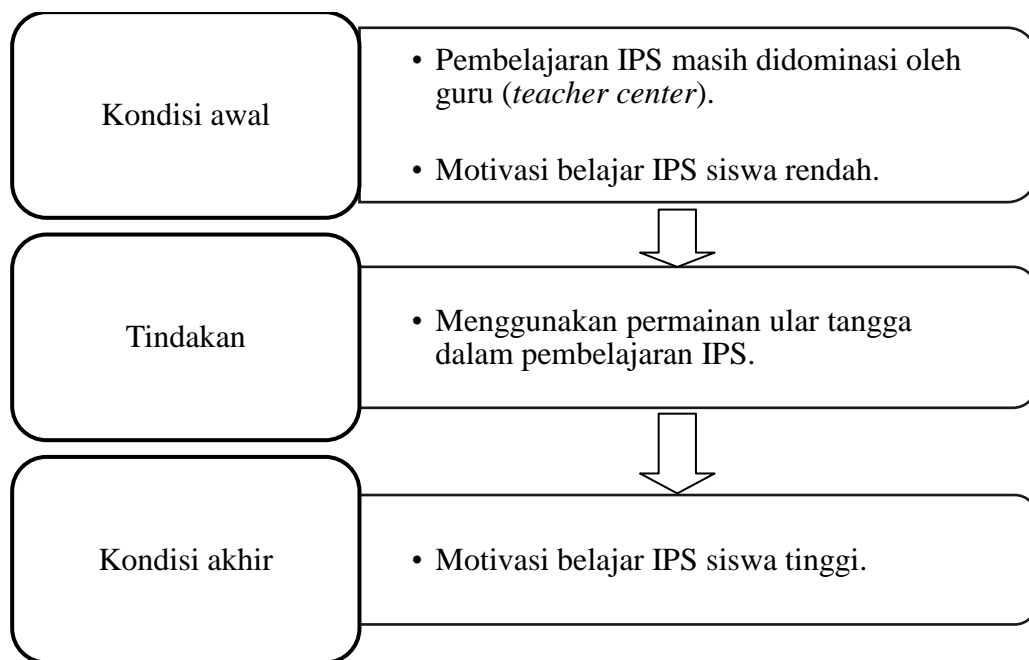
F. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa optimalnya pembelajaran di kelas salah satunya sangat dipengaruhi oleh adanya motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar pada siswa kurang atau rendah maka akan menjadi kendala bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini mengambil kasus mengenai rendahnya motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro sehingga menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang optimal. IPS merupakan mata pelajaran wajib di SD yang memiliki cakupan yang luas, sehingga seharusnya siswa dapat memahami dan mengikuti pembelajaran IPS ini dengan baik. Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kontekstual, artinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan diharapkan agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupannya. Oleh karena itu dibutuhkan motivasi belajar dari siswa untuk mempelajari IPS.

Sesuai dengan kajian teori mengenai teknik memotivasi siswa dalam pembelajaran, maka dalam penelitian ini cara memotivasi siswa akan dilakukan dengan penyajian yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran baik antar siswa maupun dengan guru. Hal tersebut dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Terkait dengan hal tersebut media pembelajaran yang dianggap sesuai adalah melalui permainan ular tangga. Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran akan dapat menarik siswa, karena jenis permainan ini mudah dimainkan dan peraturan permainan yang tidak sulit, sehingga permainan ini sangat dikenal oleh siswa.

Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan berikut:



Gambar 3. Bagan kerangka pikir penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Jurnal berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SDN Pujokusuman 2 Yogyakarta”, karya Ranti Purnanindya, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran TIK untuk sekolah dasar. Hal yang perlu diperbaiki dalam *game* edukasi ular tangga tersebut adalah: 1) pengadaan *timer* untuk menentukan lamanya waktu permainan, 2) pertanyaan yang diberikan bukan hanya berupa pilihan ganda tetapi bisa ditambahkan pertanyaan berupa isian, dan 3) adanya resume di akhir permainan dengan menghitung jumlah jawaban benar dan salah dari pertanyaan yang diberikan kemudian dibahas jawaban yang benar, dan pemberian skor nilai untuk setiap pemain.
2. Skripsi berjudul “Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang” karya Nanik Agustina, Program Studi S1 PGSD, Universitas Negeri Malang, tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi bilangan bulat pada siswa kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang, yaitu siswa yang tuntas belajar adalah 97,8%, sedangkan siswa yang belum tuntas belajar adalah 2,2%. Hal yang perlu diperbaiki dalam penemuan penelitian tersebut adalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa perlu

memperhatikan perkembangan mental anak yaitu tahap operasi konkret dan dengan menggunakan metode permainan harus sesuai dengan tahap-tahap dalam menanamkan konsep matematika, sehingga siswa diharapkan dapat menerima konsep dengan mudah, dan ketuntasan belajar siswa mencapai 100%.

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian dari kajian teori dan kerangka pikir, maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro, Sleman.

I. Definisi Operasional

1. Permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 50, terbagi dalam 10 baris dan 5 kolom, dan dimainkan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
2. Motivasi belajar IPS adalah daya dorong belajar yang berasal dari luar siswa berupa penggunaan permainan ular tangga untuk menimbulkan motivasi belajar dari dalam diri siswa agar dapat aktif dan antusias dalam pembelajaran IPS.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga dengan *Classroom Action Research* (CAR). PTK umumnya dilakukan oleh guru bekerjasama dengan peneliti atau ia sendiri sebagai guru berperan ganda melakukan penelitian individu di kelas, di sekolah dan atau di tempat ia mengajar untuk tujuan penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas bersifat terbatas dalam arti keluasan objek dan sasaran yang menjadi pusat perhatiannya (Suharsimi Arikunto dan Suhardjono, 2006: 57).

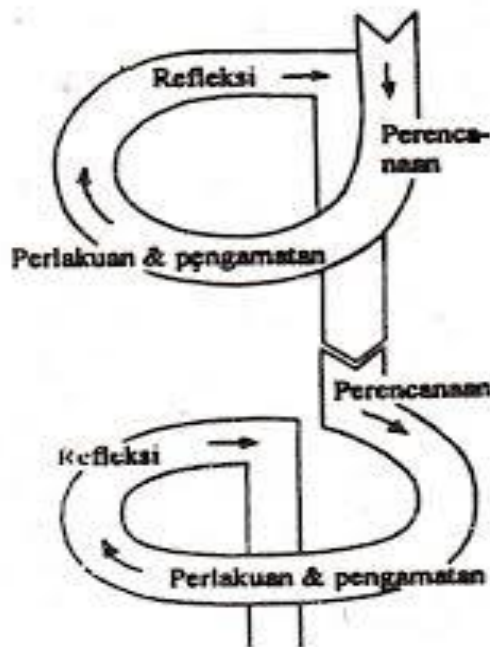
Penelitian tindakan kelas lebih banyak mengandalkan pada pembenaran dan kebenaran empiris fakta di lapangan dibandingkan teori-teori ideal ilmu pengetahuan. Secara spesifik, PTK masuk kategori pengetahuan teknologis dibandingkan teoritis. Dalam struktur ilmu pengetahuan, PTK masuk kelompok ilmu konkret, yaitu kelompok ilmu yang bersifat riil, nyata, dan empiris.

Fokus dari PTK terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang direncanakan oleh pendidik, kemudian dicobakan dan kemudian dievaluasi apakah tindakan tersebut dapat membantu menyelesaikan masalah pembelajaran yang dialami oleh pendidik. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan tindakan pada siswa kelas III SDN Nogopuro sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan

menggunakan permainan ular tangga. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk memecahkan masalah pembelajaran berupa motivasi belajar siswa yang rendah.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan dikembangkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip oleh Wijaya Kusumah (2001: 21). Dalam PTK model Kemmis dan Mc Taggart digambarkan bahwa penelitian tindakan dilaksanakan melalui beberapa siklus, dan tiap siklus terdiri dari empat tahapan. Berikut ini adalah gambar siklus tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 4. Model PTK Kemmis & Mc Taggart
(Wijaya Kusumah, 2010: 21)

Keterangan :

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan peneliti menyusun sebuah rancangan kegiatan. Agar dapat mudah dipahami maka peneliti membuat semacam panduan yang menggambarkan apa yang harus dilakukan, kapan kegiatan dilakukan, tempat kegiatan dilakukan, peralatan dan sarana yang diperlukan, dan tindak lanjutnya jika kegiatan sudah selesai.

2. Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu melakukan tindakan kelas. Dalam pelaksanaan guru dan peneliti harus memperhatikan hal-hal seperti : (a) apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan, (b) apakah proses tindakan yang dilakukan siswa cukup lancar, (c) bagaimanakah situasi proses tindakan, (d) apakah siswa melaksanakan dengan bersemangat, (e) bagaimanakah hasil keseluruhan dari tindakan itu.

3. Pengamatan (*observing*)

Dalam tahap pengamatan peneliti akan mencatat setiap hal yang terjadi selama tahap tindakan berlangsung. Hal-hal yang diamati adalah hal-hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan. Catatan tersebut nantinya akan digunakan sebagai data akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

4. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Pada kegiatan refleksi ini hal yang dilakukan adalah mencari kemungkinan penyebab dari kendala saat pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil refleksi peneliti akan melakukan diskusi dengan guru untuk menentukan perbaikan tindakan selanjutnya.

Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart pada dasarnya merupakan siklus, satu siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Jumlah siklus dalam suatu penelitian tergantung dengan masalah yang diselesaikan. Semakin kompleks suatu masalah maka akan semakin banyak siklus yang dilaksanakan.

C. Rencana Pratindakan

Pratindakan dilakukan untuk mendukung pelaksanaan tindakan agar dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Adapun hal-hal yang dilakukan pada rencana pratindakan sebagai berikut:

- a. Peneliti menyebarkan skala motivasi untuk mengetahui seberapa besar tingkat motivasi belajar siswa kelas III A SDN Nogopuro, Sleman terhadap mata pelajaran IPS.
- b. Peneliti melakukan latihan bersama guru tentang implementasi permainan ular tangga dalam pelajaran IPS. Latihan dilakukan secara intensif dua kali dalam satu minggu sesuai dengan waktu yang disepakati bersama guru.

- c. Peneliti mempersiapkan skala motivasi dan media permainan ular tangga yang akan digunakan selama penelitian tindakan kelas ini berlangsung.

D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Siklus pertama

a. Perencanaan

Pada tahap ini beberapa hal yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan materi untuk siklus 1.
- 3) Membentuk kelompok bermain ular tangga.
- 4) Satu atau dua hari sebelum pembelajaran, siswa mempelajari materi bersama dengan kelompok yang telah dibentuk.
- 5) Menyiapkan pertanyaan untuk kuis permainan ular tangga.
- 6) Menjelaskan kepada guru mengenai operasional permainan ular tangga.

b. Tindakan

Tindakan yang akan dilakukan dalam siklus pertama sebagai berikut:

- 1) Guru mengkondisikan ruang kelas dan menyiapkan papan ular tangga yang akan digunakan untuk permainan.
- 2) Guru mengkondisikan siswa untuk duduk bersama kelompoknya masing-masing dan tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

- 3) Guru memberikan penjelasan singkat kepada siswa tentang materi dan peraturan permainan ular tangga.
- 4) Tiap kelompok mendapat satu papan permainan ular tangga, satu dadu, dan lima bidak.
- 5) Semua kelompok memulai permainan ketika guru telah memberikan aba-aba. Setiap siswa meletakkan bidaknya pada petak nomor 1.
- 6) Siswa melaksanakan permainan ular tangga sesuai dengan peraturan berikut:
 - a) Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi.
 - b) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut.
 - c) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.
 - d) Siswa menjawab kuis dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak tempat bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.
 - e) Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab
 - f) Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.

7) Permainan dihentikan jika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak nomor 50. Pemenang permainan tersebut adalah siswa yang mendapatkan bintang terbanyak.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi. Aspek-aspek yang diamati meliputi perilaku siswa dan guru selama proses pembelajaran. Data observasi dapat dilihat dari keberhasilan penerapan permainan ular tangga yang dapat dilihat dari aktivitas guru dalam mendampingi dan mengarahkan permainan ular tangga dan aktivitas siswa dalam melaksanakan permainan ular tangga sesuai dengan prosedur permainan ular tangga yang telah dipaparkan dalam bab II.

d. Refleksi

Refleksi dimaksudkan untuk mencari kemungkinan penyebab hambatan dari pelaksanaan tindakan. Selanjutnya dilakukan evaluasi sebagai acuan perbaikan untuk menyempurnakan tindakan siklus berikutnya.

Data skala motivasi pada siklus 1 digunakan sebagai pembandingan terhadap data hasil skala motivasi pratindakan dalam hal tingkat motivasi siswa. Refleksi pada tindakan pertama ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan pada tindakan siklus yang kedua dan selanjutnya jika masih diperlukan.

E. Setting Penelitian

Setting penelitian dalam penelitian ini di kelas III A SDN Nogopuro. SDN Nogopuro beralamat di Jalan Nogopuro 3, Gowok, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

F. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III A di SDN Nogopuro, Sleman, Yogyakarta.

G. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sesuai dengan hal tersebut maka jenis alat pengumpulan data yang diperlukan dalam PTK harus diuraikan dengan jelas.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu angket (kuesioner) dan pengamatan (observasi).

1. Angket

“Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab” (Sugiyono, 2010: 199).

Berkaitan dengan hal tersebut, pernyataan harus diungkapkan dengan cermat, jelas, dan tidak ambigu (bermakna ganda). Di dalam angket ini, responden diminta menjawab suatu pertanyaan dengan alternatif jawaban yang sesuai dengan data yang diperlukan oleh peneliti.

2. Pengamatan (observasi)

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati terlalu besar (Sugiyono, 2010: 203).

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode observasi terstruktur yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempat penelitian tersebut. Dalam hal ini peneliti menyiapkan lembar observasi tentang apa yang akan diamati selama penelitian terkait dengan langkah-langkah permainan ular tangga.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar lebih mudah mengolahnya dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan sistematis. Pada subbab sebelumnya telah dituliskan bahwa hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian adalah kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala motivasi dan lembar observasi.

1. Skala Motivasi

Penelitian yang dilakukan terkait dengan motivasi belajar yang termasuk gejala psikologis, sehingga skala yang digunakan adalah skala psikologi. Skala motivasi termasuk skala psikologi sebagai alat ukur yang memiliki karakteristik khusus, yaitu:

- a. Untuk mengukur aspek afektif bukan kognitif.
- b. Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang secara tidak langsung mengungkap indikator perilaku dan atribut yang bersangkutan.
- c. Jawaban lebih bersifat proyektif.
- d. Berisi banyak item yang berkenaan dengan atribut yang diukur.
- e. Respon subjek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban benar atau salah, semua jawaban dianggap benar sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban yang berbeda diinterpretasikan berbeda pula (Saifuddin Azwar dalam Anwar Sutoyo, 2009: 167).

Skala motivasi yang digunakan untuk penelitian terlebih dahulu dilakukan uji validasi. Peneliti menggunakan jenis validasi isi yaitu pengujian melalui metode *professional judgment*, dengan dikonsultasikan kepada dosen ahli yaitu Bapak Agung Hastomo, M. Pd. selaku dosen yang ahli dalam bidang psikologi pendidikan.

Skala motivasi yang digunakan memiliki 27 butir pernyataan. Pada skala motivasi yang digunakan telah tersedia 4 alternatif jawaban untuk setiap butir pernyataan, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Pengukuran motivasi belajar IPS dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan aturan skoring. Purwanto (2008: 196) menjelaskan bahwa aturan skoring harus mempunyai konsistensi baik dalam peringkat maupun interval antar ukuran. Skala motivasi dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan aturan skoring yang sudah dimodifikasi. Berikut

tabel kisi-kisi skala motivasi belajar dan tabel aturan skoring instrumen motivasi belajar IPS dalam penelitian tindakan kelas ini:

Tabel 3. Kisi – kisi Skala Motivasi Belajar IPS

Jenis Motivasi	Indikator	Jumlah butir	No Butir Pernyataan	
			Positif	Negatif
Motivasi Intrinsik	1. Memiliki kesadaran untuk belajar.	3	1, 5	4
	2. Mengerjakan tugas dengan tepat waktu.	2	3	23
	3. Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas.	3	2, 6	7
	4. Senang mencari dan menyelesaikan masalah.	3	8, 11, 13	
	5. Tidak mudah putus asa dalam meraih prestasi.	3	9, 10	24
	6. Puas atas keberhasilan yang diraih	3	12, 25, 26	
Motivasi ekstrinsik	1. Belajar karena tertarik dengan lingkungan yang kondusif.	3	14, 18, 27	
	2. Belajar atau mengerjakan tugas karena ingin mendapat penghargaan.	3	15, 20, 21	
	3. Belajar atau mengerjakan tugas karena menghindari hukuman.	2	17	22
	4. Belajar atau mengerjakan tugas karena adanya persaingan.	2	16, 19	
Jumlah Butir		27	22	5

Tabel 4. Aturan Skoring Skala Motivasi Belajar IPS

Pernyataan	Pilihan Jawaban			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
Positif (+)	4	3	2	1
Negatif (-)	1	2	3	4

2. Lembar Observasi

Tabel 5. Lembar Observasi Permainan Ular Tangga

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.			
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.			
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.			
4.	Siswayang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.			
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.			
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab			
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.			
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.			

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase. Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Mencari skor ideal atau skor maksimum ideal untuk motivasi belajar IPS.
2. Menjumlah skor yang diperoleh tiap subjek.

3. Mencari persentase tingkat motivasi belajar IPS dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase tingkat motivasi belajar} = \frac{\text{jumlah skor tiap subjek}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

4. Suharsimi Arikunto (2006: 282) menyatakan bahwa, data yang bersifat kuantitatif berwujud angka-angka hasil perhitungan dan pengukuran tersebut diproses dengan cara dijumlah dan dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh hasil persentase. Salah satu kategori penentuan nilai menurut Sutrisno Hadi (dalam Suharsimi Arikunto, 2011: 250) adalah: sangat tinggi (81%-100%), tinggi (61%-80%), cukup (41%-60%), rendah (21%-40%), sangat rendah (<21%). Teknik ini sering disebut analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka hasil dari perhitungan persentase penelitian ini peneliti menafsirkan ke dalam kategori sebagai berikut :

Tabel 6. Kategori Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman

No.	Kategori	Persentase
1.	Sangat Tinggi	81%-100%
2.	Tinggi	61%-80%
3.	Cukup	41%-60%
4.	Rendah	21%-40%
5.	Sangat Rendah	< 21%

Penelitian ini menafsirkan data kuantitatif secara verbal, yaitu dengan melihat hasil deskripsi persentase dari siswa, serta menjelaskan kondisi proses pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga dari hasil lembar observasi. Dengan demikian dapat diketahui adanya peningkatan motivasi belajar IPS pada siswa kelas III A SDN Nogopuro, Sleman.

J. Kriteria Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas keberhasilannya dapat ditandai dengan adanya perbaikan, baik terkait guru maupun siswa. Keberhasilan suatu penelitian tindakan yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum diberi tindakan dengan hasil sesudah diberi tindakan.

Sebagai pertimbangan dan memberikan makna terhadap apa yang telah dicapai sesudah tindakan, dalam penelitian tindakan kelas ini akan digunakan kriteria keberhasilan normatif. Kriteria yang dimaksud adalah apabila keadaan sesudah tindakan menunjukkan keadaan peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum diberi tindakan, maka penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil.

Adapun kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Paling sedikit 75% jumlah siswa memiliki motivasi belajar IPS dengan kategori tinggi (61%-80%) untuk semua aspek motivasi.
2. Paling banyak 25% jumlah siswa memiliki motivasi belajar IPS dengan kategori cukup (41%-60%).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Nogopuro, Sleman, Yogyakarta. SDN Nogopuro merupakan salah satu sekolah adiwiyata berwawasan lingkungan di Yogyakarta. Sekolah tersebut terdiri dari enam kelas paralel dua kelas dengan jumlah siswa 377. Guru dan karyawan SDN Nogopuro berjumlah 24 orang, terdiri dari 1 kepala sekolah, tenaga pengajar terdiri dari 12 guru kelas dan 7 guru bidang studi, 4 karyawan sekolah terdiri dari 1 karyawan TU, 1 penjaga sekolah, dan 2 pegawai tidak tetap.

Letak SDN Nogopuro berada di wilayah yang cukup strategis, yaitu di sebelah selatan jalan Nogopuro, walaupun demikian tidak mengganggu jalannya proses kegiatan belajar mengajar karena jalan tersebut bukan merupakan jalan raya dan tidak begitu ramai. Letaknya sekitar 100 meter dari jalan raya Laksda Adisucipto (Jalan Solo), akses untuk menuju ke lokasi tersebut cukup mudah

Kondisi bangunan SDN Nogopuro cukup memadai, didukung dengan adanya bangunan-bangunan yang memperlancar proses kegiatan belajar mengajar. Fasilitas ruang yang dimiliki SDN Nogopuro antara lain 12 ruang kelas, 1 kantor kepala sekolah, 1 kantor guru, 1 ruang TU, 1 mushola, 1 perpustakaan, 1 laboratorium komputer, 1 ruang kesenian, 1 ruang UKS, 1 ruang redaksi majalah lingkungan hidup, 6 ruang WC, 2 ruang kantin, 1 ruang penjaga, tempat parkir sepeda siswa, dan lapangan upacara. Selain itu

banyaknya tanaman di lingkungan sekolah membuat suasana sekolah sejuk, asri, dan rindang.

Selain fasilitas fisik juga terdapat fasilitas nonfisik yaitu kegiatan les tambahan untuk kelas tiga sampai kelas enam, kegiatan ekstrakurikuler pramuka untuk kelas empat sampai kelas enam. SDN Nogopuro juga dilengkapi dengan fasilitas *Hot Spot* sehingga dapat membantu mengenalkan siswa dan warga sekolah pada internet dan perkembangan teknologi modern.

Dilihat dari kondisi fisik maupun nonfisik dan lingkungan sekolah yang memadai, maka diharapkan motivasi dan semangat belajar siswa bertambah dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III A SDN Nogopuro yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 11 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

Observasi yang dilakukan pertama kali oleh peneliti pada hari Senin tanggal 18 November 2013. Diketahui bahwa jadwal pelajaran IPS kelas III A SDN Nogopuro adalah 2 jam pelajaran dalam waktu satu minggu, yaitu pada hari Senin, dimulai setelah jam istirahat pertama yaitu pukul 09.00 sampai pukul 10.10 WIB. Pada jam sebelumnya dilakukan upacara bendera tiap hari Senin, setelah itu ada jadwal olahraga. Setelah bel masuk berbunyi sebagian besar siswa masih memakai seragam olahraga, tetapi hal ini tidak menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Akan tetapi siswa masih membawa

makanan dan minuman ketika sudah berada di dalam kelas, dan guru selalu menegurnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat pembelajaran dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa kelas III A SDN Nogopuro masih rendah pada mata pelajaran IPS. Data tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas, bahwa dari 25 siswa terdapat 12 siswa yang masih memiliki motivasi rendah, siswa tersebut pada awalnya memperhatikan pelajaran tetapi tidak lama kemudian mengobrol dengan temannya sehingga membuat teman lain ikut gaduh, sulit memperhatikan penjelasan guru, bermain, sibuk dengan aktivitas masing-masing, keluar masuk kelas dengan alasan yang tidak jelas, dan terdapat satu siswa yang sulit dikendalikan ketika marah atau berkelahi dengan temannya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan 5 siswa saat jam istirahat. Siswa yang bernomor induk 1129 mengatakan bahwa guru menjelaskan materi pelajaran hanya dengan bercerita saja, sehingga cepat bosan. Pendapat ini didukung pendapat siswa yang bernomor induk 1112 mengatakan bahwa belajar jika tidak sambil bermain sangat membosankan. Hal ini sesuai fakta dari siswa bernomor induk 1115 mengatakan bahwa guru sering menegur, karena kelas menjadi gaduh akibat banyak siswa yang bermain. Siswa bernomor induk 1129 mengatakan bahwa mengerjakan soal hanya dari LKS, kemudian jika tidak selesai dijadikan PR. Pendapat tersebut didukung oleh siswa bernomor induk 1124 mengatakan bahwa mengerjakan soal dari LKS

cepat bosan karena sudah dikerjakan sebelumnya, sehingga memilih bermain daripada mengerjakan soal.

Berdasarkan hal tersebut, subjek yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. (Daftar subjek penelitian dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 190).

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum tindakan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut :

- a. Peneliti memberikan skala motivasi pratindakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas III A dalam mata pelajaran IPS pada tanggal 22 November 2014. Adapun hasil skala motivasi pratindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kategori Motivasi Belajar IPS Pratindakan

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
1.	Sangat tinggi (81%-100%)	2	8%
2.	Tinggi (61%-80%)	9	36%
3.	Cukup (41%-60%)	8	32%
4.	Rendah (21%-40%)	6	24%
5.	Sangat rendah (<21%)	-	-
Jumlah		25	100%

(Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 192)

Dilihat distribusi frekuensi pada data tersebut, jika dibagi menjadi dua kelas interval yaitu kelas atas (kategori motivasi sangat tinggi dan tinggi)

dan kelas bawah (kategori motivasi cukup, rendah, dan sangat rendah), maka kelas bawah lebih banyak jumlahnya yaitu 14 siswa dibandingkan dengan jumlah kelas atas yaitu 11 siswa. Oleh karena itu motivasi belajar pada kondisi awal siswa kelas III A SDN Nogopuro sebagian besar masuk kategori motivasi rendah.

- b. Peneliti melakukan latihan bersama guru tentang implementasi permainan ular tangga dalam pelajaran IPS yaitu dengan menjelaskan kepada guru mengenai operasional permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS. Latihan dilakukan dua kali dalam tiap minggu selama dua minggu. Latihan dilaksanakan tiap hari Senin dan Selasa yang disesuaikan dengan waktu senggang guru. Latihan dilakukan pada tanggal 13, 14, 21, 22 Januari 2014.
- c. Peneliti mempersiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan selama penelitian tindakan kelas berlangsung. Selama pembuatan media permainan ular tangga, peneliti berkonsultasi kepada dosen ahli media Ibu Unik Ambarwati, M. Pd.. Dosen ahli media memberikan saran dan perbaikan agar media permainan yang digunakan dapat digunakan secara efektif dan dikemas dengan menarik agar membuat siswa tertarik untuk bermain ular tangga.

2. Deskripsi Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

1) Penyusunan Materi Pembelajaran

Peneliti menyiapkan materi untuk siklus I. Materi yang akan dipelajari pada pertemuan pertama adalah tentang jenis-jenis pekerjaan

yang meliputi pekerjaan yang berada di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Selain itu juga menyiapkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan kedua yaitu mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

2) Penyusunan RPP

Penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I selalu dalam bimbingan dosen dan konsultasi kepada guru agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

3) Penyusunan Kuis Permainan

Peneliti menyiapkan pertanyaan untuk kuis permainan ular tangga tentang jenis-jenis pekerjaan. Kuis permainan selalu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing agar jenis pertanyaan tidak menyulitkan siswa dalam menjawab.

4) Pembentukan Kelompok Bermain Ular Tangga

Peneliti membentuk kelompok bermain ular tangga yang terdiri dari 5 siswa tiap kelompok. Pembentukan kelompok permainan ular tangga dikonsultasikan kepada guru. Pembentukan kelompok berdasarkan keragaman tingkat pengetahuan siswa dan jenis kelamin siswa, sehingga dalam tiap kelompok terdiri dari satu atau dua siswa yang pandai, dan sisanya adalah siswa yang tingkat kepandaianya di tengah-tengah dan di bawah rata-rata kelas. Tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Selanjutnya siswa diminta

mempelajari materi bersama kelompoknya satu atau dua hari sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1) Pertemuan Pertama

Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 3 Februari 2014 mulai pukul 09.00 sampai pukul 10.45 WIB. Berikut ini adalah tahapan yang dilakukan pada pertemuan pertama siklus I:

- a) Guru mengkondisikan ruang kelas dan menyiapkan kotak permainan ular tangga yang akan digunakan untuk permainan.

Ketika akan masuk ke kelas, guru meminta siswa segera masuk ke kelas, kemudian meminta siswa duduk dengan tenang sambil menyiapkan materi pembelajaran, setelah itu guru bertanya kepada siswa sudahkah mempelajari materi jenis-jenis pekerjaan, kemudian siswa serentak menjawab sudah belajar. Guru kemudian menyiapkan lima buah papan ular tangga di meja guru. Hal tersebut membuat banyak siswa menjadi penasaran ingin mengetahui apa isi kotak tersebut. Guru menjelaskan bahwa kotak tersebut berisi permainan ular tangga yang akan digunakan untuk pelajaran IPS.

- b) Guru mengkondisikan siswa untuk duduk bersama anggota kelompoknya masing-masing dan tiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Guru meminta siswa duduk bersama anggota kelompok masing-masing. Pada hari tersebut terdapat 5 siswa yang tidak masuk sekolah karena sakit, oleh karena itu terdapat beberapa kelompok yang tidak lengkap

anggotanya. Kelompok 2 terdapat dua siswa tidak masuk sekolah yaitu siswa bernomor induk 1116 dan 1127, kelompok 4 terdapat dua siswa yang tidak masuk yaitu siswa bernomor induk 1122 dan 1134, kemudian kelompok 5 terdapat satu siswa yang tidak masuk yaitu siswa bernomor induk 1125.

- c) Guru memberikan penjelasan singkat kepada siswa tentang materi dan peraturan permainan ular tangga.

Guru menjelaskan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan gambar. Siswa menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan keluarga masing-masing. Pada kegiatan ini terdapat beberapa siswa yang meminta agar permainan segera dimulai, sehingga membuat kelas menjadi gaduh, kemudian guru meminta siswa yang gaduh untuk diam memperhatikan agar permainan dapat segera dimulai. Guru kemudian menjelaskan peraturan permainan ular tangga.

- d) Tiap kelompok mendapat satu kotak permainan ular tangga yang berisi papan permainan ular tangga, satu dadu, lima bidak, kotak kuis, bintang, dan peraturan permainan ular tangga.

Guru membagikan kotak permainan ular tangga kepada tiap kelompok.

- e) Semua kelompok memulai permainan ketika guru telah memberikan aba-aba. Setiap siswa meletakkan bidaknya pada petak nomor 1.

Semua kelompok memulai permainan setelah guru memberikan aba-aba dengan menghitung 1, 2, 3, tiap kelompok memulai permainan masing-masing dengan *hompimpah*. Setiap siswa dalam tiap kelompok

memainkan bidaknya mulai dari petak nomor I, selanjutnya memindahkan bidak tersebut sesuai mata dadu yang muncul.

f) Siswa melaksanakan permainan ular tangga sesuai dengan peraturan berikut:

(1) Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi.

Pada beberapa kelompok jika terdapat siswa yang mendapat giliran bermain mendapatkan angka 6 saat melempar dadu, kemudian siswa tersebut menjalankan bidaknya enam langkah setelah itu melempar dadu kembali untuk menjalankan bidaknya sesuai mata dadu yang muncul. Namun, pada kelompok 3 terdapat satu siswa yaitu siswa bernomor induk 1130 yang belum mengerti jika mata dadu yang muncul 6 harus melempar sekali lagi, kemudian bertanya kepada guru, sebelum guru menjelaskan sudah dijelaskan oleh teman satu kelompoknya.

(2) Siswa yang bidaknya berada pada peta yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak dari tangga tersebut.

Siswa pada tiap kelompok yang mendapat giliran bermain jika bidaknya berada pada petak bergambar kaki tangga langsung naik ke petak yang bergambar puncak dari tangga tersebut. Siswa yang mendapat giliran tersebut terlihat senang, karena bidaknya langsung menuju angka yang lebih banyak.

(3) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.

Siswa pada beberapa kelompok yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak bergambar ekor ular langsung turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut. Akan tetapi terdapat satu siswa dari kelompok I yang melanggar peraturan yaitu siswa bernomor induk 1109. Siswa tersebut menjalankan bidak tidak sesuai mata dadu yang muncul karena siswa tersebut ingin menghindari petak yang bergambar ekor ular agar bidaknya tidak turun ke petak yang bergambar kepala ular. Hal ini menyebabkan kelompok 1 menjadi gaduh, dan kelas menjadi ikut gaduh. Guru kemudian menertibkan kelas agar kembali kondusif, dan meminta siswa tersebut mengulang bidak yang dimainkan pada petak sebelumnya.

(4) Siswa menjawab kuis sesuai nomor petak tempat bidak tersebut berhenti asalkan pada petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.

Ketika permainan berlangsung banyak siswa yang belum mengerti peraturan permainan mengenai petak nomor berapa saja yang terdapat kuis. Kemudian peneliti menuliskan di papan tulis petak yang terdapat kuis. Selain itu siswa yang mendapat kuis seharusnya dibacakan oleh teman pada giliran berikutnya, tetapi mengambil sendiri kemudian

bertanya kepada guru apakah jawabannya benar atau salah. Hal ini berlangsung berulang-ulang dan semua siswa melakukan hal yang sama, sehingga kelas menjadi gaduh.

(5) Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab kuis jika temannya tadi tidak bisa menjawab.

Sebagian besar siswa belum memahami peraturan permainan ular tangga yang benar, karena sebagian besar siswa ketika salah dalam menjawab pertanyaan kuis pada kartu kuis bukan melempar kuis tersebut pada teman giliran sebelumnya, tetapi asal bertanya kepada teman satu kelompoknya, sehingga terdapat beberapa siswa yang saling berebut untuk menjawab pertanyaan yang membuat kelas menjadi gaduh, sehingga guru memutuskan agar membacakan kuis pertanyaan satu per satu.

(6) Siswa yang menjawab kuis dengan benar mendapat bintang sebagai poin.

Siswa sudah mengerti bahwa ketika menjawab benar mendapat bintang sebagai poin. Namun, terdapat satu siswa pada kelompok 4 yaitu siswa bernomor induk 1126 melanggar peraturan dalam mengambil bintang. Ketika salah dalam menjawab kuis siswa tersebut tetap mengambil bintang, sedangkan ketika menjawab benar kadang mengambil dua bintang. Teman satu kelompoknya yang mengetahui hal tersebut melapor kepada guru, kemudian siswa yang melakukan

pelanggaran tersebut mendapat teguran dan mengembalikan bintang yang bukan haknya.

- g) Permainan dihentikan jika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang telah mencapai petak nomor 50. Pemenang permainan tersebut adalah siswa yang mendapatkan bintang terbanyak.

Ketika terdapat bidak salah satu siswa mencapai petak terakhir kemudian permainan dihentikan, setelah itu tiap siswa pada tiap kelompok menghitung perolehan bintang masing-masing, dan menentukan pemenang permainan tiap kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak. Setelah setiap kelompok selesai bermain, kemudian guru mencatat perolehan bintang tiap kelompok. Berikut perolehan bintang tiap kelompok:

Tabel 8. Daftar Perolehan Bintang dalam Permainan Ular Tangga Jenis-jenis Pekerjaan Pertemuan I pada Siklus I

No.	Kelompok	NIS	Jumlah Bintang	No.	Kelompok	NIS	Jumlah Bintang
1.	1	1121 1108 1109 1115 1133	3 2 2 2 2	4.	4	1126 1114 1131	4 4 4
2.	2	1129 1123 1112	5 3 0	5.	5	1132 1119 1120 1136	8 7 7 5
3.	3	1124 1113 1128 1130 1135	5 4 2 2 2				

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pemenang permainan kelompok 1 adalah siswa bernomor induk 1121 yang memperoleh 3 bintang, pemenang permainan kelompok 2 adalah siswa

bernomor induk 1129 yang memperoleh 5 bintang, pemenang permainan kelompok 3 adalah siswa bernomor induk 1124 yang memperoleh 5 bintang, kelompok 4 seri karena semua siswa dalam kelompok 4 masing-masing mendapat 4 bintang, dan pemenang permainan kelompok 5 adalah siswa bernomor induk 1132 yang memperoleh 8 bintang.

Ketika semua kelompok selesai bermain, guru meminta tiap kelompok memasukkan peralatan permainan ular tangga ke dalam kotak permainan seperti semula. Guru kemudian membacakan perolehan bintang tiap siswa dalam tiap kelompok di depan kelas dan meminta siswa untuk memberikan selamat kepada teman yang menang dalam kelompoknya. Setelah itu siswa diminta mempelajari materi berikutnya yaitu tentang jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa untuk dipersiapkan dalam permainan ular tangga pada pertemuan berikutnya.

2) Pertemuan Kedua

Tindakan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 10 Februari 2014 mulai pukul 09.00 sampai pukul 10.10 WIB. Berikut adalah tahapan yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus I:

- a) Guru mengkondisikan ruang kelas dan menyiapkan kotak permainan ular tangga yang akan digunakan untuk permainan.

Ketika guru masuk ke kelas sambil membawa lima buah kotak permainan ular tangga, banyak siswa yang terlihat senang karena

permainan ular tangga akan digunakan kembali dalam pelajaran IPS. Guru kemudian menanyakan kepada siswa apakah sudah mempelajari materi jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, semua siswa menjawab sudah belajar.

b) Guru mengkondisikan siswa untuk duduk bersama kelompoknya masing-masing dan tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan diri dengan duduk bersama anggota kelompoknya. Pada pertemuan kedua semua siswa masuk sekolah, sehingga setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

c) Guru memberikan penjelasan singkat kepada siswa tentang materi dan peraturan permainan ular tangga.

Guru menjelaskan materi jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Guru meminta siswa membedakan jenis-jenis pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan menghasilkan jasa, kemudian siswa menyebutkan contoh masing-masing pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Guru kemudian menjelaskan peraturan permainan ular tangga hingga diulangi kembali agar siswa benar-benar memahami peraturan yang benar. Guru juga menjelaskan kepada siswa bahwa jika terdapat siswa yang curang maka bintang yang diperoleh dikurangi satu.

- d) Tiap kelompok mendapat satu kotak permainan ular tangga yang berisi papan permainan ular tangga, satu dadu, lima bidak, kotak kuis, bintang, dan peraturan permainan.

Guru membagikan kotak permainan ular tangga kepada tiap kelompok, kemudian menuliskan di papan tulis petak nomor berapa saja yang terdapat kuisnya.

- e) Semua kelompok memulai permainan ketika guru telah memberikan aba-aba. Permainan dimulai dari petak nomor 1.

Pada tahapan ini kegiatannya masih sama dengan pertemuan pertama, yaitu guru kemudian memberikan aba-aba permainan dimulai dengan menghitung 1, 2, 3, selanjutnya tiap kelompok memulai permainan masing-masing dengan *hompimpah*, selanjutnya semua siswa dalam setiap kelompok meletakkan bidaknya masing-masing pada petak pertama dan memulai permainan.

- f) Siswa melaksanakan permainan ular tangga sesuai peraturan berikut:

- (1) Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi.

Pada tahapan ini semua siswa sudah mengerti bahwa ketika angka dadu yang muncul adalah 6, maka siswa yang mendapat giliran bermain menjalankan bidaknya enam langkah terlebih dahulu kemudian melempar dadu kembali. Jika tidak, maka giliran jatuh pada pemain selanjutnya

(2) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut.

Semua siswa tiap kelompok terlihat menjalankan tahapan permainan tersebut.

(3) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.

Terlihat semua siswa tiap kelompok menjalankan tahapan permainan tersebut, dan tidak ada siswa yang melanggar peraturan lagi dengan menjalankan bidaknya tidak sesuai mata dadu yang muncul untuk menghindari petak yang bergambar ekor ular.

(4) Siswa menjawab kuis sesuai petak tempat bidak tersebut berhenti asalkan pada petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.

Pada tahapan ini siswa sudah mengerti bahwa ketika mendapatkan kuis dibacakan oleh teman pada giliran berikutnya kemudian menjawab soal kuis tersebut.

(5) Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab.

Ketika siswa salah dalam menjawab soal kuis kemudian diserahkan kepada teman giliran sebelumnya, dan ketika teman tersebut tidak

bisa menjawab dengan benar maka giliran setelahnya yang mendapat kesempatan menjawab, dan begitu seterusnya.

(6) Siswa yang menjawab kuis dengan benar mendapat bintang sebagai poin.

Setiap siswa dalam tiap kelompok yang menjawab kuis dengan benar kemudian mendapat bintang.

g) Permainan dihentikan jika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak nomor 50. Pemenang permainan tersebut adalah siswa yang mendapatkan bintang terbanyak.

Ketika terdapat bidak salah satu siswa mencapai petak terakhir kemudian permainan dihentikan, selanjutnya tiap siswa dalam tiap kelompok menghitung bintang yang diperoleh. Guru mencatat perolehan bintang tiap kelompok sebagai berikut :

Tabel 9. Daftar Perolehan Bintang Permainan Ular Tangga Jenis-jenis Pekerjaan Pertemuan 2 pada Siklus I

No.	Kelompok	NIS	Jumlah Bintang	No.	Kelompok	NIS	Jumlah Bintang
1.	1	1109	5	4.	4	1114	7
		1115	4			1122	6
		1121	4			1131	5
		1133	4			1126	4
		1108	3			1134	4
2.	2	1129	8	5.	5	1132	7
		1116	6			1120	5
		1127	5			1125	4
		1112	4			1136	4
		1123	3			1119	4
3.	3	1124	6				
		1128	5				
		1130	4				
		1113	3				
		1135	2				

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pemenang permainan kelompok I adalah siswa bernomor induk 1109 yang memperoleh 5 bintang, pemenang permainan kelompok 2 adalah siswa bernomor induk 1129 yang memperoleh 8 bintang, pemenang permainan kelompok 3 adalah siswa bernomor induk 1124 yang memperoleh 6 bintang, pemenang permainan kelompok 4 adalah siswa bernomor induk 1114 yang memperoleh 7 bintang, dan pemenang permainan kelompok 5 adalah siswa bernomor induk 1132 yang memperoleh 7 bintang.

Ketika semua kelompok selesai bermain, tiap kelompok memasukkan peralatan permainan ular tangga ke dalam kotak permainan seperti semula. Guru kemudian membacakan perolehan bintang tiap siswa dalam tiap kelompok di depan kelas dan memberi selamat kepada siswa yang menang dalam tiap kelompok, kemudian meminta siswa untuk memberikan ucapan selamat kepada teman sebagai pemenang permainan dalam kelompoknya. Guru meminta siswa untuk belajar lebih giat agar memperoleh bintang yang lebih banyak pada pertemuan berikutnya. Peneliti kemudian memberikan skala motivasi siklus I kepada siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada siklus I.

c. Observasi Siklus I

Hal yang diobservasi dalam permainan ular tangga adalah kesesuaian aktivitas guru dan siswa ketika bermain ular tangga dengan peraturan permainan ular tangga.

Pelaksanaan permainan ular tangga dalam pelajaran IPS pertemuan pertama dapat dikatakan belum berhasil. Kendala yang dihadapi adalah terkait dengan pembelajaran saat permainan ular tangga. Kendala tersebut yaitu:

1. Peraturan permainan yang disampaikan oleh guru belum optimal, sehingga 17 siswa belum memahami peraturan permainan ular tangga. Hal itu mengakibatkan belum terlaksananya lima peraturan dari enam peraturan permainan ular tangga.
2. Terdapat satu siswa yang melanggar peraturan ketika bermain, yaitu menjalankan bidak tidak sesuai dengan mata dadu yang muncul dan mengambil bintang yang bukan haknya.
3. Terdapat satu siswa yang belum mengerti bahwa ketika mata dadu yang muncul adalah 6, dia harus melempar dadu sekali lagi.
4. Terdapat 17 siswa masih belum mengerti petak nomor berapa saja yang terdapat kuis.
5. Terdapat 17 siswa ketika mendapatkan kuis pertanyaan, dia langsung mengambilnya sendiri, dibaca sendiri di hadapan peneliti kemudian dijawab sendiri.

6. Ketika terdapat siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan bukan teman giliran sebelumnya yang menjawab, tetapi siswa dalam tiap kelompok saling berebut untuk menjawab kuis tersebut, sehingga kelas menjadi gaduh.

Kendala-kendala tersebut menyebabkan peneliti dan guru harus mendatangi tiap kelompok untuk menjelaskan kembali peraturan permainan ular tangga yang benar. Hal tersebut membuat waktu lebih lama dari yang seharusnya yaitu waktu yang seharusnya 70 menit menjadi 105 menit, yaitu mulai pukul 09.00 sampai pukul 10.45 WIB.

Pelaksanaan permainan ular tangga pada pelajaran IPS pertemuan kedua mengalami peningkatan lebih baik dibandingkan pelaksanaan permainan ular tangga pada pertemuan pertama. Peningkatan keberhasilan dalam pembelajaran ini ditandai dengan tertibnya suasana ketika pembelajaran berlangsung, tidak ada siswa yang melanggar peraturan, ketika siswa mendapat kuis, kuis itu dibacakan oleh teman giliran sebelumnya kemudian dijawab oleh siswa tersebut. Hal lainnya adalah ketika siswa salah dalam menjawab pertanyaan kuis maka siswa pada giliran sesudahnya yang menjawab pertanyaan tersebut, dan ketika teman tersebut tidak bisa menjawab dengan benar maka giliran setelahnya yang mendapat kesempatan menjawab, dan begitu seterusnya, kemudian teman yang menjawab benar tersebut mendapat bintang.

Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan ular tangga menunjukkan perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya

sebelum diberi tindakan. Pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan ular tangga membuat setiap siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, suasana belajar menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan. Peneliti kemudian memberikan skala motivasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada akhir siklus I kepada siswa.

Berikut adalah hasil skala motivasi siklus I:

Tabel 10. Kategori Motivasi Belajar IPS Siklus I

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
1.	Sangat tinggi (81%-100%)	5	20%
2.	Tinggi (61%-80%)	12	48%
3.	Cukup (41%-60%)	8	32%
4.	Rendah (21%-40%)	-	-
5.	Sangat rendah (<21%)	-	-
Jumlah		25	100%

(Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 193)

Dilihat dari distribusi frekuensi pada data tersebut, jika dibagi menjadi dua kelas interval yaitu kelas atas (kategori motivasi sangat tinggi dan tinggi) dan kelas bawah (kategori motivasi cukup, rendah, dan sangat rendah), maka kelas atas lebih banyak jumlahnya yaitu 17 siswa dibandingkan jumlah kelas bawah yaitu 8 siswa. Oleh karena itu motivasi belajar pada siklus I siswa kelas III A SDN Nogopuro sebagian besar masuk kategori motivasi tinggi.

Pada pratindakan terdapat 2 siswa atau 8% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi sangat tinggi, sedangkan pada siklus 1 terdapat 5 atau 20% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi sangat tinggi, sehingga terjadi peningkatan sebesar 12%.

Pada siklus I selain terjadi peningkatan kategori motivasi sangat tinggi, juga terjadi peningkatan kategori motivasi tinggi. Pada pratindakan terdapat 9 siswa atau 36% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi tinggi, sedangkan pada siklus I terdapat 12 siswa atau 48% dari jumlah siswa masuk kategori motivasi tinggi. Selain itu, jumlah siswa yang masuk kategori cukup pada pratindakan dan siklus I tidak mengalami perubahan, yaitu masih terdapat 8 siswa atau 32% dari jumlah siswa. Akan tetapi, pada pratindakan masih terdapat 6 siswa atau 24% dari jumlah siswa yang masuk kategori motivasi rendah, pada siklus I sudah tidak terdapat siswa yang masuk kategori motivasi rendah.

Peningkatan pada siklus I dapat dilihat pada persentase motivasi belajar rata-rata. Peningkatan dapat dilihat dengan membandingkan dengan persentase hasil skala motivasi belajar pratindakan dengan skala motivasi belajar setelah diberi tindakan pada siklus I. Berikut adalah tabel pembandingan kategori motivasi belajar pratindakan dan hasil skala motivasi belajar siklus I:

Tabel 11. Pembandingan Kategori Motivasi Belajar IPS Pratindakan dan Siklus I

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa		Persentase	
	Pratindakan	Siklus 1	Pratindakan	Siklus 1
Sangat tinggi (81%-100%)	2	5	8%	20%
Tinggi (61%-80%)	9	12	36%	48%
Cukup (41%-60%)	8	8	32%	32%
Rendah (21%-40%)	6	-	24%	-
Sangat rendah (<21%)	-	-	-	-
Jumlah	25	25	100%	100%

(Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 192 dan lampiran 10 halaman 193).

Perhitungan secara keseluruhan dari satu kelas diperoleh persentase motivasi belajar rata-rata pada pratindakan adalah 62,96%. Sedangkan hasil perhitungan pada siklus I diperoleh persentase motivasi belajar rata-rata sebesar 73,89% atau mengalami peningkatan rata-rata sebesar 10,93%. Berdasarkan persentase motivasi belajar rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah secara umum motivasi belajar siswa masuk kategori motivasi tinggi.

d. Refleksi Siklus I

Tindakan pada siklus I menunjukkan hasil yang belum maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari data observasi permainan ular tangga yang dilakukan selama penelitian tindakan kelas. Adapun hasil refleksi tindakan siklus I dengan melihat hasil observasi sebagai berikut:

1. Peraturan permainan ular tangga belum disampaikan secara optimal oleh guru. Hal tersebut disebabkan guru menjelaskan terlalu cepat tanpa memastikan apakah siswa sudah memahami peraturan permainan ular tangga atau belum
2. Siswa tidak memahami peraturan permainan ular tangga dan masih terdapat siswa yang melanggar peraturan dalam permainan ular tangga pada pertemuan pertama. Hal tersebut disebabkan pada saat guru menjelaskan peraturan permainan terlalu cepat sehingga siswa kurang memahami dengan baik. Hal itu mengakibatkan beberapa peraturan permainan ular tangga tidak dilaksanakan dengan baik, sehingga guru dan peneliti harus mendatangi tiap kelompok untuk menjelaskan

kembali tentang peraturan permainan, hal ini mengakibatkan waktu yang dibutuhkan lebih lama dari waktu yang dijadwalkan.

3. Motivasi belajar siswa dalam satu kelas belum memenuhi kriteria keberhasilan. Jika mengacu pada kriteria keberhasilan pada halaman 94 dan berdasarkan data tabel 10 yang mendeskripsikan bahwa persentase siswa yang memiliki motivasi baik atau sangat tinggi adalah 68%, dan persentase siswa yang memiliki motivasi cukup adalah 32%, maka motivasi belajar siswa kelas III A pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan.

Lima dari enam peraturan permainan yang tidak dijalankan dengan baik tersebut dilakukan perbaikan pada pertemuan kedua dan pertemuan pada siklus berikutnya, yaitu dengan cara sebelum permainan dimulai guru menjelaskan peraturan permainan dengan mengulangi hingga dua kali dan memastikan bahwa siswa telah memahami peraturan permainan dengan benar. Selain itu untuk menghindari siswa yang melanggar peraturan, guru menambahkan peraturan bahwa jika terdapat siswa yang melanggar peraturan, maka bintang yang diperoleh dikurangi satu. Hal tersebut membuat permainan ular tangga pada pertemuan kedua dapat berjalan dengan tertib, dan semua peraturan permainan ular tangga dapat dijalankan siswa dengan baik.

Namun, berdasarkan kriteria keberhasilan pada halaman 94 dan berdasarkan data skala motivasi belajar pada siklus I dapat dilihat bahwa masih terdapat 8 siswa atau 32% dari jumlah siswa yang memiliki

motivasi belajar dengan kategori cukup, dan terdapat 17 siswa atau 68% dari jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi atau sangat tinggi. Tindakan pada siklus I dapat disimpulkan belum memenuhi kriteria keberhasilan, oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

1) Penyusunan Materi Pembelajaran

Materi yang akan dipelajari pada pertemuan pertama adalah tentang semangat bekerja. Selain itu juga menyiapkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan kedua yaitu mengenai semangat bekerja dan manfaat bekerja.

2) Penyusunan RPP

Penyusunan RPP pada siklus II dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru agar pembelajaran yang akan dilakukan berlangsung efektif.

3) Penyusunan Kuis Permainan

Peneliti menyusun pertanyaan untuk kuis pada pertemuan pertama dan kedua, walaupun pada pertemuan kedua mengulangi sedikit pembahasan mengenai semangat bekerja, tetapi pertanyaan yang digunakan pada pertemuan kedua sedikit berbeda dan ditambah pertanyaan mengenai manfaat bekerja.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1. Pertemuan Pertama

Tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Februari 2014 mulai pukul 09.00 sampai pukul 10.10 WIB. Siswa telah mempelajari materi semangat bekerja satu hari sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Berikut ini tahapan yang dilakukan pada pertemuan pertama siklus II:

- a) Guru mengkondisikan ruang kelas dan menyiapkan kotak permainan ular tangga yang akan digunakan untuk permainan.

Ketika guru masuk ke kelas sambil menyiapkan kotak permainan ular tangga, kemudian bertanya kepada semua siswa apakah sudah mempelajari materi semangat bekerja, semua siswa serentak menjawab sudah mempelajarinya.

- b) Guru mengkondisikan siswa untuk duduk bersama kelompoknya masing-masing dan tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

Ketika guru masuk ke kelas, siswa sudah terlihat duduk bersama anggota kelompoknya masing-masing. Pada pertemuan pertama siklus II terdapat satu siswa yang tidak masuk sekolah karena sakit, yaitu siswa bernomor induk 1109, sehingga kelompok 1 hanya beranggotakan 4 siswa.

- c) Guru memberikan penjelasan singkat kepada siswa tentang materi dan peraturan permainan ular tangga.

Pembelajaran diawali dengan kegiatan guru menjelaskan materi mengenai semangat bekerja, kemudian guru meminta siswa menyebutkan contoh-contoh sikap yang termasuk semangat bekerja. Pada kegiatan ini guru meminta setiap kelompok untuk berdiskusi menyebutkan contoh sikap semangat bekerja, dan setiap kelompok memiliki jawaban yang berbeda (jawaban tiap kelompok mengenai materi semangat bekerja dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 216). Selanjutnya guru menjelaskan peraturan permainan ular tangga, hingga diulangi dua kali untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami peraturan permainan ular tangga. Guru juga menuliskan di papan tulis nomor petak yang terdapat soal atau kuis.

- d) Tiap kelompok mendapat satu kotak permainan ular tangga yang berisi papan permainan ular tangga, satu dadu, lima bidak, kotak kuis, bintang, dan peraturan permainan.

Guru membagikan kotak permainan ular tangga kepada tiap kelompok.

- e) Semua kelompok memulai permainan ketika guru telah memberikan aba-aba. Permainan dimulai dari petak nomor 1.

Guru memberikan aba-aba permainan dimulai dengan menghitung a, b, c, selanjutnya tiap kelompok memulai permainan masing-masing dengan *hompimpah*, selanjutnya siswa meletakkan bidaknya masing-masing pada petak pertama dan memulai permainan.

- f) Siswa melaksanakan permainan ular tangga sesuai dengan peraturan berikut:

- (1) Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi.

Terlihat setiap kelompok menjalankan peraturan tersebut.

- (2) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut.

Terlihat setiap kelompok menjalankan peraturan tersebut.

- (3) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.

Terlihat setiap kelompok menjalankan peraturan tersebut.

- (4) Siswa menjawab kuis sesuai nomor petak tempat bidak tersebut berhenti asalkan pada petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.

Pada tahapan ini terlihat semua kelompok telah menjalankan peraturan ini dengan baik, yaitu pemain yang mendapatkan kuis dibacakan oleh teman pada giliran berikutnya.

- (5) Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab.

Pada tahapan ini terlihat semua kelompok telah menjalankan peraturan ini dengan baik, sehingga siswa tidak saling berebut untuk menjawab kuis. Jika teman yang berhak salah dalam menjawab kuis,

maka teman pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab kuis.

(6) Siswa yang menjawab kuis dengan benar mendapat bintang sebagai poin.

Terlihat pada tiap kelompok, siswa yang menjawab kuis dengan benar mendapatkan bintang.

g) Permainan dihentikan jika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak nomor 50. Pemenang permainan tersebut adalah siswa yang mendapatkan bintang terbanyak.

Ketika terdapat bidak salah satu siswa mencapai petak terakhir maka permainan dihentikan, kemudian setiap siswa menghitung bintang yang diperolehnya. Guru kemudian mencatat perolehan bintang tiap kelompok sebagai berikut:

Tabel 12. Daftar Perolehan Bintang dalam Permainan Ular Tangga Semangat Bekerja dan Manfaat Bekerja Pertemuan I pada Siklus II

No.	Kelompok	NIS	Jumlah Bintang	No.	Kelompok	NIS	Jumlah Bintang		
1.	1	1115	6	4.	4	1122	7		
		1121	5			1126	5		
		1108	5			1114	5		
		1133	3			1131	3		
						1134	2		
2.	2	1129	8	5.	5	1132	10		
		1116	7			1119	8		
		1112	5			1120	7		
		1127	4			1136	5		
		1123	4			1125	5		
3.	3	1124	8						
		1130	7						
		1113	5						
		1128	5						
		1135	4						

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pemenang permainan kelompok 1 adalah siswa bernomor induk 1115 yang memperoleh 6 bintang, pemenang permainan kelompok 2 adalah siswa bernomor induk 1129 yang memperoleh 8 bintang, pemenang permainan kelompok 3 adalah siswa bernomor induk 1124 yang memperoleh 8 bintang, pemenang permainan kelompok 4 adalah siswa bernomor induk 1122 yang memperoleh 7 bintang, dan pemenang permainan kelompok 5 adalah siswa bernomor induk 1132 yang memperoleh 10 bintang.

Setelah semua kelompok selesai bermain, tiap kelompok memasukkan peralatan permainan ular tangga ke dalam kotak permainan seperti semula. Guru kemudian membacakan perolehan bintang tiap siswa tiap kelompok di depan kelas dan memberi selamat kepada siswa yang menang, kemudian meminta siswa untuk memberikan ucapan selamat kepada teman sebagai pemenang permainan dalam kelompoknya. Guru juga berpesan kepada semua siswa agar belajar lebih giat lagi untuk memperoleh bintang yang lebih banyak. Setelah itu siswa diminta mempelajari materi berikutnya untuk dipersiapkan dalam permainan ular tangga pada pertemuan berikutnya.

2. Pertemuan Kedua

Tindakan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 Februari 2014 mulai pukul 09.00 sampai pukul 10.30 WIB. Berikut tahapan yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus II:

a) Guru mengkondisikan ruang kelas dan menyiapkan kotak permainan ular tangga yang akan digunakan untuk permainan.

Guru masuk ke kelas dan membawa lima buah kotak permainan ular tangga, kemudian meminta siswa untuk tenang. Guru bertanya kepada siswa sudahkah mempelajari materi hari ini, semua siswa menjawab sudah.

b) Guru mengkondisikan siswa untuk duduk bersama kelompoknya masing-masing dan tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

Terlihat siswa sudah duduk bersama anggota kelompok masing-masing. Pada pertemuan kedua ini semua siswa masuk sekolah, sehingga permainan ular tangga dapat dilaksanakan dengan anggota yang lengkap pada tiap kelompok. Ketika kegiatan akan dimulai terdapat satu siswa bernomor induk 1109 terlihat ingin berkelahi dengan teman kelompoknya yaitu siswa bernomor induk 1121, karena siswa bernomor induk 1121 ingin meminjam pensil dari siswa bernomor induk 1109 tetapi tidak diperbolehkan. Guru melihat hal tersebut langsung menegur keduanya. Akan tetapi siswa bernomor induk 1109 semakin marah dan ingin melemparkan semua benda di hadapannya. Hal ini membuat kelas menjadi gaduh. Guru dan peneliti meminta siswa bernomor induk 1109 untuk tenang dan meminta siswa lain untuk tidak mendekati siswa tersebut. Setelah tenang guru meminta siswa bernomor induk 1109 dan 1121 untuk bersalaman dan saling memaafkan. Setelah kondisi kelas sudah tenang, kegiatan pembelajaran dilanjutkan.

- c) Guru memberikan penjelasan singkat kepada siswa tentang materi dan peraturan permainan ular tangga.

Guru menjelaskan materi mengenai semangat bekerja dan manfaat bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Setelah guru selesai menjelaskan materi, setiap kelompok diminta berdiskusi menyebutkan sikap yang termasuk semangat bekerja dan manfaat bekerja, dan jawaban antar kelompok harus berbeda antara kelompok satu dan lainnya (jawaban tiap kelompok mengenai materi semangat bekerja dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 217). Guru selanjutnya menjelaskan peraturan permainan ular tangga, pada saat itu guru bertanya jawab dengan siswa mengenai peraturan permainan ular tangga untuk memastikan siswa sudah paham mengenai peraturan permainan ular tangga yang benar, dan terlihat sebagian besar siswa sudah memahami peraturan permainan ular tangga dengan benar.

- d) Tiap kelompok mendapat satu kotak permainan ular tangga yang berisi papan permainan ular tangga, satu dadu, lima bidak, kotak kuis, bintang, dan papan permainan.

Guru membagikan kotak permainan ular tangga kepada tiap kelompok.

- e) Semua kelompok memulai permainan ketika guru telah memberikan aba-aba. Permainan dimulai dari petak nomor 1.

Guru memberikan aba-aba permainan dengan menghitung a, b, c, selanjutnya tiap kelompok memulai permainan masing-masing dengan *hompimpah*, selanjutnya siswa meletakkan bidaknya masing-masing pada petak pertama dan memulai permainan ular tangga.

f) Siswa melaksanakan permainan ular tangga sesuai dengan peraturan berikut:

- (1) Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi.

Terlihat pada tiap kelompok sudah melaksanakan peraturan tersebut.

- (2) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut.

Terlihat setiap kelompok sudah melaksanakan peraturan tersebut.

- (3) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.

Terlihat setiap kelompok sudah melaksanakan peraturan tersebut.

- (4) Siswa menjawab kuis sesuai nomor petak tempat bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.

Terlihat setiap kelompok sudah melaksanakan peraturan tersebut, yaitu menjawab kuis dari teman pada giliran berikutnya.

- (5) Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab.

Terlihat setiap kelompok sudah melaksanakan peraturan tersebut apabila pemain yang berhak salah dalam menjawab kuis.

(6) Siswa yang menjawab kuis dengan benar mendapat bintang sebagai poin.

Pada tiap kelompok terlihat sudah melaksanakan peraturan tersebut.

g) Jika terdapat siswa yang telah mencapai petak nomor 50, maka permainan berhenti. Pemenang permainan tersebut adalah siswa yang mendapatkan bintang terbanyak.

Ketika terdapat bidak salah satu siswa mencapai petak terakhir maka permainan dihentikan, kemudian setiap siswa menghitung bintang yang diperolehnya. Guru kemudian mencatat perolehan bintang tiap kelompok, sebagai berikut:

Tabel 13. Daftar Perolehan Bintang dalam Permainan Ular Tangga Semangat Bekerja dan Manfaat Bekerja Pertemuan II pada Siklus II

No.	Kelompok	Siswa	Jumlah Bintang	No.	Kelompok	Siswa	Jumlah Bintang
1.	1	1108	8	4.	4	1122	9
		1109	7			1126	7
		1115	7			1114	5
		1121	7			1131	4
		1133	5			1134	4
2.	2	1129	10	5.	5	1132	11
		1116	7			1119	8
		1112	5			1120	8
		1127	4			1125	7
		1123	4			1136	6
3.	3	1124	9				
		1130	8				
		1113	7				
		1128	7				
		1135	6				

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pemenang permainan kelompok I adalah siswa bernomor induk 1108 yang memperoleh 8 bintang, pemenang permainan kelompok 2 adalah siswa bernomor induk 1129 yang memperoleh 10 bintang, pemenang

permainan kelompok 3 adalah siswa bernomor induk 1124 yang memperoleh 9 bintang, pemenang permainan kelompok 4 adalah siswa bernomor induk 1122 yang memperoleh 9 bintang bintang, dan pemenang permainan kelompok 5 adalah siswa bernomor induk 1132 yang memperoleh 11 bintang.

Setelah semua kelompok selesai bermain tiap kelompok memasukkan peralatan permainan ular tangga ke dalam kotak permainan seperti semula. Guru kemudian membacakan perolehan bintang tiap siswa dalam tiap kelompok di depan kelas dan memberi selamat kepada siswa yang menang, kemudian meminta siswa untuk memberikan ucapan selamat kepada teman yang menang dalam kelompoknya. Peneliti kemudian memberikan skala siklus II kepada setiap siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada siklus II.

c. Observasi Siklus II

Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada siklus II dapat dikatakan sudah sesuai dengan RPP dan peraturan permainan ular tangga. Walaupun terdapat beberapa kendala pada pertemuan kedua di awal pembelajaran, yaitu adanya siswa yang berkelahi sehingga membuat kelas menjadi gaduh, guru dan peneliti harus meleraikan siswa tersebut sampai kondisi tenang, tetapi hal tersebut tidak mengganggu jalannya permainan ular tangga secara keseluruhan.

Peneliti membagikan skala motivasi kepada setiap siswa untuk mengetahui motivasi belajar pada siklus II. Berikut adalah hasil skala motivasi siklus II:

Tabel 14. Kategori Motivasi Belajar IPS Siklus II

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
1.	Sangat tinggi (81%-100%)	13	52%
2.	Tinggi (61%-80%)	11	44%
3.	Cukup (41%-60%)	1	4%
4.	Rendah (21%-40%)	-	-
5.	Sangat rendah (<21%)	-	-
Jumlah		25	100%

(Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 194).

Dilihat dari distribusi frekuensi pada data tersebut, jika dibagi menjadi dua kelas interval yaitu kelas atas (kategori motivasi sangat tinggi dan tinggi) dan kelas bawah (kategori motivasi cukup), maka kelas atas lebih banyak jumlahnya yaitu 24 siswa dibandingkan dengan jumlah kelas bawah yaitu 1 siswa. Oleh karena itu motivasi belajar pada siklus II siswa kelas III A SDN Nogopuro sebagian besar termasuk kategori motivasi sangat tinggi.

Data motivasi belajar yang dicapai pada siklus II lebih optimal jika dibandingkan dengan siklus I, hal itu dapat dilihat pada persentase motivasi belajar rata-rata. Peningkatan dapat dilihat dengan membandingkan persentase hasil skala motivasi belajar siklus I dan siklus II. Perhitungan secara keseluruhan dari satu kelas diperoleh persentase motivasi belajar rata-rata kelas pada siklus I adalah 73,89% atau termasuk kategori motivasi tinggi, kemudian persentase motivasi belajar rata-rata pada siklus II adalah 85,74% atau termasuk kategori motivasi sangat tinggi, dan mengalami peningkatan

rata-rata sebesar 11,85%. Berikut adalah tabel perbandingan kategori motivasi belajar IPS pratindakan, siklus I dan siklus II:

Tabel 15. Perbandingan Kategori Motivasi Belajar IPS Pratindakan, Siklus I ,dan Siklus II

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa			Persentase		
	Pra	S I	S II	Pra	S I	S II
Sangat tinggi (81%-100%)	2	5	13	8%	20%	52%
Tinggi (61%-80%)	9	12	11	36%	48%	44%
Cukup (41%-60%)	8	8	1	32%	32%	4%
Rendah (21%-40%)	6	-	-	24%	-	-
Sangat rendah (<21%)	-	-	-	-	-	-
Jumlah	25	25	25	100%	100%	100%

Keterangan: Pra = Pratindakan, SI = Siklus I, SI = Siklus II

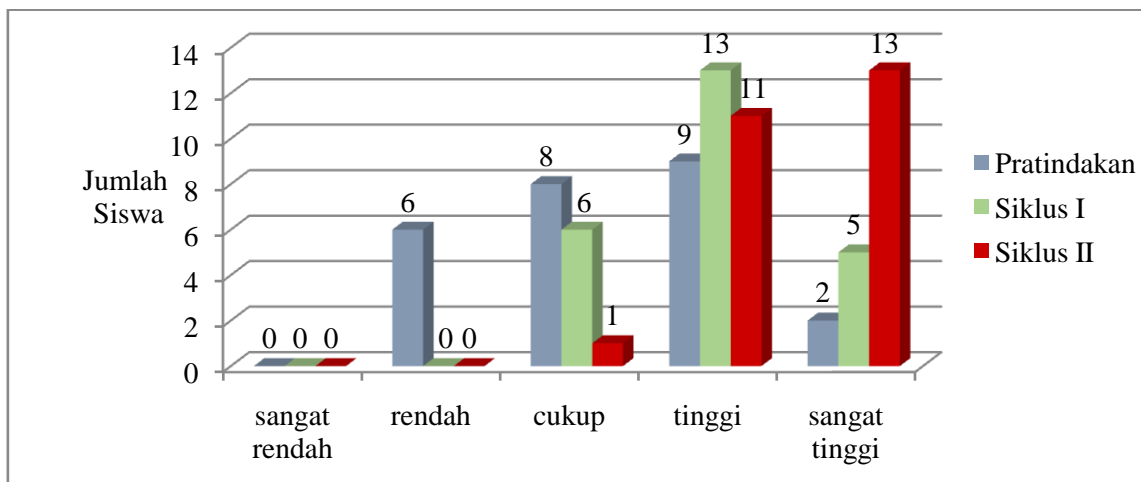
(Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 192, lampiran 10 halaman 193, dan lampiran 11 halaman 194)

Data siklus II menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang masuk kategori motivasi sangat tinggi dari siklus I, selain itu juga terdapat penurunan jumlah siswa yang masuk kategori motivasi tinggi dan cukup. Pada akhir siklus I motivasi belajar siswa belum mencapai kriteria keberhasilan, maka dilanjutkan tindakan pada siklus II.

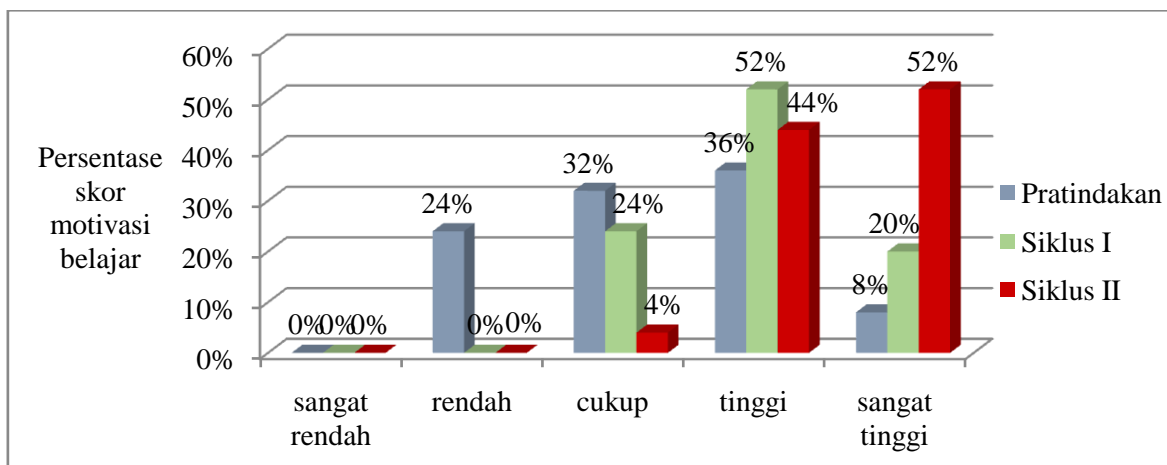
Dilihat dari distribusi frekuensi pada data tabel tersebut, jika dibagi menjadi dua kelas interval yaitu kelas atas (kategori motivasi sangat tinggi dan tinggi) dan kelas bawah (kategori motivasi cukup), maka jumlah siswa dan persentase motivasi belajar pada kelas atas lebih banyak jumlahnya dibandingkan dengan jumlah kelas bawah pada siklus I maupun siklus II., sedangkan pada pratindakan kelas bawah lebih banyak jumlahnya yaitu 14 siswa, dan kelas atas berjumlah 11 siswa. Dilihat berdasarkan jumlah siswa pada siklus I, kelas atas berjumlah 17 siswa dan kelas bawah berjumlah 8

siswa, sedangkan pada siklus II kelas atas berjumlah 24 siswa, dan kelas bawah 1 siswa. Dilihat berdasarkan persentase motivasi belajar, pada pratindakan kelas atas berjumlah 44%, dan pada kelas bawah berjumlah 56%. Pada siklus I kelas atas berjumlah 68%, dan pada kelas bawah 32%, sedangkan pada siklus II kelas atas berjumlah 96%, dan pada kelas bawah 4%.

Data tersebut digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

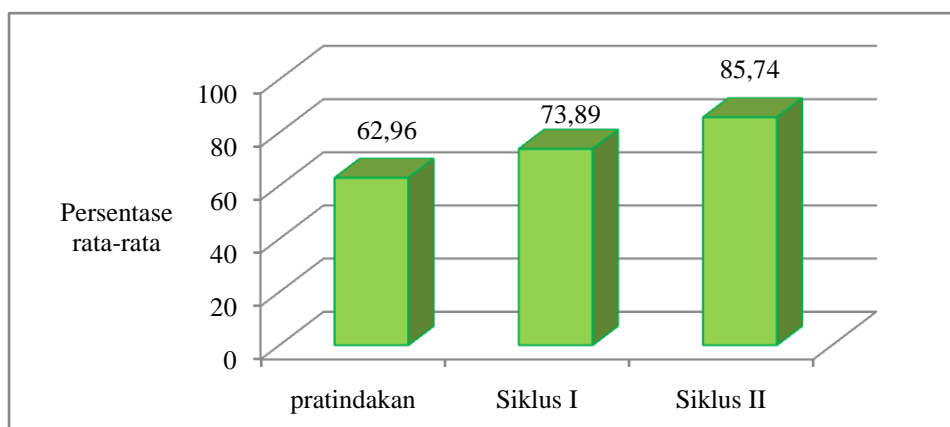


Gambar 5a. Diagram Batang Pembandingan Jumlah Siswa dengan Berbagai Kategori Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 5b. Diagram Batang Pembandingan Persentase Skor Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Hasil pelaksanaan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat diketahui dengan membandingkan motivasi belajar siswa setelah diberi tindakan dua siklus. Pembandingan tersebut dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 197. Hasil dari tindakan siklus II adalah bahwa motivasi belajar siswa setelah menerapkan permainan ular tangga pada pembelajaran IPS sebanyak dua siklus menunjukkan adanya peningkatan persentase rata-rata. Pada pratindakan persentase rata-ratanya adalah 62,96% dan termasuk kategori motivasi cukup, mengalami peningkatan sebesar 10,93% pada siklus I menjadi 73,89% dan termasuk ke dalam kategori motivasi tinggi, kemudian mengalami peningkatan sebesar 11,85% pada siklus II menjadi 85,74% dan termasuk ke dalam kategori motivasi sangat tinggi. Hasil peningkatan motivasi belajar tersebut digambarkan ke dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Peningkatan Persentase Motivasi Belajar IPS Rata-rata Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman

Berdasarkan diagram batang tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilaksanakannya

pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan ular tangga di kelas III A SDN Nogopuro.

d. Refleksi Siklus II

Hasil tindakan pada siklus II yang menerapkan permainan ular tangga pada pembelajaran IPS telah dilaksanakan dengan baik setelah dilakukan perbaikan pada siklus I. Perbedaan antara siklus I dan siklus II terlihat dari kegiatan pembelajaran saat setelah guru menjelaskan materi. Pada siklus I setelah guru menjelaskan materi kemudian meminta setiap siswa menyebutkan jenis-jenis pekerjaan. Pada siklus II setelah guru menjelaskan materi kemudian meminta setiap kelompok untuk berdiskusi menyebutkan contoh sikap semangat bekerja dan manfaat bekerja, setiap kelompok harus memiliki jawaban yang berbeda. Hal tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif mencari jawaban yang berbeda dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

D. Pembahasan

Berdasarkan kajian teori mengenai motivasi belajar IPS dan permainan ular tangga, dan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat diterangkan dalam pembahasan berikut:

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I persentase motivasi belajar IPS rata-rata siswa adalah 73,89%. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, siswa yang masuk kategori motivasi cukup adalah 8 siswa atau 32% dari jumlah siswa, siswa yang masuk kategori motivasi tinggi adalah 12 siswa atau 48% dari

jumlah siswa, dan siswa yang masuk kategori motivasi sangat tinggi adalah 5 siswa atau 20% dari jumlah siswa.

Peningkatan motivasi belajar IPS terjadi setelah dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus II persentase motivasi belajar IPS rata-rata siswa adalah 85,74%. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, siswa yang masuk kategori cukup adalah 1 siswa atau 4% dari jumlah siswa, siswa yang masuk kategori motivasi tinggi adalah 11 siswa atau 44% dari jumlah siswa, dan siswa yang masuk kategori motivasi sangat tinggi adalah 13 siswa atau 52% dari jumlah siswa.

Peningkatan motivasi belajar IPS dengan menggunakan permainan ular tangga yang telah dilakukan dalam pembelajaran IPS di kelas III A SDN Nogopuro, Sleman ini sesuai dengan pendapat dari Sardiman (2012: 93), Iskandar (2009: 183), dan Hamzah B. Uno (2007: 37) yang menyatakan bahwa cara memotivasi siswa salah satunya dengan mengadakan permainan dan adanya persaingan atau kompetisi yang sehat antar siswa.

Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS menunjukkan perbedaan dengan pembelajaran sebelum diberi tindakan. Pada pembelajaran sebelum tindakan siswa mengerjakan soal hanya dari LKS (Lembar Kegiatan Siswa), sedangkan pada pembelajaran saat diberi tindakan siswa menjawab soal dari kuis dalam permainan ular tangga. Hal tersebut menguatkan teori bahwa cara untuk memotivasi siswa adalah dengan memberi kaitan yang menarik dengan materi yang dikenal siswa (Hamzah B. Uno, 2007: 35) dan memberikan ulangan (Sardiman, 2012: 93). Selain itu juga menguatkan

teori lainnya bahwa cara memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan menimbulkan rasa ingin tahu dan memunculkan sesuatu yang tidak terduga oleh siswa yang dipaparkan oleh Iskandar (2009: 183) dan Hamzah B. Uno (2007: 34).

Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS ini membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut dibuktikan bahwa sebelum permainan dimulai siswa diminta untuk mempelajari materi satu hari sebelumnya sehingga dapat menjawab kuis dengan benar saat permainan ular tangga. Ketika pembelajaran berlangsung terbukti bahwa siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru maupun saat diskusi, dan menjawab kuis dengan benar. Hal tersebut menguatkan teori bahwa untuk memotivasi siswa dalam belajar diperlukan adanya kesadaran diri (*ego involvement*) dan hasrat untuk belajar yang dipaparkan oleh Sardiman (2012: 93).

Penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran IPS ini mewujudkan adanya perbedaan cara guru mengajar dan adanya variasi media pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menimbulkan minat belajar pada siswa, sehingga membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa terlihat bersemangat dalam belajar karena ingin dapat menjawab kuis dengan benar agar mendapatkan banyak bintang. Hal itu membuktikan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 7. Salah satu siswa kelompok 4 sedang asyik memindahkan bidaknya saat permainan ular tangga pertemuan pertama pada siklus I



Gambar 8. Salah satu siswa kelompok 5 sedang membacakan kuis untuk temannya saat bermain ular tangga pertemuan kedua siklus I

(Gambar selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 220).

D. Keterbatasan Penelitian

Siswa dalam kelas tersebut berjumlah 25 siswa yang dibagi menjadi 5 kelompok, sehingga waktu selesai bermain ular tangga tiap-tiap kelompok tidak sama. Hal tersebut membuat siswa dari kelompok yang telah selesai bermain ular tangga kadang ikut bergabung dengan kelompok lain yang belum selesai bermain ular tangga, sehingga guru dan peneliti harus memberi tugas lain dan menertibkan siswa pada kelompok yang telah selesai bermain agar tidak mengganggu kelompok lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro. Permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran IPS berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, yaitu adanya pemberian kuis berupa soal dari materi yang telah dipelajari siswa. Hal itu membuat siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dan tidak lagi bosan dalam mengerjakan soal IPS. Pemberian bintang untuk siswa yang menjawab kuis dengan benar membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar. Peningkatan persentase motivasi belajar IPS rata-rata yaitu, pada pratindakan persentase motivasi belajar rata-rata adalah 62,96%, setelah diberi tindakan pada siklus I persentase motivasi belajar rata-rata meningkat menjadi 73,89%, dan setelah diberi tindakan pada siklus II persentase rata-rata meningkat menjadi 85,74%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru diharapkan lebih memperhatikan dan mengkondisikan siswa agar pembelajaran berlangsung dengan baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Perlu adanya penelitian yang sama dengan subjek yang berbeda untuk mengembangkan penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- (anonim). (2013). *Permainan Ular Tangga*. Diakses dari http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga. pada tanggal 29 Mei 2013 jam 09:27 WIB.
- _____. repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0803563.pdf diakses pada 25 September 2012, 08:57 WIB.
- _____. repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/28400/5/Chapter%20I.pdf diakses pada tanggal 29 September 2012 jam 20:05 WIB.
- Anwar Sutoyo. (2009). *Pemahaman Individu*. Semarang: Widya Karya.
- Arief S. Sadiman. et al. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- B. Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Fifth Edition*. Alih bahasa Istiwindyanti. Jakarta : Erlangga.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Elida Prayitno. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamzah B. Uno. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Iva Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Luqmanul Hakim, (2012). *Sejarah Permainan Dam Ular*. Diakses dari <http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html> pada tanggal 21 Agustus 2013 jam 12:17 WIB.
- M. Husna, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Moh. Uzer Usman. (1989). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya.
- Muhammad Nursa'ban. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 untuk SD & MI Kelas 3*. Depdiknas. BSE.
- Muhibbin Syah. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Nanang Hanifah, dkk. (2009). *Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Nanik Agustina. (2008). *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*. Skripsi tidak Diterbitkan. Universitas Negeri Malang.
- Ngalim Purwanto. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ranti Purnanindya. (2013). *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SDN Pujokusuman 2 Yogyakarta*. Jurnal Media Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rudy Gunawan. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta : Cipta Media.
- Saela Fauza. (2012). *Permainan Ular Tangga Sebagai Media untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V di SDN Sawojajar 1 Kota Malang*. Skripsi tidak Diterbitkan. Universitas Negeri Malang.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Satya. (2012). *PKM Ular Tangga*. Diakses dari <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga> pada tanggal 31 Juli 2013 jam 06:09 WIB.
- Slameto. (2003). *Belajar & Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. ed. rev. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2011). *Penilaian & Penelitian Bidang Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Sumardi Suryabrata. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsu Mappa. (1983). *Teori Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Wijaya Kusumah. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Yustinus Semaun. (2010). *Kesehatan Mental 1*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Contoh Skala Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus I

Skala Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus I

Nama : ADITYA HIDAYATULLAH
Kelas : III A
No : 1
Hari/ tanggal : Senin / 10 - Februari - 2014

Petunjuk pengisian skala motivasi:

1. Tulislah nama, kelas, no absen, dan hari/ tanggal saat pengisian skala motivasi ini.
2. Jawablah pertanyaan dengan jujur, dengan memberikan tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d jawaban yang sesuai kamu lakukan.
3. Jawaban kamu tidak mempengaruhi nilai tes atau raport.

-
-
1. Saya sudah belajar IPS di rumah pada hari sebelumnya tanpa disuruh ...
a. Selalu
☒ b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah
 2. Saya mengerjakan latihan soal dengan teliti ...
a. Selalu
☒ b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah
 3. Saya mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ...
a. Selalu
☒ b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah
 4. Saya belajar IPS ketika akan menghadapi ulangan saja ...
a. Selalu
b. Sering
c. Kadang-kadang
☒ d. Tidak pernah
 5. Saya belajar karena ingin pandai ...
a. Selalu
☒ b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah
 6. Saya ikut mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya jika ada tugas kelompok ...
☒ a. Selalu
b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah
 7. Dalam tugas kelompok saya tidak ikut mengerjakan ...
a. Selalu
b. Sering
c. Kadang-kadang
☒ d. Tidak pernah
 8. Saya bertanya kepada guru jika saya tidak paham tentang materi jenis-jenis pekerjaan...

- a. Selalu ~~b. Kadang-kadang~~
b. Sering ~~d. Tidak pernah~~
9. Saya sedih jika nilai IPS saya rendah ...
a. Selalu ~~b. Kadang-kadang~~
b. Sering ~~d. Tidak pernah~~
10. Saya akan giat belajar jika nilai IPS saya rendah ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
11. Saya mencoba mengulangi atau mengoreksi jawaban kembali setelah selesai mengerjakan soal...
a. Selalu c. Kadang-kadang
~~b. Sering~~ d. Tidak pernah
12. Saya ingin menjadi juara kelas ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
13. Saya senang bermain tebak-tebakan IPS bersama teman ...
a. Selalu ~~b. Kadang-kadang~~
b. Sering d. Tidak pernah
14. Saya bisa belajar dengan baik jika suasana kelas tenang ...
a. Selalu c. Kadang-kadang
~~b. Sering~~ d. Tidak pernah
15. Saya rajin belajar karena ingin mendapat nilai yang baik ...
a. Selalu c. Kadang-kadang
~~b. Sering~~ d. Tidak pernah
16. Saya rajin belajar karena ingin lebih pandai dari teman saya ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
17. Saya mengerjakan tugas karena tidak ingin dihukum di depan kelas ...
a. Selalu c. Kadang-kadang
~~b. Sering~~ d. Tidak pernah
18. Saya senang belajar IPS karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran ...
a. Selalu ~~b. Kadang-kadang~~
b. Sering d. Tidak pernah
19. Saya ingin menjadi yang terpandai di kelas saya ...
a. Selalu ~~b. Kadang-kadang~~
b. Sering d. Tidak pernah
20. Saya rajin belajar agar mendapat pujian dari guru dan teman saya ...
a. Selalu ~~b. Kadang-kadang~~
b. Sering d. Tidak pernah
21. Saya mengerjakan tugas IPS karena ingin mendapat bintang dari guru ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah

- b. Sering d. Tidak pernah
9. Saya sedih jika nilai IPS saya rendah ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
10. Saya akan giat belajar jika nilai IPS saya rendah ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
11. Saya mencoba mengulangi atau mengoreksi jawaban kembali setelah selesai mengerjakan soal...
 a. Selalu ~~c. Kadang-kadang~~
 b. Sering d. Tidak pernah
12. Saya ingin menjadi juara kelas ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
13. Saya senang bermain tebak-tebakan IPS bersama teman ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
14. Saya bisa belajar dengan baik jika suasana kelas tenang ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
15. Saya rajin belajar karena ingin mendapat nilai yang baik ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
16. Saya rajin belajar karena ingin lebih pandai dari teman saya ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
17. Saya mengerjakan tugas karena tidak ingin dihukum di depan kelas ...
 a. Selalu ~~b. Sering~~ c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
18. Saya senang belajar IPS karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
19. Saya ingin menjadi yang terpandai di kelas saya ...
~~a. Selalu~~ c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
20. Saya rajin belajar agar mendapat pujian dari guru dan teman saya ...
 a. Selalu ~~b. Sering~~ c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
21. Saya mengerjakan tugas IPS karena ingin mendapat bintang dari guru ...
 a. Selalu ~~b. Sering~~ c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
22. Saya menyontek tugas teman, karena takut jawaban saya salah ...

Lampiran 2. Contoh Skala Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus II

Skala Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus II

Nama : ADITYA HIDAYATULLAH
Kelas : III A
No : 1
Hari/ tanggal : Senin / 24 - Februari - 2014

Petunjuk pengisian skala motivasi :

1. Tulislah nama, kelas, no absen, dan hari/ tanggal saat pengisian skala motivasi ini.
2. Jawablah pertanyaan dengan jujur, dengan memberikan tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d jawaban yang sesuai kamu lakukan.
3. Jawaban kamu tidak mempengaruhi nilai tes atau raport.

-
-
1. Saya sudah belajar IPS di rumah pada hari sebelumnya tanpa disuruh ...
☒ a. Selalu
☐ b. Sering
☐ c. Kadang-kadang
☐ d. Tidak pernah
 2. Saya mengerjakan latihan soal dengan teliti ...
☒ a. Selalu
☐ b. Sering
☒ c. Kadang-kadang
☐ d. Tidak pernah
 3. Saya mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ...
☒ a. Selalu
☐ b. Sering
☐ c. Kadang-kadang
☐ d. Tidak pernah
 4. Saya belajar IPS ketika akan menghadapi ulangan saja ...
☐ a. Selalu
☐ b. Sering
☒ c. Kadang-kadang
☐ d. Tidak pernah
 5. Saya belajar karena ingin pandai ...
☒ a. Selalu
☐ b. Sering
☐ c. Kadang-kadang
☐ d. Tidak pernah
 6. Saya ikut mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya jika ada tugas kelompok ...
☒ a. Selalu
☐ b. Sering
☐ c. Kadang-kadang
☐ d. Tidak pernah
 7. Dalam tugas kelompok saya tidak ikut mengerjakan ...
☐ a. Selalu
☐ b. Sering
☒ c. Kadang-kadang
☐ d. Tidak pernah
 8. Saya bertanya kepada guru jika saya tidak paham tentang materi semangat bekerja dan manfaat bekerja...
☒ a. Selalu
☐ b. Sering
☐ c. Kadang-kadang
☐ d. Tidak pernah

22. Saya menyontek tugas teman, karena takut jawaban saya salah ...
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering ~~d. Tidak pernah~~
23. Saya mengerjakan PR IPS ketika pelajaran IPS akan dimulai ...
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering ~~d. Tidak pernah~~
24. Jika saya sudah mencoba mengerjakan soal tetapi tidak bisa, maka saya tidak mau berusaha lagi ...
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering ~~d. Tidak pernah~~
25. Saya puas jika dapat mengerjakan soal IPS dan mendapat nilai yang baik ...
a. Selalu ~~c. Kadang-kadang~~
b. Sering d. Tidak pernah
26. Saya puas jika hasil prestasi lebih baik dari sebelumnya ...
a. Selalu c. Kadang-kadang
~~b. Sering~~ d. Tidak pernah
27. Saya senang belajar IPS karena saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok...
a. Selalu c. Kadang-kadang
~~b. Sering~~ d. Tidak pernah

- a. Selalu
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
~~d. Tidak pernah~~
23. Saya mengerjakan PR IPS ketika pelajaran IPS akan dimulai ...
- a. Selalu
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
~~d. Tidak pernah~~
24. Jika saya sudah mencoba mengerjakan soal tetapi tidak bisa, maka saya tidak mau berusaha lagi ...
- a. Selalu
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
~~d. Tidak pernah~~
25. Saya puas jika dapat mengerjakan soal IPS dan mendapat nilai yang baik ...
- ~~a. Selalu~~
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
26. Saya puas jika hasil prestasi lebih baik dari sebelumnya ...
- ~~a. Selalu~~
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
27. Saya senang belajar IPS karena saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok...
- ~~a. Selalu~~
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

Lampiran 3. Lembar Observasi Pertemuan 1 pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA PERTEMUAN 1 SIKLUS I KELOMPOK : 1

Kelas : III A
Hari/ tanggal : Senin, 3 Februari 2014
Anggota Kelompok :
a. 1108 d. 1121
b. 1109 e. 1133
c. 1115

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 1 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.		√	Terdapat satu siswa yaitu siswa bernomor induk 1109 yang bermain curang, ketika mata dadu yang muncul satu, siswa tersebut menjalankan bidaknya tiga langkah, selain itu ketika bidak siswa tersebut berada pada petak bergambar ekor ular tidak turun tetapi maju satu langkah untuk menghindari gambar ekor ular tersebut. Hal ini membuat kelompok tersebut gaduh dan membuat kelas menjadi gaduh, kemudian guru memberi arahan yang benar tentang sikap jujur dalam permainan.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian

	lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.			siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.		√	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa masih belum mengerti peraturan permainan ular tangga yang dibacakan oleh guru, sehingga siswa masih bingung petak nomor berapa saja yang terdapat soalnya. - Ketika siswa mendapat soal tidak dibacakan oleh teman pada giliran setelahnya, tetapi membacanya sendiri.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab		√	Terdapat siswa yang salah menjawab pertanyaan dari kartu soal, kemudian siswa tersebut bukan melempar pertanyaan kepada teman pada giliran sebelumnya, tetapi asal bertanya kepada temannya satu kelompok.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa mengambil satu bintang ketika menjawab benar, dan disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa (1108) mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah 1121, yaitu memperoleh 3 bintang. 1108, 1109, 1115, dan 1133 masing-masing mendapat 2 bintang.

Yogyakarta, 3 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS I
KELOMPOK : 2

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 3 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1112 d. 1123
 b. 1116 e. 1129
 c. 1127

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.		√	Terdapat 2 siswa yang tidak masuk sekolah yaitu siswa bernomor induk 1116 dan 1127, sehingga kelompok tersebut hanya bermain dengan 3 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.		√	Ketika siswa mendapat soal tidak dibacakan oleh teman pada giliran setelahnya, tetapi membacanya sendiri.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab		√	Terdapat siswa yang salah menjawab pertanyaan dari kartu soal, kemudian teman satu kelompok yang bukan giliran sebelumnya angkat tangan untuk menjawab soal tersebut.

7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa mengambil satu bintang ketika menjawab benar, dan disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1129 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1129 yaitu memperoleh 5 bintang. Siswa bernomor induk 1123 memperoleh 3 bintang, dan siswa bernomor induk 1112 tidak memperoleh bintang.

Yogyakarta, 3 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS I
KELOMPOK : 3

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 3 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1113 d. 1130
 b. 1124 e. 1135
 c. 1128

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 3 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.		√	Terdapat satu siswa yang bernomor induk 1130 yang belum mengerti jika mata dadu yang muncul 6 harus melempar dadu kembali, tetapi siswa tersebut tidak. Kemudian teman satu kelompok menjelaskannya.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.		√	Ketika siswa mendapat soal tidak dibacakan oleh teman pada giliran setelahnya, tetapi membacanya sendiri.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan kemudian melempar soal pada teman giliran sebelumnya untuk menjawab

				pertanyaan.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Terdapat satu siswa bernomor induk 1124 yang bertugas memberi bintang kepada teman satu kelompoknya yang benar menjawab pertanyaan.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1113 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1124 yaitu memperoleh 5 bintang. Siswa bernomor induk 1113 memperoleh 4 bintang, siswa bernomor induk 1128, 1130, dan 1135 masing-masing memperoleh 2 bintang.

Yogyakarta, 3 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS I
KELOMPOK : 4

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 3 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1114 d. 1131
 b. 1122 e. 1134
 c. 1126

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.		√	Terdapat 2 siswa yang tidak masuk sekolah yaitu siswa bernomor induk 1122 dan 1134, sehingga kelompok tersebut hanya bermain dengan 3 bidak
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.		√	Terdapat satu siswa yaitu siswa bernomor induk 1126 yang bermain curang, sering menjalankan bidak yang tidak sesuai dengan mata dadu yang muncul. Selain itu siswa tersebut sering melangkahi giliran bermain temannya. Teman satu kelompok melapor kepada guru kemudian ditegur.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor		√	Ketika siswa mendapat soal tidak dibacakan oleh teman pada giliran setelahnya tetapi membacanya sendiri.

	ular.			
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa dalam kelompok 4 sudah mengerti peraturan permainan, sehingga jika terdapat siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan maka teman giliran sebelumnya yang menjawab pertanyaan.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang. Namun, terdapat satu siswa yang bernomor induk 1126 yang curang ketika mengambil bintang, ketika siswa tersebut menjawab salah tetap mengambil bintang, kadang ketika menjawab benar mengambil 2 bintang. Kemudian mendapat teguran dari guru.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1126 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.		√	Semua siswa anggota kelompok 4 masing-masing mendapat 4 bintang, sehingga seri.

Yogyakarta, 3 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS I
KELOMPOK : 5

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 3 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1119 d. 1132
 b. 1120 e. 1136
 c. 1125

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.		√	Terdapat 1 siswa yang tidak masuk sekolah yaitu siswa bernomor induk 1125, sehingga kelompok tersebut hanya bermain dengan 4 bidak
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok 5 menjalankan bidaknya sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.		√	Ketika siswa mendapat soal tidak dibacakan oleh teman pada giliran setelahnya, tetapi membacanya sendiri.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah menjawab pertanyaan dilempar kepada teman pada giliran sebelumnya

7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mengambil bintang sendiri disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1136 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1132 yaitu memperoleh 8 bintang. Siswa bernomor induk 1119 dan 1120 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1136 memperoleh 5 bintang.

Yogyakarta, 3 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

Lampiran 4. Lembar Observasi Pertemuan 2 pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA PERTEMUAN 2 SIKLUS I KELOMPOK : 1

Kelas : III A
Hari/ tanggal : Senin, 10 Februari 2014
Anggota Kelompok :
a. 1108 d. 1121
b. 1109 e. 1133
c. 1115

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 1 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa kelompok 1 menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa tidak lagi membaca soal sendiri, tetapi dibacakan oleh teman pada giliran setelahnya kemudian menjawabnya.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa	√		Terdapat siswa yang salah menjawab pertanyaan dari kartu soal, kemudian siswa pada giliran

	menjawab			sebelumnya langsung menjawab.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa mengambil satu bintang ketika menjawab benar, dan disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1133 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1109, yaitu memperoleh 5 bintang. Siswa bernomor induk 1115, 1121, 1133 memperoleh 4 bintang, dan siswa bernomor induk 1108 memperoleh 3 bintang.

Yogyakarta, 10 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS I
KELOMPOK : 2

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 10 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1112 d. 1123
 b. 1116 e. 1129
 c. 1127

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 2 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa tidak lagi membaca soal sendiri, tetapi dibacakan oleh teman pada giliran setelahnya kemudian menjawabnya.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Terdapat siswa yang salah menjawab pertanyaan dari kartu soal, kemudian teman pada giliran sebelumnya menjawab pertanyaan dari kartu soal tadi.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan	√		Siswa mengambil satu bintang

	dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			ketika menjawab benar, dan disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1116 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak yaitu siswa bernomor induk 1129, yaitu memperoleh 8 bintang. Siswa bernomor induk 1116 memperoleh 6 bintang, siswa bernomor induk 1127 memperoleh 5 bintang, siswa bernomor induk 1112 memperoleh 4 bintang, dan siswa bernomor induk 1123 memperoleh 3 bintang.

Yogyakarta, 10 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS I
KELOMPOK : 3

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 10 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1113 d. 1130
 b. 1124 e. 1135
 c. 1128

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 3 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa tidak lagi membaca pertanyaan sendiri, tetapi dibacakan oleh teman pada giliran setelahnya kemudian menjawabnya.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan maka teman giliran sebelumnya yang menjawab pertanyaan.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai	√		Terdapat satu siswa bernomor induk 1124 yang bertugas

	poin.			memberi bintang kepada teman satu kelompoknya yang benar menjawab pertanyaan.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1128 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1124, yaitu memperoleh 6 bintang. Siswa bernomor induk 1128 memperoleh 5 bintang, siswa bernomor induk 1130 memperoleh 4 bintang, siswa bernomor induk 1113 memperoleh 3 bintang, dan siswa bernomor induk 1135 memperoleh 2 bintang.

Yogyakarta, 10 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS I
KELOMPOK : 4

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 10 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1126 d. 1131
 b. 1114 e. 1134
 c. 1122

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 4 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Setiap siswa menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali .
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa tidak lagi membacakan soal sendiri, tetapi dibacakan oleh teman giliran setelahnya kemudian menjawabnya.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan kemudian teman giliran sebelumnya langsung menjawab pertanyaan.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang.

8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1134 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1114, yaitu memperoleh 7 bintang. Siswa bernomor induk 1122 memperoleh 6 bintang, siswa bernomor induk 1131 memperoleh 5 bintang, siswa bernomor induk 1126 dan 1134 memperoleh 4 bintang.

Yogyakarta, 10 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS I
KELOMPOK : 5

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 10 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1119 d. 1132
 b. 1120 e. 1136
 c. 1125

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 5 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok 5 menjalankan bidaknya sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa tidak lagi membacakan soal sendiri, tetapi dibacakan oleh teman giliran setelahnya kemudian menjawabnya.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah menjawab pertanyaan dilempar kepada teman pada giliran sebelumnya
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai	√		Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mengambil bintang

	poin.			sendiri disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1125 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1132 yaitu memperoleh 11 bintang. Siswa bernomor induk 1120 dan 1125 memperoleh 6 bintang, dan siswa bernomor induk 1136 memperoleh 4 bintang.

Yogyakarta, 10 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

Lampiran 5. Lembar Observasi Pertemuan 1 pada Siklus II

**LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS II
KELOMPOK : 1**

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Kamis, 13 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1108 d. 1121
 b. 1109 e. 1133
 c. 1115

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.		√	Terdapat 1 siswa yang tidak masuk sekolah yaitu siswa bernomor induk 1109, sehingga permainan ular tangga kelompok 1 dilakukan menggunakan 4 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa kelompok 1 menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya	√		Terdapat siswa yang salah

	mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab			menjawab pertanyaan dari kartu soal, kemudian siswa pada giliran sebelumnya langsung menjawab.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa mengambil satu bintang ketika menjawab benar, dan disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1121 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1115, yaitu memperoleh 6 bintang. Siswa bernomor induk 1108 dan 1121 memperoleh 5 bintang, siswa bernomor induk 1133 memperoleh 3 bintang.

Yogyakarta, 13 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS II
KELOMPOK : 2

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Kamis, 13 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1112 d. 1123
 b. 1116 e. 1129
 c. 1127

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 2 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Terdapat siswa yang salah menjawab pertanyaan dari kartu soal, kemudian teman pada giliran sebelumnya menjawab pertanyaan dari kartu soal tadi.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan	√		Siswa mengambil satu bintang

	dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			ketika menjawab benar, dan disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1116 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1129, yaitu memperoleh 8 bintang. Siswa bernomor induk 1116 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1112 memperoleh 5 bintang, dan siswa bernomor induk 1127 dan 1123 memperoleh 4 bintang.

Yogyakarta, 13 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS II
KELOMPOK : 3

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Kamis, 13 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1113 d. 1130
 b. 1124 e. 1135
 c. 1128

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 3 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan maka teman giliran sebelumnya yang menjawab pertanyaan.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai	√		Terdapat satu siswa bernomor induk 1124 yang bertugas

	poin.			memberi bintang kepada teman satu kelompoknya yang benar menjawab pertanyaan.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1130 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1124, yaitu memperoleh 8 bintang. Siswa bernomor induk 1130 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1113 dan 1128 memperoleh 5 bintang, siswa bernomor induk 1135 memperoleh 4 bintang.

Yogyakarta, 13 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS II
KELOMPOK : 4

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Kamis, 13 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1114 d. 1131
 b. 1122 e. 1134
 c. 1126

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 4 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Setiap siswa menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan kemudian teman giliran sebelumnya langsung menjawab pertanyaan.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang.

8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1114 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1122, yaitu memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1114 dan 1126 memperoleh 5 bintang, siswa bernomor induk 1131 memperoleh 3 bintang, siswa bernomor induk 1134 memperoleh 2 bintang.

Yogyakarta, 13 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 1 SIKLUS II
KELOMPOK : 5

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Kamis, 13 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1119 d. 1132
 b. 1120 e. 1136
 c. 1125

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 5 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak .
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok 5 menjalankan bidaknya sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah menjawab pertanyaan dilempar kepada teman pada giliran sebelumnya
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan	√		Siswa yang menjawab pertanyaan

	dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			dengan benar mengambil bintang sendiri disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1120 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1132 yaitu memperoleh 10 bintang. Siswa bernomor induk 1119 memperoleh 8 bintang, siswa bernomor induk 1120 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1136 dan 1125 memperoleh 5 bintang.

Yogyakarta, 13 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

Lampiran 6. Lembar Observasi Pertemuan 2 pada Siklus II

**LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS II
KELOMPOK : 1**

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 24 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1108 d. 1121
 b. 1109 e. 1133
 c. 1115

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 1 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa kelompok 1 menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa	√		Terdapat siswa yang salah menjawab pertanyaan dari kartu soal, kemudian siswa pada giliran

	menjawab			sebelumnya langsung menjawab.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa mengambil satu bintang ketika menjawab benar, dan disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1115 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1108 yaitu memperoleh 8 bintang. Siswa bernomor induk 1109, 1115, dan 1121 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1133 memperoleh 5 bintang.

Yogyakarta, 24 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS II
KELOMPOK : 2

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 24 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1112 d. 1123
 b. 1116 e. 1129
 c. 1127

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 2 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Terdapat siswa yang salah menjawab pertanyaan dari kartu soal, kemudian teman pada giliran sebelumnya menjawab pertanyaan dari kartu soal tadi.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan	√		Siswa mengambil satu bintang

	dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			ketika menjawab benar, dan disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1123 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1129, yaitu memperoleh 10 bintang. Siswa bernomor induk 1116 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1112 memperoleh 5 bintang, siswa bernomor induk 1127 dan 1123 memperoleh 4 bintang.

Yogyakarta, 24 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS II
KELOMPOK : 3

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 24 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1113 d. 1130
 b. 1124 e. 1135
 c. 1128

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 3 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan maka teman giliran sebelumnya yang menjawab pertanyaan.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai	√		Terdapat satu siswa bernomor induk 1124 yang bertugas

	poin.			memberi bintang kepada teman satu kelompoknya yang benar menjawab pertanyaan.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1135 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1124, yaitu memperoleh 9 bintang. Siswa bernomor induk 1130 memperoleh 8 bintang, siswa bernomor induk 1113 dan 1128 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1135 memperoleh 6 bintang

Yogyakarta, 24 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS II
KELOMPOK : 4

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 24 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1114 d. 1131
 b. 1122 e. 1134
 c. 1126

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 4 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak.
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Setiap siswa menjalankan bidak sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan kemudian teman giliran sebelumnya langsung menjawab pertanyaan.
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.	√		Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang.

8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1131 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1122, yaitu memperoleh 9 bintang. Siswa bernomor induk 1126 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1114 memperoleh 5 bintang, siswa bernomor induk 1131 dan 1134 memperoleh 4 bintang.

Yogyakarta, 24 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN ULAR TANGGA
PERTEMUAN 2 SIKLUS II
KELOMPOK : 5

Kelas : III A
 Hari/ tanggal : Senin, 24 Februari 2014
 Anggota Kelompok :
 a. 1119 d. 1132
 b. 1120 e. 1136
 c. 1125

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.	√		Anggota kelompok 5 lengkap sehingga permainan dapat dilakukan menggunakan 5 bidak .
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.	√		Setiap siswa menjalankan bidaknya dari petak pertama dan secara bergiliran.
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.	√		Semua siswa dalam kelompok 5 menjalankan bidaknya sesuai mata dadu yang muncul.
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.	√		Ketika dadu yang dilemparkan siswa muncul angka 6, kemudian siswa tersebut melempar dadu kembali.
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.	√		Siswa yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak soal, teman pada giliran setelahnya membacakan soalnya kemudian siswa tadi menjawab.
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab	√		Siswa yang salah menjawab pertanyaan dilempar kepada teman pada giliran sebelumnya
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan	√		Siswa yang menjawab pertanyaan

	dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			dengan benar mengambil bintang sendiri disaksikan oleh teman satu kelompok.
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.	√		Ketika bidak salah satu siswa bernomor induk 1135 mencapai petak terakhir, permainan berhenti.
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.	√		Siswa yang mendapat bintang paling banyak adalah siswa bernomor induk 1132 yaitu memperoleh 11 bintang. Siswa bernomor induk 1119 dan 1120 memperoleh 8 bintang, siswa bernomor induk 1125 memperoleh 7 bintang, siswa bernomor induk 1136 memperoleh 6 bintang.

Yogyakarta, 24 Februari 2014
Peneliti,

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

Lampiran 7. Data Subjek Penelitian

No.	NIS	No.	NIS
1	1108	14	1125
2	1109	15	1126
3	1112	16	1127
4	1113	17	1128
5	1114	18	1129
6	1115	19	1130
7	1116	20	1131
8	1119	21	1132
9	1120	22	1133
10	1121	23	1134
11	1122	24	1135
12	1123	25	1136
13	1124		

Lampiran 8. Data Kelompok Permainan Ular Tangga

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
1. 1108	1. 1112	1. 1113	1. 1114	1. 1119
2. 1109	2. 1116	2. 1124	2. 1122	2. 1120
3. 1115	3. 1123	3. 1128	3. 1126	3. 1125
4. 1121	4. 1127	4. 1130	4. 1131	4. 1132
5. 1133	5. 1129	5. 1135	5. 1134	5. 1136

Lampiran 9. Skor Hasil Skala Motivasi Belajar Pratindakan

No	NIS	Nilai Butir																											jml	%	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			motivasi	
1	1108	3	2	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	3	4	4	3	4	3	3	1	4	4	4	4	4	1	1	84	77,78	tinggi	
2	1109	1	2	2	2	3	1	3	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	1	1	1	1	44	40,74	rendah	
3	1112	2	2	4	3	4	1	4	3	2	3	1	4	1	1	4	2	2	2	4	1	2	3	2	3	2	1	1	64	59,26	cukup	
4	1113	2	2	3	4	4	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	2	1	85	78,70	tinggi	
5	1114	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	1	2	4	1	3	3	2	3	1	63	58,33	cukup	
6	1115	2	3	2	3	4	3	3	1	1	4	4	1	3	2	2	2	2	2	4	2	3	1	3	2	3	3	1	66	61,11	tinggi	
7	1116	2	2	3	2	3	2	4	2	2	2	2	1	2	3	3	4	3	1	2	2	3	2	3	2	4	3	1	65	60,19	cukup	
8	1119	2	3	2	4	4	3	4	2	1	4	2	2	3	3	3	4	2	4	2	4	4	4	4	1	4	3	1	79	73,15	tinggi	
9	1120	3	4	4	3	4	2	4	2	2	4	3	4	2	4	4	4	1	3	1	4	4	4	4	3	4	4	1	86	79,63	tinggi	
10	1121	1	1	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	44	40,74	rendah	
11	1122	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	1	1	87	80,56	tinggi	
12	1123	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	44	40,74	rendah	
13	1124	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	100	92,59	sangat tinggi	
14	1125	2	2	4	3	2	4	4	2	2	2	1	4	2	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	1	79	73,15	tinggi	
15	1126	2	3	2	2	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	3	4	4	1	4	2	3	4	2	3	3	4	1	82	75,93	tinggi	
16	1127	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	43	39,81	rendah	
17	1128	1	2	2	2	4	2	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	4	3	2	1	64	59,26	cukup	
18	1129	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	2	1	43	39,81	rendah	
19	1130	2	3	2	1	4	2	4	2	2	3	4	4	2	3	4	4	4	3	2	2	4	3	4	4	4	3	1	80	74,07	tinggi	
20	1131	2	3	1	2	4	4	2	3	3	2	3	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	1	65	60,19	cukup	
21	1132	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	97	89,81	sangat tinggi	
22	1133	1	2	3	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	3	3	3	4	4	2	1	63	58,33	cukup
23	1134	1	2	2	3	3	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	1	3	3	4	2	3	3	3	3	1	65	60,19	cukup	
24	1135	2	2	3	2	3	2	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	1	64	59,26	cukup	
25	1136	1	2	1	1	3	1	2	2	1	2	1	3	1	3	3	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	44	40,74	rendah	
rata-rata																											68	62,96				
skor tertinggi																											100	92,59				
skor terendah																											43	39,81				

Lampiran 10. Skor Hasil Skala Motivasi Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai Butir																											jml	%	Kategori motivasi
		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			
1	1108	3	3	3	4	3	4	3	2	2	4	3	4	2	3	3	4	3	2	2	2	4	4	4	4	2	3	3	83	76,85	tinggi
2	1109	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	4	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	2	3	65	60,19	cukup
3	1112	2	2	2	2	3	4	3	2	3	4	2	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	86	79,63	tinggi
4	1113	4	3	2	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	92,59	sangat tinggi
5	1114	2	2	3	1	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	65	60,19	cukup
6	1115	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	87	80,56	tinggi
7	1116	2	2	2	3	3	4	3	2	2	4	2	3	4	2	3	4	4	2	4	2	4	2	3	4	4	2	4	80	74,07	tinggi
8	1119	2	2	3	3	2	4	4	4	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	75,00	tinggi
9	1120	3	4	3	3	4	3	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	95	87,96	sangat tinggi
10	1121	4	2	3	4	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	4	3	1	2	4	3	4	2	2	63	58,33	cukup
11	1122	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	1	3	94	87,04	sangat tinggi
12	1123	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	4	2	3	2	3	3	2	2	4	65	60,19	cukup
13	1124	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	102	94,44	sangat tinggi
14	1125	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	4	3	2	3	3	2	2	4	1	3	4	4	4	2	4	87	80,56	tinggi
15	1126	4	2	4	4	3	2	2	3	3	4	1	4	1	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	86	79,63	tinggi
16	1127	2	3	3	4	4	3	1	3	2	2	2	1	2	3	2	3	1	2	1	1	4	1	4	4	2	2	2	64	59,26	cukup
17	1128	2	3	2	3	3	3	4	2	1	3	4	4	4	3	4	4	2	2	2	1	3	3	4	4	4	2	2	78	72,22	tinggi
18	1129	1	2	2	3	1	1	4	2	4	1	1	2	3	4	2	1	3	2	1	1	1	4	4	4	3	3	1	61	56,48	cukup
19	1130	2	4	4	1	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	2	4	3	4	4	4	3	2	87	80,56	tinggi
20	1131	1	4	4	4	4	3	4	4	2	4	1	4	3	4	4	4	2	4	3	1	4	4	1	4	4	4	1	86	79,63	tinggi
21	1132	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	4	3	3	97	89,81	sangat tinggi
22	1133	3	4	3	4	4	3	4	2	1	4	3	4	2	4	4	4	1	2	2	2	3	1	4	4	3	2	2	79	73,15	tinggi
23	1134	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	2	3	3	65	60,19	cukup
24	1135	2	3	2	3	2	2	4	3	2	2	4	1	3	3	2	3	3	1	4	4	3	4	3	4	4	3	4	78	72,22	tinggi
25	1136	1	3	4	2	1	3	3	2	1	3	1	1	1	3	4	1	1	3	1	3	3	2	4	2	2	2	4	61	56,48	cukup
rata-rata																											79,8	73,89			
skor tertinggi																											102	94,44			
skor terendah																											61	56,48			

Lampiran 11. Skor Hasil Skala Motivasi Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai Butir																											Jml	%	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			
1	1108	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	100	92,59	sangat tinggi
2	1109	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	94	87,04	sangat tinggi
3	1112	2	3	4	4	4	3	3	2	2	4	2	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	2	4	87	80,56	tinggi
4	1113	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	102	94,44	sangat tinggi
5	1114	3	2	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	85	78,70	tinggi
6	1115	3	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	97	89,81	sangat tinggi
7	1116	2	4	3	4	4	2	4	4	1	4	2	4	2	4	3	3	4	2	2	4	1	2	4	4	4	4	2	83	76,85	tinggi
8	1119	3	3	2	2	3	2	4	2	4	3	4	2	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	87	80,56	tinggi
9	1120	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	102	94,44	sangat tinggi
10	1121	2	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	4	4	2	4	1	4	2	4	83	76,85	tinggi
11	1122	3	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	97	89,81	sangat tinggi
12	1123	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	1	4	2	2	3	3	3	65	60,19	cukup
13	1124	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	104	96,30	sangat tinggi
14	1125	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104	96,30	sangat tinggi
15	1126	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	106	98,15	sangat tinggi
16	1127	2	1	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	1	4	87	80,56	tinggi
17	1128	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	97	89,81	sangat tinggi
18	1129	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	94	87,04	sangat tinggi
19	1130	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	100	92,59	sangat tinggi
20	1131	3	4	3	4	4	4	4	3	1	4	3	4	1	4	4	4	1	1	4	3	4	1	4	4	4	3	4	87	80,56	tinggi
21	1132	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	98	90,74	sangat tinggi
22	1133	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	4	2	3	2	3	4	3	2	4	86	79,63	tinggi
23	1134	2	3	2	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	87	80,56	tinggi
24	1135	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	101	93,52	sangat tinggi
25	1136	4	4	2	3	4	3	4	3	3	4	2	2	3	4	3	3	3	4	4	3	1	4	2	1	4	2	3	82	75,93	tinggi
		rata-rata																											92,6	85,74	
		skor tertinggi																											106	98,15	
		skor terendah																											65	60	

Lampiran 12. Perbandingan Persentase Motivasi Belajar dan Kategori Motivasi Belajar Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

No.	NIS	Persentase Motivasi Belajar			Kategori Motivasi		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	1108	77,78	76,85	92,59	tinggi	tinggi	sangat tinggi
2	1109	40,74	60,19	87,04	rendah	cukup	sangat tinggi
3	1112	59,26	79,63	80,56	cukup	tinggi	tinggi
4	1113	78,70	92,59	94,44	tinggi	sangat tinggi	sangat tinggi
5	1114	58,33	60,19	78,70	cukup	cukup	tinggi
6	1115	61,11	80,56	89,81	tinggi	tinggi	sangat tinggi
7	1116	60,19	74,07	76,85	cukup	tinggi	tinggi
8	1119	73,15	75,00	80,56	tinggi	tinggi	tinggi
9	1120	79,63	87,96	94,44	tinggi	sangat tinggi	sangat tinggi
10	1121	40,74	58,33	76,85	rendah	cukup	tinggi
11	1122	80,56	87,04	89,81	tinggi	sangat tinggi	sangat tinggi
12	1123	40,74	60,19	60,19	rendah	cukup	cukup
13	1124	92,59	94,44	96,30	sangat tinggi	sangat tinggi	sangat tinggi
14	1125	73,15	80,56	96,30	tinggi	tinggi	sangat tinggi
15	1126	75,93	79,63	98,15	tinggi	tinggi	sangat tinggi
16	1127	39,81	59,26	80,56	rendah	cukup	tinggi
17	1128	59,26	72,22	89,81	cukup	tinggi	sangat tinggi
18	1129	39,81	56,48	87,04	rendah	cukup	sangat tinggi
19	1130	74,07	80,56	92,59	tinggi	tinggi	sangat tinggi
20	1131	60,19	79,63	80,56	cukup	tinggi	tinggi
21	1132	89,81	89,81	90,74	sangat tinggi	sangat tinggi	sangat tinggi
22	1133	58,33	73,15	79,63	cukup	tinggi	tinggi
23	1134	60,19	60,19	80,56	cukup	Cukup	tinggi
24	1135	59,26	72,22	93,52	cukup	Tinggi	sangat tinggi
25	1136	40,74	56,48	75,93	rendah	Cukup	tinggi

Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan pendidikan : SD Negeri Nogopuro
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ semester : III A/ 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Siklus : I
Pertemuan : 1
Hari, tanggal : Senin, 3 Februari 2014

A. Standar Kompetensi

Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. Kompetensi Dasar

Mengenal jenis-jenis pekerjaan

C. Indikator

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan.
2. Melakukan permainan ular tangga jenis-jenis pekerjaan sesuai petunjuk.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan dengan baik.
2. Melalui kegiatan berkelompok, siswa dapat melakukan permainan ular tangga jenis-jenis pekerjaan sesuai petunjuk dengan benar

E. Materi Pokok Pembelajaran

Jenis-jenis pekerjaan

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan)

Metode pembelajaran : pembelajaran kooperatif tipe tebak kata

G. Karakter yang Diinginkan

1. Tanggung jawab
2. Kerjasama
3. Semangat bekerja

H. Langkah- langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Salam pembuka, berdoa.
- Mengkondisikan siswa untuk siap belajar dan mengabsen kehadiran siswa.
- Apersepsi : guru bercerita mengenai cita-cita waktu kecil
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

- Siswa dan guru bertanya jawab menggunakan gambar mengenai jenis-jenis pekerjaan orang tua.
- Siswa menyebutkan contoh pekerjaan yang dikenal siswa.
- Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai petunjuk bermain ular tangga jenis-jenis pekerjaan.
- Siswa secara berkelompok beranggotakan lima orang bermain ular tangga jenis-jenis pekerjaan sesuai petunjuk.
- Ketika bidak siswa berhenti pada petak bernomor, siswa mengambil kartu soal sesuai nomor petak tersebut, kemudian dijawab.
- Jika siswa tidak dapat menjawab dengan benar, maka pertanyaan dilempar kepada teman dalam satu kelompoknya.
- Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan bintang.
- Siswa dan guru menyimpulkan materi pelajaran.

3. Kegiatan Penutup

- Siswa memberikan komentar mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- Salam penutup

I. Media dan Sumber Pembelajaran

Media pembelajaran : gambar jenis-jenis pekerjaan, papan ular tangga jenis-jenis pekerjaan, bidak, dadu, kartu soal, bintang, peraturan permainan ular tangga.

Sumber pembelajaran : Muhammad Nursa'ban. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Untuk SD & MI Kelas 3. Depdiknas. BSE

J. Penilaian

1. Indikator 1

- Teknik penilaian : tes lisan
- Rubrik penilaian :

No.	Aspek Yang Dinilai	Keterangan Skor
1.	Ketepatan jawaban	2, jika siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan dengan tepat. 1, jika siswa menyebutkan jawaban mengenai jenis-jenis pekerjaan dengan kurang tepat.

2. Indikator 2

- a. Teknik penilaian : penilaian kinerja
- b. Rubrik penilaian : lembar observasi

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.			
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.			
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.			
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.			
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.			
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab			
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.			
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.			

K. Lampiran

1. Gambar jenis-jenis pekerjaan



2. Materi

Jenis-jenis Pekerjaan

Banyak sekali jenis pekerjaan yang ada. Marilah mengenal jenis pekerjaan yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Petani
Petani bekerja bercocok tanam. Mereka bekerja menghasilkan berbagai bahan pangan. Contohnya padi, jagung, kedelai, sayuran, dan buah. Sebagian besar penduduk Indonesia bekerja sebagai petani. Negara Indonesia disebut negara agraris.
- b. Nelayan
Nelayan bekerja mencari ikan di laut. Mereka memperoleh penghasilan dengan menjual hasil tangkapannya. Pekerjaan nelayan banyak dilakukan penduduk tepi pantai. Nelayan setiap hari ke laut mencari ikan.
- c. Peternak
Peternak bekerja memelihara ternak. Hasil beternak untuk memenuhi kebutuhan mereka. Adakalanya hasil ternak dijual. Dari sinilah mereka mendapatkan penghasilan. Hasil beternak antara lain daging, telur, susu, kulit, bulu, madu, dan lain-lain.
- d. Pengrajin
Pekerjaan pengrajin mengubah bahan baku menjadi barang jadi. Contohnya pengrajin sepatu, mebel, alat-alat rumah tangga, gerabah, dan lain-lain. Dapatkah kamu menyebutkan kerajinan khas daerahmu?
- e. Buruh
Buruh bekerja dengan menjual jasanya pada orang lain. Sebagai imbalan atas jasanya, ia mendapatkan upah atau gaji. Contohnya buruh di proyek pembangunan.
- f. Sopir atau pengemudi
Pekerjaan sopir mengemudikan kendaraan roda empat. Sopir ada yang mengemudikan mobil pribadi maupun umum. Contohnya sopir truk dan sopir bus.
- g. Teknisi
Teknisi bekerja memperbaiki barang-barang elektronik. Contohnya radio, lemari es, televisi, mesin cuci, dan lain-lain
- h. Wiraswasta
Wiraswasta tidak bekerja untuk orang lain. Mereka berhasil menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Contohnya pengrajin, katering, industri tempe dan tahu. Wiraswasta menghasilkan barang industri kecil.
- i. Karyawan
Karyawan adalah orang yang bekerja di kantor instansi atau perusahaan swasta. Mereka bertugas menyelesaikan kegiatan administrasi. Karyawan mendapat imbalan berupa gaji.
- j. Pegawai negeri
Mereka bekerja di sebuah instansi pemerintah. Contohnya guru, pegawai kantor kecamatan, dokter, dan lain-lain.
- k. TNI ABRI

Mereka bekerja pada pemerintah. Mereka mendapat gaji dari pemerintah. Tugas mereka menjaga keamanan bangsa dan negara dari serangan dalam dan luar negeri yang ingin menghancurkan NKRI.

l. Polisi

Polisi bekerja pada pemerintah. Mereka bertugas menjaga keamanan masyarakat dari ancaman masyarakat lainnya. Polisi berjasa menciptakan suasana aman dan tertib dalam masyarakat.

m. Pedagang

Pedagang adalah orang pekerjaannya menjual barang-barang dagangan di pasar, toko, warung atau bisa juga dengan cara berkeliling.

Guru Kelas III A

Yogyakarta, 3 Februari 2014
Peneliti,

Titin Sumarmi, S.Pd. SD
NIP. -

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Nogopuro

Ngadiyana, S.Pd.
NIP. 19540914 197701 1 002

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan pendidikan : SD Negeri Nogopuro
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ semester : III A/ 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Siklus : I
Pertemuan : 2
Hari/ tanggal : Senin, 10 Februari 2014

A. Standar Kompetensi

Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. Kompetensi Dasar

Mengenal jenis-jenis pekerjaan

C. Indikator

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.
2. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa
3. Melakukan permainan ular tangga jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa sesuai petunjuk.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dengan tepat.
2. Melalui diskusi, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dengan tepat.
3. Melalui kegiatan berkelompok, siswa dapat melakukan permainan ular tangga jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa sesuai petunjuk dengan benar.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Jenis-jenis pekerjaan

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan)

Metode pembelajaran : pembelajaran kooperatif tipe tebak kata

G. Karakter yang Diinginkan

1. Tanggung jawab
2. Kerjasama
3. Semangat bekerja

H. Langkah- langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka, berdoa.
- b. Mengkondisikan siswa untuk siap belajar dan mengabsen kehadiran siswa.
- c. Apersepsi : guru bercerita bahwa mengantar anak ke dokter, setelah itu membelikan mainan untuk anaknya di toko. Guru kemudian mengaitkan dengan materi bahwa pekerjaan ada yang menghasilkan barang dan jasa.
- d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
- b. Melalui diskusi kelas, siswa membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
- c. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai petunjuk bermain ular tangga jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
- d. Siswa secara berkelompok beranggotakan lima orang bermain ular tangga jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa sesuai petunjuk.
- e. Ketika bidak siswa berhenti pada petak bernomor, siswa mengambil kartu soal sesuai nomor petak tersebut, kemudian dijawab.
- f. Jika siswa tidak dapat menjawab dengan benar maka pertanyaan dilempar kepada teman dalam satu kelompoknya
- g. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan bintang.
- h. Siswa dan guru menyimpulkan materi pelajaran.

3. Kegiatan Penutup

- c. Siswa memberikan komentar mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- d. Salam penutup

I. Media dan Sumber Pembelajaran

Media pembelajaran : papan ular tangga jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, dadu, bidak, kartu soal, bintang, [eraturan permainan ular tangga.

Sumber pembelajaran : Muhammad Nursa'ban. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Untuk SD & MI Kelas 3. Depdiknas. BSE

J. Penilaian

1. Indikator 1

c. Teknik penilaian : tes lisan

d. Rubrik penilaian :

No.	Aspek Yang Dinilai	Keterangan Skor
1.	Ketepatan jawaban	2, jika siswa dapat menyebutkan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dengan tepat. 1, jika siswa menyebutkan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dengan kurang tepat.

2. Indikator 2

a. Teknik penilaian : tes lisan

b. Rubrik penilaian :

No.	Aspek Yang Dinilai	Keterangan Skor
1.	Ketepatan jawaban	2, jika siswa dapat menyebutkan jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dengan tepat. 1, jika siswa menyebutkan jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dengan kurang tepat.

3. Indikator 3

c. Teknik penilaian : penilaian kinerja

d. Rubrik penilaian : lembar observasi

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.			
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.			
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.			
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.			
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.			
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar			

7.	mendapat bintang sebagai poin.			
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.			
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.			

K. Lampiran Materi

Janis-jenis Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dan Jasa

Jenis pekerjaan dibedakan menjadi dua, yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa.

a. Pekerjaan yang menghasilkan barang :

1) Petani

Petani yaitu orang yang bekerja dalam bidang pertanian. Pertanian di sini artinya pekerjaan mengolah lahan, seperti ladang atau sawah. Petani termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang seperti padi, sayuran, dan buah-buahan. Petani dapat memasok kebutuhan pangan. Misalnya, beras dan sagu.

2) Peternak

Peternak merupakan pekerjaan dalam bidang peternakan hewan. Hewan yang biasa ditanakkan antara lain kambing, sapi, ayam, dan burung. Barang yang dihasilkan peternak dapat berupa daging dan telur hewan. Daging dan telur merupakan sumber makanan yang memiliki protein. Protein tersebut dapat menyehatkan manusia.

3) Pengelola industri

Industri merupakan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang. Biasanya, industri menghasilkan barang untuk memenuhi keperluan dalam negeri dan ekspor ke luar negeri. Ekspor ke luar negeri berarti mengirim barang ke luar negeri. Industri banyak jenisnya, diantaranya industri makanan dan industri pakaian (konveksi).

b. Pekerjaan yang menghasilkan jasa

1) Dokter

Dokter bekerja untuk mengobati orang yang sakit. Jadi, jasa yang diberikan dokter yaitu pemeriksaan dan pengobatan kepada pasien. Tidak semua orang yang menyembuhkan penyakit bisa disebut dokter. Untuk menjadi dokter, kamu harus mengikuti pendidikan agar mempunyai ilmu dan gelar dalam bidang kedokteran.

2) Guru

Guru bekerja sebagai pengajar. Guru mengajar dan mendidik siswa agar siswa

tersebut pandai. Jadi, jasa guru yaitu mengajari siswa. Untuk menjadi seorang guru, kamu harus belajar atau kuliah ilmu tentang pendidikan.

3) Pemangkas rambut/ tukang cukur

Pemangkas rambut yaitu pekerjaan memotong rambut. Jasa yang diberikan pemangkas rambut yaitu memotong dan merapikan rambut. Hasilnya rambut kita akan rapi. Kita pun akan merasa senang. Untuk menjadi pemangkas rambut kamu harus memiliki keterampilan memotong rambut.

4) Polisi

Polisi bekerja melayani masyarakat dalam bentuk keamanan. Keamanan tersebut antara lain keamanan berlalu lintas. Polisi lalu lintas bekerja mengatur lalu lintas. Jasa polisi tersebut dapat kita rasakan dari lalu lintas yang menjadi tertib. Untuk menjadi polisi kamu harus sekolah khusus calon polisi.

5) Montir

Montir bekerja memperbaiki kendaraan. Jasa montir dapat kita rasakan dari kendaraan yang nyaman digunakan setelah diperbaiki. Jika kamu ingin menjadi montir, kamu harus punya keterampilan memperbaiki kendaraan.

6) Sopir

Sopir kerjanya sama dengan tukang ojek. Sopir mengantar penumpangnya ke tempat tujuan penumpang tersebut. Sopir dapat memberikan pelayanan antar dan keamanan bagi penumpang. Sopir tidak boleh menjalankan kendaraan dengan kecepatan tinggi. Dengan begitu, penumpang akan merasa puas dengan jasa yang diberikan sopir.

Guru Kelas III A

Yogyakarta, 10 Februari 2014
Peneliti,

Titin Sumarmi, S.Pd. SD
NIP. -

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Nogopuro

Ngadiyana, S.Pd.
NIP. 19540914 197701 1 002

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan pendidikan : SD Negeri Nogopuro
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ semester : III A/ 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Siklus : II
Pertemuan : 1
Hari/ tanggal : Kamis, 13 Februari 2014

A. Standar Kompetensi

Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. Kompetensi Dasar

Memahami pentingnya semangat bekerja

C. Indikator

1. Menyebutkan ciri-ciri semangat bekerja.
2. Melakukan permainan ular tangga semangat bekerja sesuai petunjuk.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi dan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.
2. Melalui kegiatan berkelompok, siswa melakukan permainan ular tangga semangat bekerja sesuai petunjuk dengan benar.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Semangat bekerja

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan)

Metode pembelajaran : pembelajaran kooperatif tipe tebak kata.

G. Karakter yang Diinginkan

1. Tanggung jawab
2. Kerjasama
3. Semangat bekerja

H. Langkah- langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka, berdoa.
- b. Mengkondisikan siswa untuk siap belajar dan mengabsen kehadiran siswa.
- c. Apersepsi : guru mencotohkan bahwa ketika ujian siswa belajar dengan semangat dan rajin untuk mendapatkan nilai yang baik.
- d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai semangat dalam bekerja.
- b. Melalui diskusi kelas siswa menyebutkan ciri-ciri semangat dalam bekerja.
- c. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai petunjuk bermain ular tangga semangat bekerja.
- d. Siswa secara berkelompok beranggotakan lima orang bermain ular tangga semangat bekerja sesuai petunjuk.
- e. Ketika bidak siswa berhenti pada petak bernomor, siswa mengambil kartu soal sesuai nomor petak tersebut, kemudian dijawab.
- f. Jika siswa tidak dapat menjawab dengan benar maka pertanyaan dilempar kepada teman dalam satu kelompoknya
- g. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan bintang.
- h. Siswa dan guru menyimpulkan materi pelajaran.

3. Kegiatan Penutup

- e. Siswa memberikan komentar mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- f. Salam penutup

I. Media dan Sumber Pembelajaran

Media pembelajaran : papan ular tangga semangat kerja, dadu, bidak, kartu soal, bintang, peraturan permainan ular tangga.

Sumber pembelajaran : Muhammad Nursa'ban. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Untuk SD & MI Kelas 3. Depdiknas. BSE

J. Penilaian

1. Indikator 1

- a. Teknik penilaian : tes lisan
- b. Rubrik penilaian :

No.	Aspek Yang Dinilai	Keterangan Skor
1.	Ketepatan jawaban	10, jika siswa dapat menyebutkan 10 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 9, jika siswa dapat menyebutkan 9 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 8, jika siswa dapat menyebutkan 8 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 7, jika siswa dapat menyebutkan 7 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 6, jika siswa dapat menyebutkan 6 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 5, jika siswa dapat menyebutkan 5 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 4, jika siswa dapat menyebutkan 4 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 3, jika siswa dapat menyebutkan 3 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 2, jika siswa dapat menyebutkan 2 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat. 1, jika siswa dapat menyebutkan 1 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat

2. Indikator 2

- a. Teknik penilaian : penilaian kinerja
- b. Rubrik penilaian : lembar observasi

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.			
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.			
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.			
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.			
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular. Siswa pada giliran sebelumnya mendapat			

6.	kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab			
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.			
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.			

K. Lampiran Materi

Semangat Bekerja

Jika kita bekerja dengan semangat, maka banyak manfaat yang diperoleh, antara lain pekerjaan menjadi cepat selesai, terasa ringan, dan hasilnya akan maksimal.

Ciri-ciri orang yang semangat dalam bekerja adalah :

- a. Kerja keras
Artinya sifat seseorang yang selalu bekerja terus menerus dengan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, serta penuh dengan gagasan baru untuk bekerja
- b. Disiplin
Artinya melaksanakan pekerjaan sesuai waktu yang telah ditentukan dan menepati janjinya.
- c. Jujur
Artinya berkata apa adanya, tidak berbohong dan tidak curang dalam bekerja, sehingga dapat dipercaya orang lain.
- d. Rajin dan tekun
Orang yang semangat bekerja akan melakukan pekerjaannya dengan rajin dan tekun, tanpa merasa bosan, dan juga teliti.
- e. Bercita-cita tinggi
Orang yang mempunyai cita-cita tinggi selalu menginginkan cita-citanya terwujud, oleh karena itu dia akan bersemangat dalam bekerja untuk mewujudkan cita-citanya.
- f. Percaya diri
Orang yang semangat bekerja dia akan percaya diri, artinya tidak memiliki rasa malu-malu atau ragu untuk bekerja.
- g. Pantang menyerah
Orang yang semangat bekerja dia akan bekerja terus menerus, jika mengalami kegagalan dia tidak akan putus asa dan terus mencoba lagi.
- h. Mempunyai pandangan jauh ke depan
Orang yang mempunyai pandangan jauh ke depan akan selalu berusaha untuk maju, dan tidak mau ketinggalan oleh orang lain.
- i. Tanggung jawab

Orang yang bekerja akan menjalankan kewajiban tugas yang diberikan kepadanya, sehingga hasilnya akan memuaskan.

j. Ikhlas

Orang yang semangat bekerja tidak akan mengharapkan imbalan jasa dari orang lain, namun ikhlas untuk mengharap ridho Tuhan.

Guru Kelas III A

Yogyakarta, 13 Februari 2014
Peneliti,

Titin Sumarmi, S.Pd. SD
NIP. -

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Nogopuro

Ngadiyana, S.Pd.
NIP. 19540914 197701 1 002

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan pendidikan : SD Negeri Nogopuro
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ semester : III A/ 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Siklus : II
Pertemuan : 2
Hari/ tanggal : Senin, 24 Februari 2014

A. Standar Kompetensi

Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. Kompetensi Dasar

Memahami pentingnya semangat bekerja

C. Indikator

1. Menyebutkan ciri-ciri semangat dalam bekerja
2. Menyebutkan manfaat bekerja
3. Melakukan permainan ular tangga semangat bekerja dan manfaat bekerja sesuai dengan petunjuk

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri semangat dalam bekerja dengan baik.
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan manfaat dalam bekerja dengan tepat.
3. Melalui kegiatan berkelompok, siswa dapat melakukan permainan ular tangga semangat bekerja dan manfaat bekerja sesuai petunjuk dengan benar.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Semangat bekerja dan manfaat bekerja

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan)
Metode pembelajaran : pembelajaran kooperatif tipe tebak kata

G. Karakter yang Diinginkan

1. Tanggung jawab
2. Kerjasama
3. Semangat bekerja

H. Langkah- langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka, berdoa.
- b. Mengkondisikan siswa untuk siap belajar dan mengabsen kehadiran siswa.
- c. Apersepsi : guru bercerita bahwa jenis pekerjaan apapun harus dilakukan dengan semangat.
- d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru yang mengingatkan siswa mengenai ciri-ciri semangat bekerja dan manfaat bekerja.
- b. Siswa melakukan diskusi kelas dan tanya jawab menyebutkan ciri-ciri semangat dalam bekerja.
- c. Siswa melakukan diskusi kelas dan tanya jawab menyebutkan manfaat bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai petunjuk bermain ular tangga semangat bekerja dan manfaat bekerja.
- e. Siswa secara berkelompok beranggotakan lima orang bermain ular tangga semangat bekerja dan manfaat bekerja sesuai petunjuk.
- f. Ketika bidak siswa berhenti pada petak bernomor, siswa mengambil kartu soal sesuai nomor petak tersebut, kemudian dijawab.
- g. Jika siswa tidak dapat menjawab dengan benar maka pertanyaan dilempar kepada teman dalam satu kelompoknya
- h. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan bintang.
- i. Siswa dan guru menyimpulkan materi pelajaran.

3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa memberikan komentar mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- b. Salam penutup

I. Media dan Sumber Pembelajaran

Media pembelajaran : papan ular tangga semangat bekerja dan manfaat bekerja, dadu, bidak, kartu soal, bintang, peraturan permainan ular tangga

Sumber pembelajaran : Muhammad Nursa'ban. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Untuk SD & MI Kelas 3. Depdiknas. BSE

J. Penilaian

1. Indikator 1

- a. Teknik penilaian : tes lisan
- b. Rubrik penilaian :

No.	Aspek Yang Dinilai	Keterangan Skor
1.	Ketepatan jawaban	<p>10, jika siswa dapat menyebutkan 10 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>9, jika siswa dapat menyebutkan 9 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>8, jika siswa dapat menyebutkan 8 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>7, jika siswa dapat menyebutkan 7 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>6, jika siswa dapat menyebutkan 6 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>5, jika siswa dapat menyebutkan 5 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>4, jika siswa dapat menyebutkan 4 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>3, jika siswa dapat menyebutkan 3 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>2, jika siswa dapat menyebutkan 2 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat.</p> <p>1, jika siswa dapat menyebutkan 1 ciri-ciri semangat bekerja dengan tepat</p>

2. Indikator 2

- a. Teknik penilaian : tes lisan
- b. Rubrik penilaian :

No.	Aspek Yang Dinilai	Keterangan Skor
1.	Ketepatan jawaban	<p>4, jika siswa dapat menyebutkan 4 manfaat bekerja dengan tepat.</p> <p>3, jika siswa hanya dapat menyebutkan 3 manfaat bekerja dengan tepat</p> <p>2, jika siswa hanya dapat menyebutkan 2 manfaat bekerja dengan tepat</p> <p>1, jika siswa hanya dapat menyebutkan 1 manfaat bekerja dengan tepat.</p>

3. Indikator 3

- a. Teknik penilaian : penilaian kinerja
- b. Rubrik penilaian : lembar observasi

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan 5 bidak.			
2.	Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan bidak.			
3.	Siswa menjalankan bidak sesuai dengan angka mata dadu yang muncul.			
4.	Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.			
5.	Siswa menjawab pertanyaan (kuis) dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.			
6.	Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab jika temannya tadi tidak bisa menjawab			
7.	Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang sebagai poin.			
8.	Permainan berhenti ketika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak terakhir.			
9.	Siswa yang mendapat bintang terbanyak sebagai pemenang permainan.			

K. Lampiran Materi

Semangat Bekerja dan Manfaat Bekerja

Ciri-ciri orang yang mempunyai semangat dalam bekerja adalah :

- a. Kerja keras
Artinya sifat seseorang yang selalu bekerja terus menerus dengan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, serta penuh dengan gagasan baru untuk bekerja
- b. Disiplin
Artinya melaksanakan pekerjaan sesuai waktu yang telah ditentukan dan menepati janjinya.
- c. Jujur
Artinya berkata apa adanya, tidak berbohong dan tidak curang dalam bekerja, sehingga dapat dipercaya orang lain.
- d. Rajin dan tekun

Orang yang semangat bekerja akan melakukan pekerjaannya dengan rajin dan tekun, tanpa merasa bosan, dan juga teliti.

e. Bercita-cita tinggi

Orang yang mempunyai cita-cita tinggi selalu menginginkan cita-citanya terwujud, oleh karena itu dia akan bersemangat dalam bekerja untuk mewujudkan cita-citanya.

f. Percaya diri

Orang yang semangat bekerja dia akan percaya diri, artinya tidak memiliki rasa malu-malu atau ragu untuk bekerja.

g. Pantang menyerah

Orang yang semangat bekerja dia akan bekerja terus menerus, jika mengalami kegagalan dia tidak akan putus asa dan terus mencoba lagi.

h. Mempunyai pandangan jauh ke depan

Orang yang mempunyai pandangan jauh ke depan akan selalu berusaha untuk maju, dan tidak mau ketinggalan oleh orang lain.

i. Tanggung jawab

Orang yang bekerja akan menjalankan kewajiban tugas yang diberikan kepadanya, sehingga hasilnya akan memuaskan.

j. Ikhlas

Orang yang semangat bekerja tidak akan mengharapkan imbalan jasa dari orang lain, namun ikhlas untuk mengharap ridho Tuhan.

Alasan orang bekerja adalah untuk :

1. Mencari uang.
2. Mengamalkan ilmu.
3. Menghidupi keluarga.
4. Mengabdikan pada negara.

Mengetahui ,
Guru Kelas III A

Yogyakarta, 24 Februari 2014
Peneliti,

Titin Sumarmi, S.Pd. SD
NIP. -

Nafiah Nurul R
NIM. 09108241025

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Nogopuro

Ngadiyana, S.Pd.
NIP. 19540914 197701 1 002

Lampiran 14. Daftar Jawaban dan Penjelasan Tiap Kelompok ketika Diskusi pada Pertemuan Pertama Siklus II

Kelompok	Jawaban dan Penjelasan
1	<ul style="list-style-type: none"> a. Kerja keras <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orang yang bekerja terus menerus dengan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. b. Mempunyai cita-cita yang tinggi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orang yang semangat bekerja ingin mewujudkan cita-citanya
2	<ul style="list-style-type: none"> a. Jujur <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orang yang berkata apa adanya, tidak berbohong, tidak curang, sehingga dapat dipercaya orang lain. b. Ikhlas <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tidak mengharapkan imbalan dari orang lain.
3	<ul style="list-style-type: none"> a. Pantang menyerah atau tidak putus asa <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orang yang semangat bekerja tidak mudah putus asa ketika mengalami kegagalan. b. Percaya diri <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orang yang semangat bekerja tidak malu dan tidak ragu dalam bekerja
4	<ul style="list-style-type: none"> a. Disiplin <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melaksanakan pekerjaan dengan tepat waktu. b. Rajin dan tekun <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orang yang semangat bekerja tidak bosan dalam bekerja, rajin, tekun, dan teliti.
5	<ul style="list-style-type: none"> a. Tanggung jawab <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjalankan pekerjaan sesuai kewajibannya. b. Mempunyai pandangan jauh ke depan <ul style="list-style-type: none"> ➤ Selalu berusaha untuk maju dan tidak mau ketinggalan oleh orang lain.

Lampiran 15. Daftar Jawaban dan Penjelasan Tiap Kelompok ketika Diskusi pada Pertemuan Kedua Siklus II

Kelompok	Jawaban dan Penjelasan	
	Semangat Bekerja	Manfaat Bekerja
1	a. Pantang menyerah ➤ Tidak mudah putus asa saat mengalami kegagalan b. Mempunyai cita-cita yang tinggi ➤ Orang yang semangat bekerja selalu ingin mewujudkan cita-citanya.	- Mendapatkan uang atau penghasilan ➤ Orang yang bekerja ingin mendapatkan uang untuk membeli keperluan hidupnya.
2	a. Bekerja keras ➤ Bekerja dengan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. b. Jujur ➤ Berkata apa adanya, tidak berbohong, dan dapat dipercaya orang lain.	- Mengamalkan ilmu ➤ Orang bekerja karena ingin mengamalkan ilmunya setelah sekolah tinggi.
3	a. Tanggung jawab ➤ Melaksanakan pekerjaan yang telah diberikan kepadanya. b. Disiplin ➤ Melaksanakan pekerjaan dengan tepat waktu.	- Memiliki banyak teman ➤ Di tempat bekerja banyak orang yang bekerja, sehingga kita bisa mendapatkan teman yang banyak.
4	a. Rajin dan tekun ➤ Tidak bosan dalam bekerja, rajin, tekun, dan teliti. b. Mempunyai pandangan jauh ke depan ➤ Orang yang semangat bekerja selalu berusaha untuk maju.	- Menghidupi keluarga ➤ Orang bekerja ingin mendapatkan uang untuk menghidupi keluarganya, seperti makan, sekolah, dan membeli baju.
5	a. Percaya diri ➤ Tidak malu dan tidak ragu dalam bekerja. b. Ikhlas ➤ Tidak mengharapkan imbalan dari orang lain.	- Mengabdikan kepada negara ➤ Orang bekerja karena ingin mengabdikan kepada negara, seperti polisi, tentara, dan presiden.

Lampiran 16. Foto Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Guru sedang membacakan kelompok permainan ular tangga.



Gambar 2. Guru meminta siswa duduk bersama kelompok masing-masing.



Gambar 3. Siswa sedang membaca materi



Gambar 4. Guru sedang memberi penjelasan materi kepada siswa.



Gambar 5. Kelompok 1 permainan ular tangga



Gambar 6. Kelompok 2 permainan ular tangga



Gambar 7. Salah satu siswa kelompok 4 sedang asyik memindahkan bidaknya saat permainan ular tangga pertemuan pertama pada siklus I.



Gambar 8. Salah satu siswa kelompok 5 membacakan kuis untuk temannya saat bermain ular tangga pertemuan 2 siklus I.



Gambar 9. Kelompok 3 permainan ular Tangga.



Gambar 10. Kelompok 4 permainan ular tangga.



Gambar 11. Kelompok 5 permainan ular Tangga.



Gambar 12. Tiap kelompok sedang Bermain Ular tangga.



Gambar 13. Peneliti sedang mengamati Permainan ular tangga kelompok 2



Gambar 14. Siswa kelompok 2 sedang membacakan kuis untuk temannya pada siklus I



Gambar 15. Salah satu siswa kelompok 2 sedang membacakan kuis untuk temannya pada siklus II



Gambar 16. Salah satu siswa kelompok 1 membacakan kuis untuk temannya pada siklus II



Gambar 17. Salah satu siswa kelompok 3 sedang membacakan kuis untuk temannya pada siklus II



Gambar 18. Salah satu siswa kelompok 5 sedang membacakan kuis untuk temannya pada siklus II



Gambar 19. Isi tiap kotak permainan ular tangga.



Gambar 20. Kotak permainan ular tangga Kelompok 1.



Gambar 21. Kotak permainan ular tangga kelompok 2.



Gambar 22. Kotak permainan ular tangga Kelompok 3.



Gambar 23. Kotak permainan ular tangga Kelompok 4.



Gambar 24. Kotak permainan ular tangga Kelompok 5.

Lampiran 17. Surat-Surat Penelitian

SURAT PERMOHONAN

Validasi Instrumen Penelitian

Kepada Yth :

Agung Hastomo, M.Pd

Dosen Jurusan PPSD Prodi PGSD

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nafiah Nurul R

NIM : 09108241025

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memohon kesediaan Bapak selaku dosen ahli psikologi pendidikan untuk memberikan saran, masukan, dan penilaian terhadap instrumen angket yang akan digunakan untuk penelitian skripsi saya yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Melalui Permainan Ular Tangga di Kelas III SD Nogopuro, Sleman ”.

Bersama surat ini saya lampirkan instrumen penelitian, dalam hal ini berbentuk angket motivasi belajar.

Demikian permohonan surat ini saya ajukan. Atas kesediaan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 11 Oktober 2013

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



T. Wakiman, M.Pd

NIP. 19500601 197703 1 001

Peneliti,



Nafiah Nurul R

NIM. 09108241025

SURAT PERMOHONAN
Validasi Media Pembelajaran

Kepada Yth :

Unik Ambarwati, M.Pd

Dosen Jurusan PPSD Prodi PGSD

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nafiah Nurul R

NIM : 09108241025

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

memohon kesediaan Ibu selaku dosen ahli media pembelajaran untuk memberikan saran, masukan, dan penilaian terhadap media yang akan digunakan untuk penelitian skripsi saya yang berjudul "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III SDN Nogopuro, Sleman".

Bersama surat ini saya lampirkan produk media pembelajaran, dalam hal ini berbentuk papan ular tangga.

Demikian permohonan surat ini saya ajukan. Atas kesediaan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 14 November 2013

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Sekar Purbarini K, M.Pd

NIP. 19791212 200501 2 003

Peneliti,



Nafiah Nurul R

NIM. 09108241025

KETERANGAN VALIDATOR INSTRUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agung Hastomo, M. Pd.

NIP : 19800811 200604 1 002

Jurusan/ Fakultas : PPSD/ FIP

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

sebagai validator instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Nafiah Nurul R

NIM : 09108241025

Program Studi : PGSD

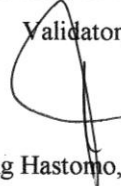
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

menerangkan bahwa instrumen penelitian dalam bentuk angket motivasi belajar yang disusun oleh mahasiswa tersebut, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun tugas akhir skripsi yang berjudul "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III SDN Nogopuro, Sleman".

Demikian keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 November 2013

Validator,



Agung Hastomo, M. Pd.

NIP. 19800811 200604 1 002

LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Standar kompetensi : Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Kompetensi dasar : a. Mengenal jenis-jenis pekerjaan

b. Memahami pentingnya semangat bekerja

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan gambar dan tulisan			✓	
2.	Ketepatan pemilihan warna pada : a. Papan ular tangga b. Kartu soal (biru muda, hijau muda, kuning, abu-abu) c. Bintang (merah, kuning, hijau, biru, merah muda)				✓
3.	Ketepatan pemilihan huruf a. Nama media dan nama kelompok : Kristen ITC : 11 dan 18 b. Kartu soal : Maiandra GD : Bold : 14 c. Papan Ular Tangga : - Huruf pada petak bernomor : Kristen ITC : 24 - Huruf pada selain petak bernomor : Maiandra GD : 12, 14, 16, 24 - Huruf pada Peraturan Ular Tangga : Kristen ITC : 11 d. Identitas kartu soal pada amplop : Kristen ITC : 11				✓
4.	Kesesuaian penggunaan kalimat			✓	
5.	Kesesuaian judul dengan media				✓
6.	Kemudahan penggunaan media				✓
7.	Kelengkapan media permainan ular tangga : Map, 2 papan ular tangga, peraturan permainan ular tangga, bidak, dadu, 4 kantong kartu soal, bintang.				✓
8.	Kualitas bahan pembuatan : a. Tempat penyimpanan media permainan ular tangga : map mika b. Papan ular tangga : kertas HVS dilaminating c. Peraturan permainan ular tangga : kertas HVS dilaminating d. Kartu soal : kertas ivory 230 e. Wadah kartu soal : kertas karton berlapis kertas warna f. Wadah dadu dan bidak : plastik klip			✓	

	g. Bintang : kertas asturo				
	h. Wadah bintang : plastik klip				
9.	Kepraktisan media : <ul style="list-style-type: none"> - Papan ular tangga dan kelengkapan permainannya dimasukkan ke dalam map, dan disimpan dengan tertata rapi. - Dadu dan bidak dimasukkan ke dalam plastik klip yang dilem dengan bagian dalam map. - Kartu soal masing-masing dimasukkan ke dalam wadah karton berlapis kertas berwarna yang dilem dengan bagian dalam map - Bintang dimasukkan ke dalam plastik klip, kemudian dilem dengan bagian dalam map. 			✓	
10.	Ketepatan produk sebagai media pembelajaran				

Keterangan : 1= kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Validator,



Unik Ambarwati, M.Pd

NIP. 19791014 2005 01 2 001

LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Standar kompetensi : Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

Kompetensi dasar : a. Mengenal jenis-jenis pekerjaan

b. Memahami pentingnya semangat bekerja

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan gambar dan tulisan				✓
2.	Ketepatan pemilihan warna pada : a. Papan ular tangga b. Kartu soal (biru muda, hijau muda, kuning, abu-abu) c. Bintang (merah, kuning, hijau, biru, merah muda)				✓
3.	Ketepatan pemilihan huruf a. Nama media dan nama kelompok : Kristen ITC : 11 dan 18 b. Kartu soal : Maiandra GD : Bold : 14 c. Papan Ular Tangga : - Huruf pada petak bernomor : Kristen ITC : 24 - Huruf pada selain selain petak bernomor : Maiandra GD : 12, 14, 16, 24 - Huruf pada Peraturan Ular Tangga : Kristen ITC : 10,5 d. Identitas kartu soal pada amplop : Kristen ITC : 11				✓
4.	Kesesuaian penggunaan kalimat				✓
5.	Kesesuaian judul dengan media				✓
6.	Kemudahan penggunaan media				✓
7.	Kelengkapan media permainan ular tangga : Kardus, 2 papan ular tangga, peraturan permainan ular tangga, bidak, dadu, 4 kantong kartu soal, bintang.				✓
8.	Kualitas bahan pembuatan : a. Tempat penyimpanan media permainan ular tangga : kertas karton b. Papan ular tangga : kertas HVS dilaminating c. Peraturan permainan ular tangga : kertas HVS dilaminating d. Kartu soal : kertas ivory 230 e. Wadah kartu soal : kertas karton berlapis kertas warna f. Wadah dadu dan bidak : plastik klip			✓	

	g. Bintang : kertas asturo h. Wadah bintang : plastik klip				
9.	Kepraktisan media : - Papan ular tangga dan perlengkapan permainannya dimasukkan ke dalam wadah karton. - Dadu dan bidak dimasukkan ke dalam plastik klip. - Kartu soal masing-masing dimasukkan ke dalam wadah karton berlapis kertas berwarna. - Bintang dimasukkan ke dalam plastik klip.			✓	
10.	Ketepatan produk sebagai media pembelajaran				

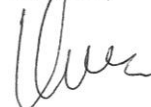
Keterangan : 1 = kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik

Saran :

Gunakan dengan berbagai variasi kegiatan

Yogyakarta, 30 Januari 2014

Validator,



Unik Ambarwati, M.Pd

NIP. 19791014 2005 01 2 001

KETERANGAN VALIDATOR MEDIA PEMBELAJARAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Unik Ambarwati, M.Pd.
NIP : 19791014 200501 2 001
Jurusan/ Fakultas : PPSPD/ FIP
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

sebagai validator media pembelajaran yang disusun oleh:

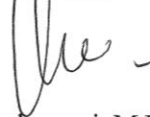
Nama : Nafiah Nurul R
NIM : 09108241025
Program Studi : PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

menerangkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk papan permainan ular tangga yang disusun oleh mahasiswa tersebut, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun tugas akhir skripsi yang berjudul "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman".

Demikian keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Validator,



Unik Ambarwati, M.Pd.

NIP 19791014 200501 2 001



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. : 7356 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

27 November 2013

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 Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Nafiah Nurul Ratnaningsih
NIM : 09108241025
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Trucuk, Trucuk, RT 04 RW 02, Trucuk, Klaten

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 : SDN Nogopuro, Sleman
Subyek : Siswa Kelas III
Obyek : Penggunaan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar
Waktu : November-Januari 2014
Judul : Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

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 / 8187 / 11 / 2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Yogyakarta Nomor : 7356/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 21 November 2013 Perihal : Izin Penelitian
Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembang Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. 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;
4. 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.

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

Nama : NAFIAH NURUL RATNANINGSIH NIP/NIM : 09108241025
Alamat : Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Yogyakarta
Judul : PENGGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS III A SDN NOGOPURO SLEMAN
Lokasi : Kabupaten Sleman
Waktu : 28 November 2013 s/d 28 Februari 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 softcopy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website : adbang.jogjaprov.go.id dan m
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati 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 28 November 2013

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pengembangan

Ub.

Administrasi Pembangunan



Tembusan:

- Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- Bupati Sleman CQ Ka. Bappeda
- Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Yogyakarta
- Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3451 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/60/2013
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 28 November 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : NAFIAH NURUL RATNANINGSIH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09108241025
Program/Tingkat : SI
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Trucuk RT 4 RW 2 Trucuk Klaten
No. Telp / HP : 083869502091
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS III A SDN NOGOPURO SLEMAN**
Lokasi : SD N Nogopuro, Depok
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 28 Nopember 2013 s/d 27 Februari 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 28 Nopember 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, MM
Pembina, IV/a

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Depok
5. Ka. SD N Nogopuro, Depok
6. Dekan Fak IP UNY
7. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SD NEGERI NOGOPURO

Alamat : Jl. Nogopuro 3 Gowok Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 7102667

SURAT KETERANGAN

NO : 156/ KET/NGP/III/ 2014

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ngadiyana, S.Pd
NIP : 19540914 197701 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SDN Nogopuro

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Nafiah Nurul Ratnaningsih
NIM : 09108241025
Prodi/ Jurusan : PPSD/PGSD
Fakultas : FIP

Telah mengadakan Penelitian di kelas III a SD N Nogopuro, dengan judul “
Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS
siswa Kelas III a SD N Nogopuro, Depok, Sleman Yogyakarta”. Pada tanggal 3
sampai 24 Februari 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Nogopuro, 03 Maret 2014
Kepala Sekolah

Ngadiyana, S.Pd
NIP 19540914 197701 1 002