



**IMPLEMENTASI ALAT PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DI MI AL AMIN
WARUNGASEM KABUPATEN BATANG TAHUN AJARAN
2010/2011**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh

Illa Amrullah M.

1102404026
UNNES

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2011**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia

Ujian Skripsi, pada:

Hari :

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Sukirman, M.Si

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 19550101 198601 1 001

NIP. 19561026 198601 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

PERPUSTAKAAN

Drs. Budiyo, M.Si

NIP. 19631209 198703 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini dipertahankan di dalam sidang panitia ujian skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Hardjono, M.Pd

NIP. 19510801 197903 1 007

Drs. Budiyo, M.Si

NIP. 19631209 198703 1 002

Pembimbing I,

Penguji I,

Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 19550101 198601 1 001

Drs. Achmad Munib, SH, M.H, M.Si

NIP. 19510820 197401 1 002

Pembimbing II,

Penguji II,

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 19561026 198601 1 001

Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 19550101 198601 1 001

Penguji III,

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 19561026 198601 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ Implementasi Alat Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Di Mi Al Amin Warungasem Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2010/2011” disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka dibagian akhir skripsi ini. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis di perguruan tinggi manapun.

Semarang, Juli 2011

Illa Amrullah M.

1102404026



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan (Q.S Al insyirah:5-6)
2. Cintailah pekerjaan yang kita lakukan, jangan hanya lakukan pekerjaan yang kita cintai. (Illa Amrullah)
3. Jalan yang menuntunmu dalam hidup kemanapun kamu mau. Namun jika kamu mengambil itu, bukan berarti kamu harus meninggalkan yang lain. (Dini)
4. Jangan selalu ikuti apa yang kita inginkan, namun utamakan apa yang kita butuhkan. (Illa Amrullah)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah s.w.t. atas segala rizki dan rahmat-Nya, skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. *Ibu dan Bapak tercinta yang tak pernah letih membimbing dan berusaha keras dalam pendidikan saya;*
2. *Seseorang yang selalu memberi semangat dan inspirasi (Bunda Dini);*
3. *Kakak dan adik tercinta (mbak Evi, mas Yayak, mbak Novi, mbak Kiki, Lely, dan Alqi) atas dukungan dan motivasinya;*
4. *Teman-teman seperjuangan (Nyai, Alief, Hadi, Enggar, Rosas, Yudha, Andreas, Malik, Inu);*
5. *Teman-teman Atlanti (Sofie, Dicky, dan Zarqoni)c;*
6. *Teman-teman TP04;*
7. *Almamater tercinta.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah s.w.t. karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, skripsi dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Di Mi Al Amin Warungasem Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2010/2011 ”dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian maupun penulisan skripsi ini. Adapun ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang .
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Budiyo, M.S, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan kuliah penulis sampai selesai.
4. Drs. Sukirman, M.Si dosen pembimbing I, dengan segala keikhlasan telah banyak memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi.
5. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd dosen pembimbing II, yang dengan sabar dan banyak memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Para Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang dengan tulus ikhlas telah memberikan ilmunya kepada penulis selama penulis menuntut ilmu.

7. Ratna Adilah,S.Ag kepala sekolah MI Al-Amin Warungasem yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak dan Ibu Guru MI Al-Amin Warungasem yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
9. Siswa-Siswi MI Al-Amin Warungasem yang telah membantu pelaksanaan penelitian dalam skripsi ini.
10. Dini yang telah banyak memberikan inspirasi dan motivasi bagi saya untuk selalu sabar dan terus bekerja keras.
11. Sahabat terbaikku (Hadi, Malik, Alief, Nyai, Enggar, Rosas, Yudha, Andreas, Hendra, Inu, Dicky, Sofie, Zarqoni, Khamdan) yang selalu memberikan semangat dan motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
12. Mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2004 dan semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah s.w.t. selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya atas kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.

Sebagai manusia biasa, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang dengan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran demi membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan khususnya bagi dunia pendidikan.

Semarang, Juli 2011

Penulis

ABSTRAK

Maf'ulan, Illa, Amrullah. 2011. *Implementasi Alat Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Di MI A- Amin Warungasem Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2010/2011.* Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Sukirman, M.Si dan Pembimbing II: Drs. Sugeng Purwanto.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, Permainan Monopoli.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah pembelajaran dengan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sejarah pada kelas V MI Al Amin Warungasem tahun ajaran 2010/2011.

Peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau disingkat CAR. Peneliti sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran IPS sejarah dengan menggunakan permainan monopoli di MI Al Amin Warungasem. Faktor yang diteliti adalah kegiatan peserta didik dan faktor guru. Penelitian ini untuk mengetahui apakah dengan permainan monopoli hasil belajar siswa kelas V MI Al-Amin bisa meningkat. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Mei 2011. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian Siklus I nilai rata-rata kognitif siswa 6,3 dengan ketuntasan klasikal 56,25% dengan 18 tuntas dan 14 tidak tuntas, dibandingkan sebelum diadakan penelitian dengan nilai rata-rata kognitif siswa 6,0 dengan ketuntasan klasikal 37,50% 12 tuntas dan 20 tidak tuntas dan terus meningkat pada siklus II yaitu nilai rata-rata kognitif siswa 7,2 dengan rata-rata ketuntasan klasikal 87,50% tuntas 28 tidak tuntas 4. Kenaikan nilai rata-rata kognitif siswa dari prasiklus menuju siklus I sebesar 18,75% sedangkan kenaikan nilai rata-rata siswa dari siklus I menuju siklus II sebesar 31,25%. Pada siklus I-II aktivitas siswa juga mengalami kenaikan

Simpulan, pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli yang telah dilaksanakan di kelas V MI Al Amin Warungasem Batang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 31,25% dari siklus I ke siklus II dengan perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 6,3 dengan persentase ketuntasan sebesar 56,25% atau sebanyak 18 siswa tuntas belajar dan 14 siswa tidak tuntas belajar dan siklus II sebesar 7,2 sudah mencapai di atas standar yang telah ditentukan sekolah dan menerapkan nilai ketuntasan belajar minimal 6,5. Pada siklus II presentase ketuntasan belajar sebesar 87,50% atau 28 siswa telah tuntas dan 4 siswa belum tuntas.

Saran, permainan monopoli dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sejarah. Karena dapat melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO dan PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Belajar.....	8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	14
2.1.3 Pembelajaran IPS Sejarah.....	19
2.2 Teknologi Pendidikan.....	23
2.2.1 Definisi Teknologi Pendidikan.....	23
2.2.2 Kawasan Teknologi Pendidikan.....	26
2.2.3 Permainan Sebagai Pembelajaran.....	31
2.3.1 Permainan Monopoli IPS Sejarah.....	34
2.3 Kerangka Berfikir.....	40
2.4 Hipotesis Tindakan.....	41

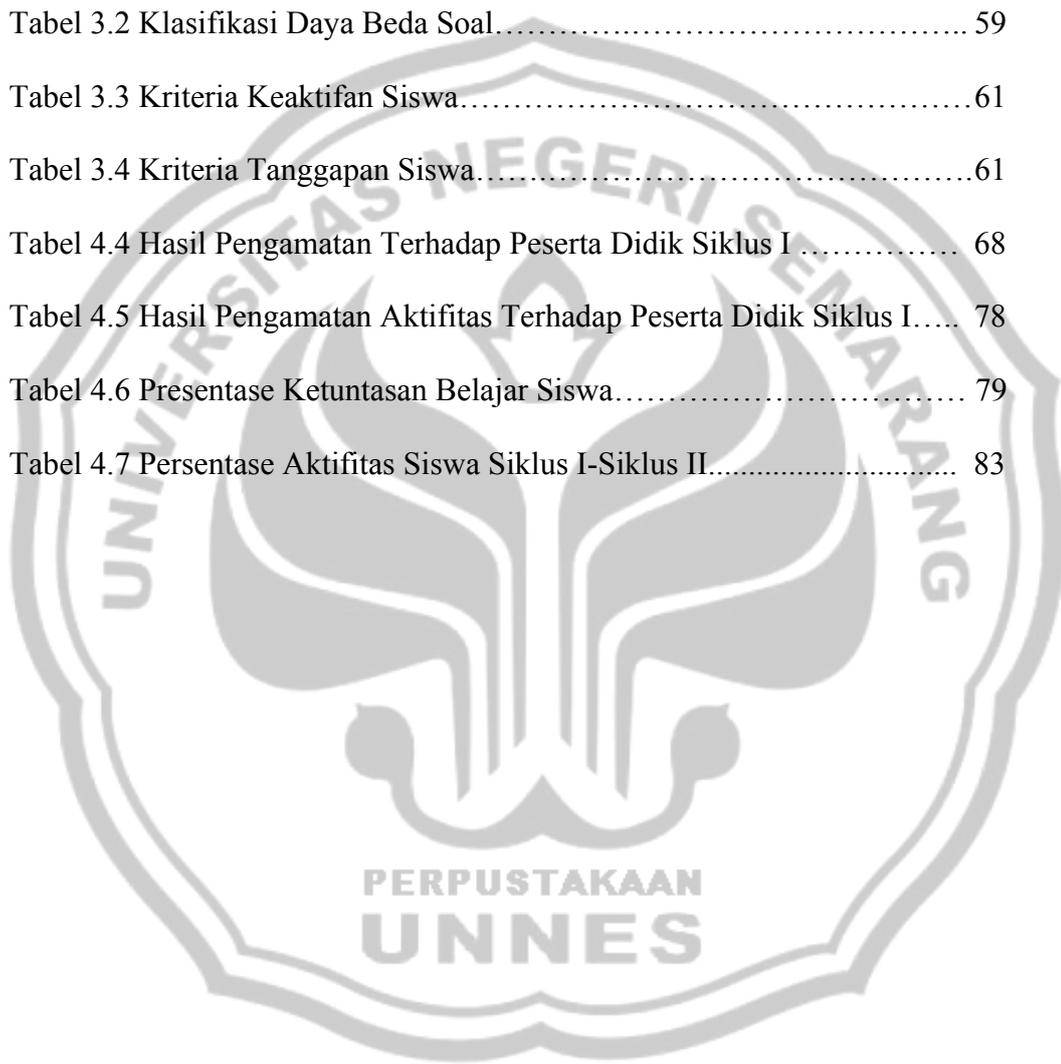
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 Pendekatan Penelitian.....	42
3.2 Subyek, Lokasi, Dan Waktu Penelitian.....	45
3.3 Faktor Yang Diteliti.....	46
3.4 Prosedur Kerja Penelitian.....	46
3.4.1 Persiapan Penelitian.....	46
3.4.1 Rancangan Penelitian.....	47
3.5 Pelaksanaan Penelitian.....	48
3.5.1 Siklus I.....	48
3.5.1.1 Perencanaan Tindakan.....	48
3.5.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	51
3.5.1.3 Pengamatan /Observasi.....	51
3.5.1.4 Rencana Refleksi.....	51
3.5.2 Siklus II.....	51
3.5.2.1 Perencanaan Tindakan.....	52
3.5.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	54
3.5.2.3 Pengamatan /Observasi.....	54
3.5.2.4 Rencana Refleksi.....	54
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.6.1 Observasi.....	55
3.6.2 Dokumentasi.....	55
3.6.3 Tes.....	56
3.7 Instrumen Penelitian.....	60
3.8 Teknik Analisis Data.....	60
3.8.1 Analisis Data Kuantitatif.....	60
3.8.2 Analisis Data Kualitatif.....	62
3.9 Indikator Keberhasilan.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Deskripsi Setting Penelitian.....	63
4.1.1 Profil MI AL-Amin	63

4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I.....	63
4.2.1 Perencanaan.....	64
4.2.2 Pelaksanaan dan Tindakan.....	66
4.2.3 Pengamatan.....	72
4.2.4 Refleksi.....	73
4.3 Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus II.....	73
4.3.1 Perencanaan.....	74
4.3.2 Pelaksanaan dan Tindakan.....	76
4.3.3 Pengamatan.....	81
4.3.4 Refleksi.....	84
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Simpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88



Daftar Tabel

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Presentase Ketuntasan Belajar.....	4
Tabel 3.1 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	58
Tabel 3.2 Klasifikasi Daya Beda Soal.....	59
Tabel 3.3 Kriteria Keaktifan Siswa.....	61
Tabel 3.4 Kriteria Tanggapan Siswa.....	61
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Terhadap Peserta Didik Siklus I.....	68
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktifitas Terhadap Peserta Didik Siklus I.....	78
Tabel 4.6 Presentase Ketuntasan Belajar Siswa.....	79
Tabel 4.7 Persentase Aktifitas Siswa Siklus I-Siklus II.....	83



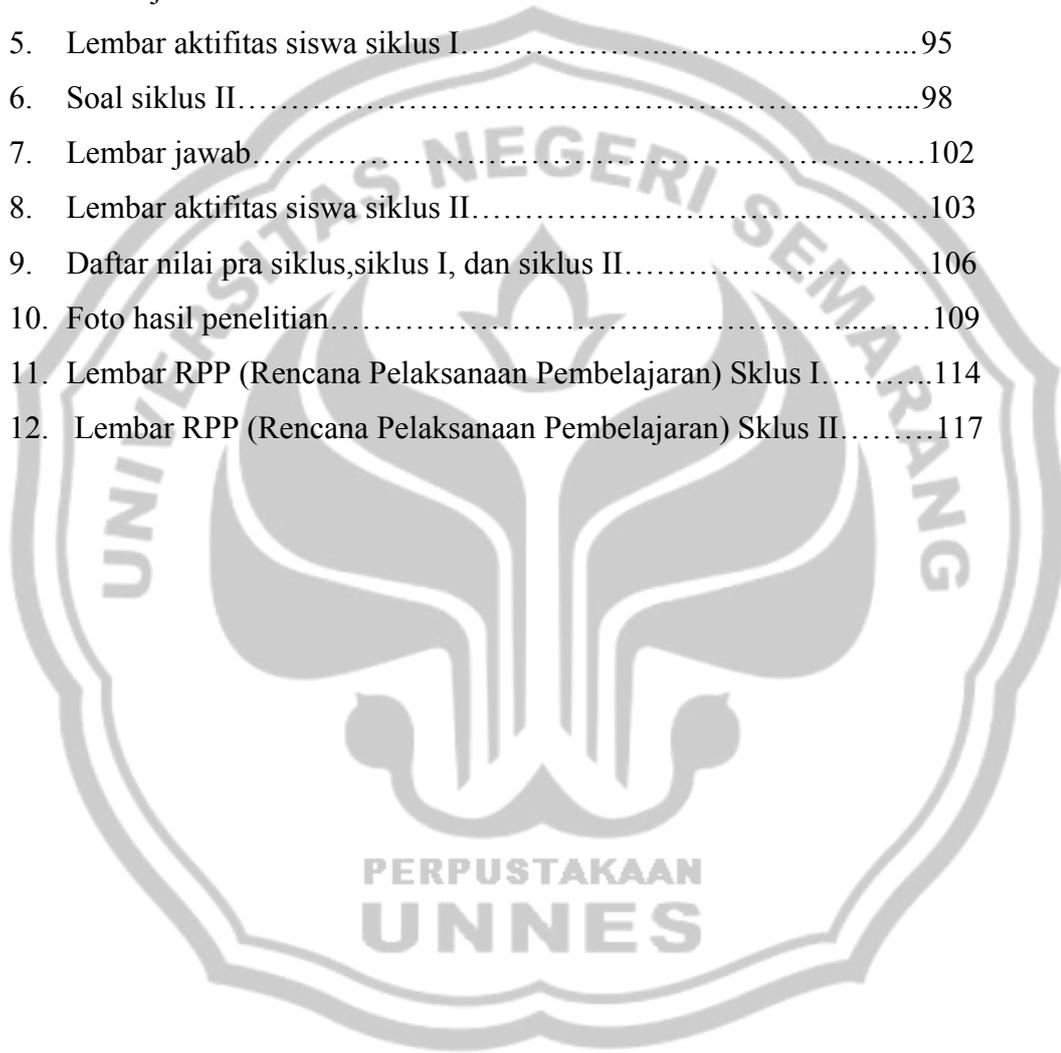
Daftar Gambar

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Papan Permainan Monopoli	39
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Penelitian.....	40
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006 : 74).....	44
Gambar 4.1 Diagram rata rata kelas V MI Al Amin Warungasem	82



Daftar Lampiran

Lampiran	Halaman
1. Daftar nama.....	89
2. Soal siklus I.....	90
3. Lembar jawab.....	93
4. Kunci jawaban.....	94
5. Lembar aktifitas siswa siklus I.....	95
6. Soal siklus II.....	98
7. Lembar jawab.....	102
8. Lembar aktifitas siswa siklus II.....	103
9. Daftar nilai pra siklus, siklus I, dan siklus II.....	106
10. Foto hasil penelitian.....	109
11. Lembar RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Sklus I.....	114
12. Lembar RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Sklus II.....	117



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan termasuk hal penting dan paling mempengaruhi perkembangan kemajuan setiap bangsa. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan mungkin akan terbelakang. Pendidikan akan mampu membentuk manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Oleh sebab itu pendidikan merupakan sarana terpenting dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Manusia pasti membutuhkan pendidikan dalam hidupnya, karena pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik sebagai pribadi maupun sebagai modal pembangunan bangsa.

Pendidikan adalah suatu bidang yang diutamakan oleh setiap negara karena masalah pendidikan menyangkut kehidupan masa depan bangsa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sanjaya, 2007: 2). Sedangkan menurut Munib (2009: 34) pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai

tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita cita pendidikan.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktifitas belajar dalam diri individu dengan kata lain pembelajaran merupakan suatu hal yang bersifat external dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu (Pribadi, 2009: 10-11).

Trianto (2007: 1) menyatakan salah satu masalah pokok pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Hal ini merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 Pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Dalam proses tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Implikasi dari prinsip ini

adalah pergeseran paradigma proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran.

Banyak yang beranggapan tugas utama pendidik adalah mengajar, bukan mendidik dan membimbing. Bahkan metode mengajar satu satunya andalan yang dilakukan adalah ceramah atau dikenal dengan chalk and talk. Dengan strategi belajar yang demikian, peran guru lebih pada menyampaikan informasi. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teachers-centered*), belum berpusat kepada siswa (*students-centered*) (Suparlan, 2008: 5).

Berlakunya Kurikulum KTSP juga menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran. Perubahan paradigma pengajaran dan pembelajaran amat bergantung pada perubahan pemahaman guru tentang dasar dan teori kependidikan yang dianutnya, termasuk dengan perubahan cara pandang (*point of view*) dan pola pikir (*mindset*) tentang peran dan kompetensi keprofesionalan pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran IPS sejarah pada tingkat sekolah dasar mengharapkan partisipasi anak yang lebih besar. Pembelajaran IPS sejarah selalu tidak mengharapkan anak pasif di kelas, tapi akan selalu memberikan dorongan agar anak aktif dalam mengembangkan fakta, pendapat, waktu dll (Kasmadi, 1999: 76). Selama ini pembelajaran IPS sejarah cenderung ke arah bahasan tematik teoritis sehingga terkesan bahwa pengajaran IPS sejarah terdiri dari materi hafalan belaka. Kecenderungan yang lain adalah motifasi belajar yang kurang dalam mempelajari IPS sejarah karena adanya anggapan bahwa mata pelajaran IPS sejarah tidak ada gunanya bagi kehidupan mereka. Kencenderungan di atas

dipengaruhi oleh cara guru IPS sejarah dalam memberikan materi pelajaran IPS sejarah yang monoton dan membosankan.

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal siswa, metode pembelajaran serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal dengan guru mata pelajaran IPS sejarah bahwa kelas V memiliki ketuntasan belajar yang paling rendah yaitu 20 dari jumlah keseluruhan siswa 32 belum mencapai nilai ketuntasan belajar.

Table 1.1 Prosentase Ketuntasan Belajar

Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentasi	Rata rata klasikal
≥ 65	Tuntas	12	37.50%	6.0
< 65	Tidak tuntas	20	62.50%	
Jumlah		32	100%	tidak tuntas

Hal tersebut karena minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPS sejarah sangat rendah yang mengakibatkan belum tercapainya hasil belajar yang maksimal. Metode yang digunakan juga monoton, serta minimnya sarana dan prasarana. Peneliti juga melihat bahwa materi IPS sejarah yang diberikan sering terlampaui banyak sehingga membingungkan siswa dan kurang memancing siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, sehingga sering berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan jika hasil belajar siswa masih rendah, sehingga perlu upaya dan tindakan untuk membantu siswa memahami materi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK). Materi pembelajaran IPS

sejarah tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi dan sintesis. Untuk itu peneliti menggunakan suatu model agar membantu siswa dalam memahami materi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan proses belajar mengajar dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu menggunakan dengan menggunakan permainan monopoli.

Peneliti melihat bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi, pembelajaran sangat bergantung bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran kepada siswa. Guru dapat mengubah rasa bosan anak terhadap pembelajaran IPS sejarah dengan mengusahakan dalam penyampaian materi membuat anak senang sehingga membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Guru juga dituntut menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat diantaranya menggunakan media gambar, lingkungan, nara sumber dan alat yang tersedia atau dibuat sendiri misalnya dengan memodifikasi suatu permainan.

Dalam masyarakat modern pengajaran dengan model permainan sudah banyak dilakukan, bahkan bahan permainan yang bersifat komersial sudah banyak dijual, seperti alat permainan monopoli atau permainan yang dinamakan “cops and robbers” (polisi dan perampok). Permainan monopoli dapat dikaitkan dengan pengajaran tertentu seperti masalah sosial atau ekonomi. Pada permainan monopoli pengajar dapat mengajarkan tentang IPS sejarah perkembangan kota atau masalah lain dengan mengubah kartu kartunya dengan tahun, tokoh atau peristiwa IPS sejarah yang sebenarnya (Kasmadi, 1996: 45-46).

Menurut Dodo Djuanda dalam <http://dossuwanda.wordpress.com/artikel/pembelajaran-dengan-model-permainan-monopoly/> Model permainan monopoli ini pada dasarnya sama dengan bentuk permainan monopoli biasa yaitu untuk menguasai. Menguasai pada permainan monopoli adalah bukan hanya menguasai kekayaan saja seperti pada permainan monopoli biasa tetapi menguasai pengetahuan, bentuk dari model permainan monopoli adalah memasukan kotak dalam pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“IMPLEMENTASI ALAT PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DI MI AL AMIN WARUNGASEM KABUPATEN BATANG TAHUN AJARAN 2010/2011”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pembelajaran dengan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS sejarah pada siswa kelas V MI Al Amin Warungasem tahun ajaran 2010/2011”.

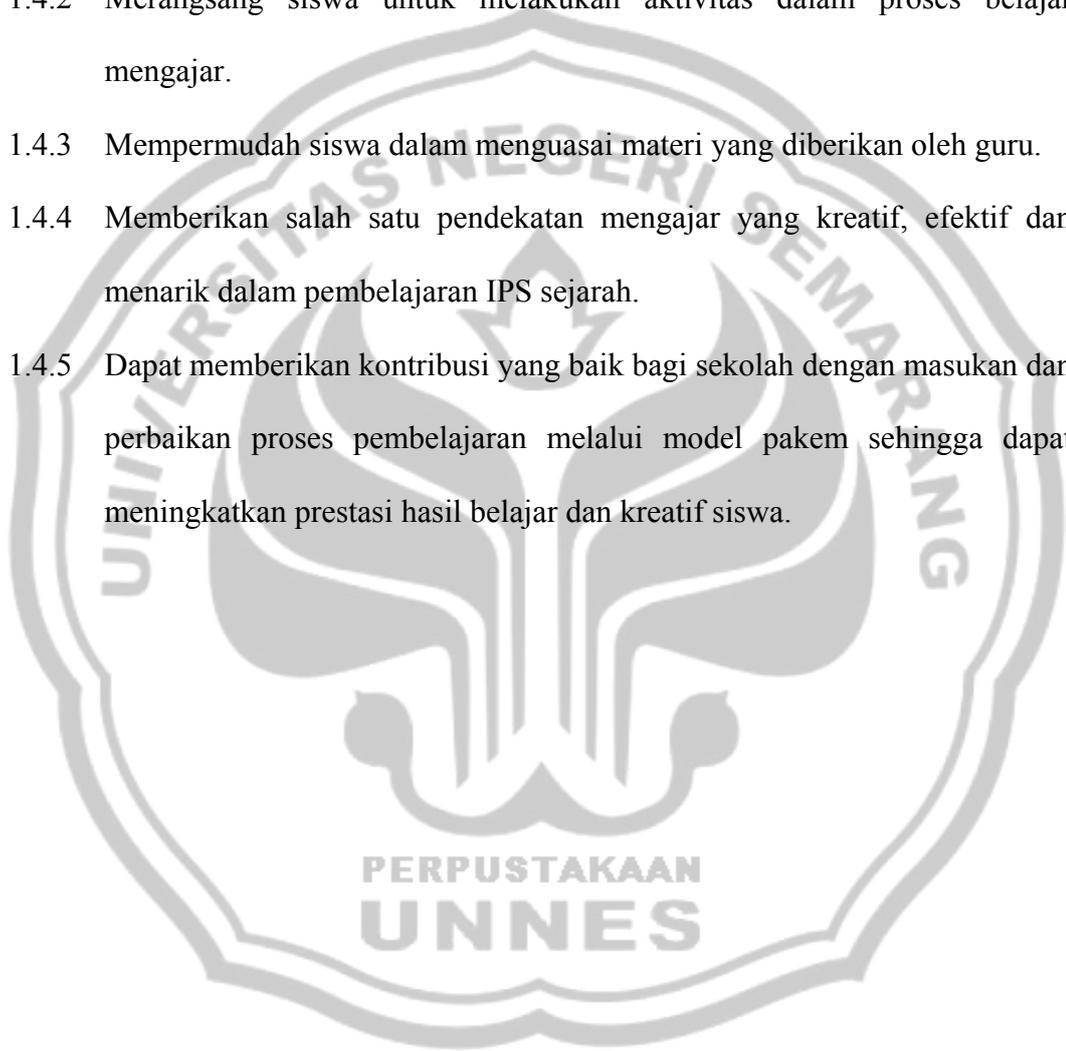
1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS sejarah menggunakan permainan monopoli pada kelas V MI Al Amin Warungasem tahun ajaran 2010/2011”.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang berarti, yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Membantu siswa dalam belajar agar lebih menyenangkan dan menarik.
- 1.4.2 Merangsang siswa untuk melakukan aktivitas dalam proses belajar mengajar.
- 1.4.3 Mempermudah siswa dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru.
- 1.4.4 Memberikan salah satu pendekatan mengajar yang kreatif, efektif dan menarik dalam pembelajaran IPS sejarah.
- 1.4.5 Dapat memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah dengan masukan dan perbaikan proses pembelajaran melalui model pakem sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dan kreatif siswa.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Hakikat Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Gagne dan Berliner dalam Tri Anni (2006:2) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Morgen et.all dalam Tri Anni (2006:2) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari pengalaman. Slavin dalam Tri Anni (2006:2) menyatakan bahwa belajar merupakan disposisi atau kecakapan manusia, yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Dari keempat pengertian tersebut disimpulkan bahwa konsep tentang belajar mengandung 3 unsur utama, yaitu:

1. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku.
2. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman.
3. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

(Tri Anni, 2006:2)

Menurut Morris L. Bigge dan Maurice P. Hunt (1980:226-227) dalam Syaodih (1997:53-56) ada tiga rumpun teori belajar, yaitu teori disiplin mental, behaviorisme, dan *Cognitive Gestalt Field*. Menurut teori disiplin mental, belajar merupakan upaya untuk mengembangkan potensi-potensi dalam diri anak. Menurut teori behaviorisme yang biasa juga disebut S-R Stimulus-Respons. Teori ini berangkat dari asumsi bahwa anak atau individu tidak memiliki/membawa potensi apa-apa dari kelahirannya. Perkembangan anak ditentukan oleh faktor-faktor yang berasal dari lingkungan. Menurut teori *cognitive gestalt field*, belajar merupakan suatu proses interaksi, dalam proses interaksi tersebut mendapatkan pemahaman baru atau menemukan struktur kognitif lama. Dalam membimbing proses belajar, guru harus mengerti akan dirinya dan orang lain, sebab dirinya dan orang lain serta lingkungannya merupakan suatu kesatuan.

Suryabrata (1995:249) mengatakan bahwa pokok definisi belajar; (1) bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti *behavioral changes*, *actual* maupun potensial), (2) bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapukannya kecakapan baru, (3) bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).

Ada beberapa unsur dalam belajar yaitu:

1. Pembelajar, dapat berupa peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan. Pembelajar memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan; otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil pengindraannya ke dalam memori yang kompleks; dan syarat atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.

2. Rangsangan (*stimulus*) adalah peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar.
3. Memori pembelajar, berisi pelbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya.
4. Respon adalah tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori.

(Tri anni, 2006:4-5)

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diklasifikasikan menjadi dua yaitu:

1. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu;
 - a) Faktor-faktor non-sosial, misalnya; keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, siang atau malam), tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat tulis-menulis, buku-buku alat-alat peraga dan lain-lain).
 - b) Faktor-faktor sosial adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir.
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar, dapat digolongkan menjadi dua yaitu:
 - a) Faktor-faktor fisiologis, dibedakan menjadi dua macam yaitu: 1) tonus jasmani pada umumnya, hal ini yang melatar belakangi aktivitas belajar; keadaan jasmani yang segar akan lain pengaruhnya dengan keadaan jasmani yang kurang segar; keadaan jasmani yang lelah lain pengaruhnya daripada

yang tidak lelah dan 2) keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu, misalnya mata dan telinga sebagai panca indera yang memegang peranan dalam belajar.

- b) Faktor-faktor psikologis, seperti: adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas; adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju; adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman; adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun kompetisi; adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran; adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari pada belajar (Frandsen, 1961, p. 216 dalam Suryabrata, 1995:249-253).

Menurut pakar psikologi belajar Skinner, bahwa prinsip-prinsip belajar pada umumnya dibedakan menjadi 10 prinsip yaitu:

1. Persiapan belajar (*pre learning preparation*)

Kegiatan belajar harus dimulai dari persiapan, misalnya tujuan belajar untuk apa, apa yang menjadi pendahuluan belajar atau syarat-syaratnya sehingga dalam proses belajar nanti akan lancar dan dapat dicapai tujuan yang maksimal.

2. Motivasi (*motivation*)

Berdasarkan pengalaman belajar siswa, mana yang lebih disukai agar perhatian belajarnya dapat meningkat. Dengan kata lain, bagaimana motivasi belajar siswa.

3. Perbedaan individual (*individual difference*)

Dalam penyusunan rencana pengajaran perlu diperhatikan perbedaan-perbedaan individual siswa sehubungan dengan perbedaan motivasi tersebut di atas.

4. Kondisi pengajaran (*instructional condition*)

Kondisi pengajaran yang baik sudah tentu mempengaruhi hasil belajar. Karena itu dapat disingkat bahwa:

- a) Belajar akan berhasil bila tujuan telah jelas dan kegiatan belajarnya sudah diatur sedemikian rupa sehingga mudah mencapai tujuan belajarnya
- b) Materi yang dipelajari juga teratur (sistematis) mulai dari hal-hal yang mudah dipelajari hingga hal-hal yang kompleks

5. Partisipasi aktif (*active participation*)

Keaktifan sepenuhnya hanya ada pada siswa. Guru hanya menyediakan bahan dan menunjukkan cara belajar yang sebaik-baiknya.

6. Cara pencapaian yang berhasil (*successful achievement*)

Untuk memudahkan belajar agar berhasil baik, perlu diatur sedemikian rupa sehingga tetap merangsang siswa belajar dan menggairahkan keseimbangan usaha.

7. Hasil belajar yang sudah diperoleh (*knowledge of results*)

Motivasi belajar akan bertambah bila sistem dalam belajar selalu mendapat informasi, apakah yang sedang dipelajari dapat diketahui benar tidaknya.

8. Latihan (*practice*)

Disini siswa diberi kesempatan untuk membuktikan kebenaran dengan mempraktekkan prinsip-prinsip yang sudah diketahui.

9. Kadar bahan yang diberikan (*rate of presenting materiil*)

Dalam memberikan bahan bacaan kepada siswa hendaknya disesuaikan dengan kemampuan siswa.

10. Sikap pengajar (*instructor's attitude*)

Sikap positif pengajar dengan segala ketulusan bimbingan, bantuan, dan dedikasi pengabdian pengajar, sangat mempengaruhi sikap belajar siswa (Harjanto, 1997:255-258).

Dalam proses belajar dikenal adanya bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara satu dengan lainnya, baik aspek materi dan metodenya maupun dalam aspek tujuan dan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Adapun jenis-jenis belajar yaitu;

1. Belajar Abstrak ialah belajar yang menggunakan cara-cara berpikir abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata.
2. Belajar Keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot/*neuromuscular*. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.
3. Belajar Sosial adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya adalah untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
4. Belajar Pemecahan Masalah adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya ialah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah yang rasional, lugas, dan tuntas.
5. Belajar Rasional ialah belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis (sesuai dengan akal sehat). Tujuannya ialah untuk

memperoleh aneka ragam kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep.

6. Belajar Kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada. Tujuannya agar siswa memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu (kontekstual).
7. Belajar Apresiasi adalah belajar mempertimbangkan (*judgment*) arti penting atau nilai suatu objek. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa (*affective skills*) yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap nilai objek tertentu misalnya apresiasi sastra, apresiasi musik dan sebagainya.
8. Belajar pengetahuan (studi) adalah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu yang biasanya lebih rumit dan memerlukan kiat khusus dalam mempelajarinya (Syah, 2005:125-129).

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Proses belajar dan mengajar disebut pembelajaran. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*intruction*” yang berarti *self instruction* (dari internal) dan *external instruction* (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut *teaching* atau pengajaran. Dalam pembelajaran

yang bersifat eksternal prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran merupakan aturan atau ketentuan dasar dengan sasaran utama adalah perilaku guru. Pembelajaran yang berorientasi bagaimana perilaku guru yang efektif, beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

1. Usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar (*behavioristik*).
2. Cara guru memberikan kesempatan kepada si belajar untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari (*kognitif*).
3. Memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (*humanistik*).

Sedangkan pembelajaran yang berorientasi bagaimana si belajar berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulus dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar menurut Gagne itu memberikan kepada si belajar untuk melakukan berbagai penampilan dalam Sugandi (2004:9) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Tuti Sukanto dalam Sugandi (2004:10) mengemukakan bila pembelajaran itu ditinjau dari segi internal dan eksternal maka teori pembelajaran atau instruksional adalah penerapan prinsip-prinsip teori belajar, teori tingkah laku dan prinsip pengajaran

dalam usaha mencapai tujuan belajar dan penekanan pada prosedur yang telah terbukti berhasil secara konsisten.

Proses pembelajaran pada dasarnya mengantar para pelajar memulai belajar. Jadi tidak menjadi diri pandai sesuai dengan kemampuan intelektual ada pada mereka. Proses pembelajaran adalah proses yang amat pragmatis dan konkret; melihat dan mempergunakan keadaan nyata, terutama keadaan intelektual para pelajar merupakan pandangan sempit yang harus direkonstruksi (Syukur, 2004:20).

Menurut Robert F Mager (1962) dalam Uno (2006:35) memberikan pengertian tujuan pembelajaran sebagai perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Pengertian kedua dikemukakan oleh Edwar L. Dejnozka dan David E. Kapel (1981), juga Kemp (1977) dalam Uno (2006:35) bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Definisi ketiga dikemukakan oleh Fred Percival dan Henry Ellington (1984) dalam Uno (2006:35) bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Dari ketiga definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa ketiganya mempunyai pendapat yang sama karena unsur-unsur yang dipakai untuk merumuskan definisi dan cara perumusannya sama.

Ciri-ciri pembelajaran:

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.

Prinsip-prinsip pembelajaran bersumber dari asas mengajar (didaktik). Menurut Mandigers dalam Sugandi (2004:12-14) agar anak mudah dan berhasil dalam belajar, dalam mengajar guru perlu memperhatikan:

1. Prinsip aktivitas mental

Belajar hendaknya menimbulkan aktivitas mental. Tidak hanya mendengar, mencamkan dan sebagainya tetapi lebih menyeluruh baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

2. Prinsip menarik perhatian

Bila siswa penuh perhatian kepada bahan yang dipelajari, maka hasil belajar akan lebih meningkat sebab dengan perhatian ada konsentrasi, pada gilirannya hasil belajar itu akan lebih berhasil dan tidak lekas lupa.

3. Prinsip penyesuaian perkembangan

Anak lebih tertarik perhatiannya bila bahan pelajaran disesuaikan dengan perkembangan subjek belajar.

4. Prinsip appersepsi

Prinsip ini memberikan petunjuk bahwa kalau mengajar guru hendaknya mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan apa yang sudah diketahui.

5. Prinsip peragaan

Memberikan pedoman bahwa dalam mengajar hendaknya digunakan alat peraga.

6. Prinsip aktivitas motorik

Mengajar hendaknya dapat menimbulkan aktivitas motorik para subjek belajar, seperti: menulis, menggambar, melakukan percobaan, menggunakan tugas latihan, akan menimbulkan kesan dan hasil belajar yang lebih mendalam.

7. Prinsip motivasi

Motivasi ialah dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dalam rangka memenuhi kebutuhannya.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu:

1. Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah “ *instructional effct*” biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK

2. Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus objek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses pembelajaran. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.
3. Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran
6. Penunjang yang dimaksud adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

2.1.3 Pembelajaran IPS sejarah

IPS sejarah ialah cerita perubahan-perubahan, peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian masa lampau yang telah diberi tafsir atau alasan dan dikaitkan sehingga membentuk suatu pengertian yang lengkap (Tamburaka, 1997:2). Sedangkan menurut Moh Yamin IPS sejarah adalah pengetahuan dengan

umumnya yang berhubungan cerita bertarih, tentang kejadian dalam masyarakat manusia pada waktu yang telah lampau, sebagai susunan hasil penyelidikan bahan tulisan atau tanda tanda yang lain.

Dalam Permendiknas (2007: 8) pembelajaran diartikan sebagai usaha sengaja, terarah dan bertujuan oleh seseorang atau sekelompok orang (termasuk guru dan penulis buku pelajaran) agar orang lain (termasuk peserta didik), dapat memperoleh pengalaman yang bermakna. Usaha ini merupakan kegiatan yang berpusat pada kepentingan peserta didik.

Pembelajaran IPS sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat hubungannya dengan masa kini. Di dalam pembelajaran IPS sejarah terdapat interaksi yang menghubungkan antara peristiwa masa lampau yang mempunyai dampak untuk masa depan. Tetapi tidak seluruh peristiwa di masa lampau dapat diajarkan, hanya peristiwa yang memiliki arti istimewa dan penting yang dapat diajarkan (Widja, 1989: 23)

Mata pelajaran IPS sejarah telah diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian yang integral dari mata pelajaran IPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Baik dalam kemasan sebagai IPS maupun sebagai IPS sejarah maka pendidikan IPS sejarah harus memperhatikan kondisi masyarakat yang ada disekitar peserta didik, harus dapat mengkaji apa yang terjadi, dan menerapkan apa yang dipejari dari materi pendidikan IPS sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa mata

pelajaran IPS sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Kasmadi (1996:76) menyatakan bahwa pembelajaran IPS sejarah pada tingkat sekolah menengah pertama mengharapkan partisipasi anak yang lebih besar. Pembelajaran IPS sejarah selalu tidak mengharapkan anak pasif dikelas, tapi akan selalu memberikan dorongan agar anak aktif dalam mengembangkan fakta, pendapat, waktu dll.

Tujuan dari pelaksanaan pendidikan IPS sejarah dalam kurikulum 2006 seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

“(1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan, (2) melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta IPS sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan, (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan IPS sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau, (4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui IPS sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang, (5) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.”

Menurut Yossie K. Tumon seperti yang dikutip oleh Sutjiatiningsih (1995:192) bahwa mata pelajaran IPS sejarah yang berisi tentang fakta dan informasi, dapat membantu dan membina serta mengembangkan rasa dan semangat patriotisme, yaitu semangat cinta tanah air, cinta bangsa beserta kebudayaannya. Selain itu mata pelajaran IPS sejarah memiliki kegunaan intruktif (pemberian pelajaran), kegunaan inspiratif (pemberian ilham), kegunaan rekreatif (pemberian kesenangan) bahkan pendidikan IPS sejarah dapat memberikat kegunaan etis dan pedoman moral dalam hidup berbangsa dan bernegara.

Praktek pengajaran IPS sejarah yang berlaku selama ini sering dicap sebagai pembelajaran hafalan semata yang di dominasi oleh situasi *“too much chalk and talk and by a lack of involvement of children in their own learning “* (Partington: 1080:15). Guru IPS sejarah menyampaikan sesuatu yang pada dasarnya bersifat abstrak, oleh karena itu guru IPS sejarah perlu mengembangkan cara pendekatan mengajar yang bisa membantu murid mengungkap peristiwa IPS sejarah secara lebih bermakna. Widja (1989: 107) menyimpulkan bahwa usaha untuk mencari alternatif alternatif dalam pembaharuan pengajaran IPS sejarah perlu diperhatikan beberapa prinsip dasar salah satunya yaitu perlunya mengembangkan suasana belajar yang lebih banyak melibatkan murid, yang berarti pula menekankan aktivitas serta kreativitas murid dalam belajar IPS sejarah.

Dalam pengajaran IPS sejarah, metode dan pendekatan serta model yang dipilih, merupakan alat komunikasi yang baik antara pengajaran dan anak,

sehingga setiap pengajaran dan setiap uraian IPS sejarah yang disajikan dapat memberikan motivasi belajar (Kasmadi, 1996: 2).

2.2 Teknologi Pendidikan

2.2.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Definisi teknologi pendidikan tahun 1972, teknologi pendidikan merupakan suatu bidang yang berkepentingan dengan memfasilitasi belajar pada manusia melalui usaha sistematis dalam identifikasi, pengembangan, pengorganisasian dan pemanfaatan berbagai macam sumber belajar serta dengan pengelolaan atas keseluruhan proses tersebut. (Seels&Richey, 1994: 21)

Definisi tahun 1977, teknologi pendidikan merupakan proses kompleks yang terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana dan organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola, pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia.

Definisi tahun 1994, teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels&Richey 1994: 1)

Definisi tahun 2004, teknologi pembelajaran adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Jelas, tujuan utamanya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran (agar efektif, efisien, dan menarik atau joyfull) dan meningkatkan kinerja. (www.tpers.net)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, teknologi pendidikan dapat membantu proses pembelajaran mengingat teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia (Yusuf Hadi Miarso. 1986:1).

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensintensiskan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu penggabungan berbagai unsur yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan tambahan, yaitu sistematis dan sistemik. Sistematis artinya dilakukan secara runtut (teratur dengan langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh atau disebut pula holistik atau komprehensif (Miarso, Yusufhadi. 1994:199).

Teknologi pendidikan berkaitan erat dengan keseluruhan metodologi dan serangkaian teknik yang digunakan untuk melaksanakan prinsip-prinsip

pembelajaran Cleary, et.al,1976 dalam Pannen, Paulina (1999:86). Teknologi pendidikan melibatkan sistem, teknik dan alat untuk meningkatkan kualitas proses belajar manusia. Ada empat ciri yang menyertainya, yaitu: definisi tujuan yang harus dicapai oleh siswa, aplikasi prinsip-prinsip belajar ke dalam analisis dan penstrukturan dari mata pelajaran yang akan diajarkan, pemilihan dan penggunaan media yang layak untuk mengajarkan materi, dan penggunaan metode penilaian kinerja siswa untuk menilai efektivitas dari mata pelajaran dan bahan belajarnya (Collier, et. Al. 1971:16 dalam Seels, Barbara. 1991:4).

Teknologi pendidikan adalah suatu bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar dengan ciri khas : (1) memberikan perhatian khusus dan pelayanan pada kebutuhan yang unik dari masing-masing sasaran didik, (2) menggunakan aneka ragam dan sebanyak mungkin sumber belajar, dan (3) menerapkan pendekatan sistem (Miarso, Yusufhadi. 1994:140).

Dari definisi teknologi pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan dapat membantu jalannya pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

2.2.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

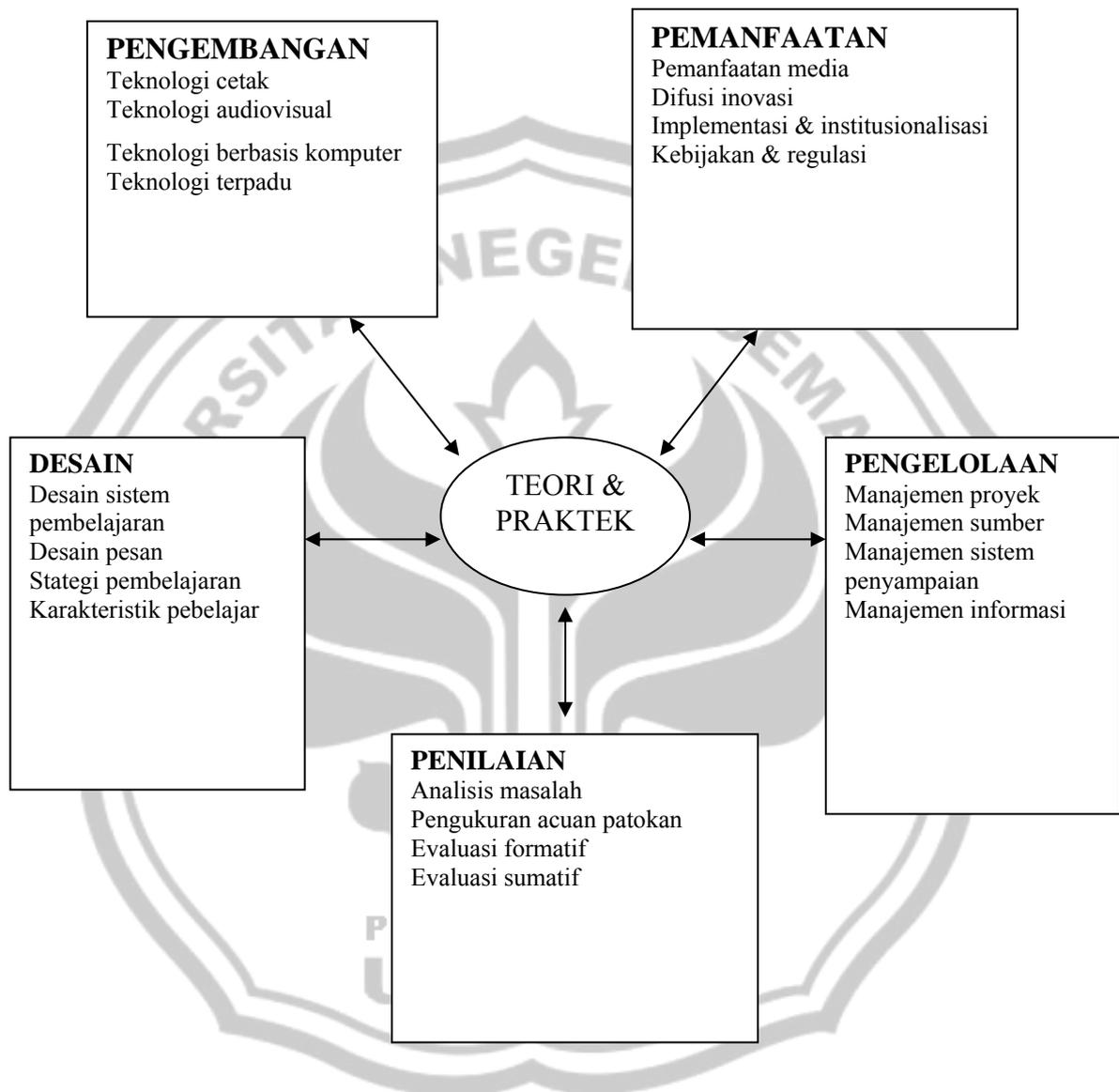
Pada tahun 1973 Ely mengemukakan bahwa definisi-definisi teknologi pendidikan mengandung tiga tema utama, dengan menyetujui bahwa teknologi pendidikan merupakan :

1. Pendekatan sistematis
2. Pengkajian sarana atau cara, dan
3. Suatu bidang untuk diarahkan untuk tujuan tertentu (Seels, Barbara B. 1994:22)

Dari definisi ini, mencerminkan teknologi pendidikan adalah suatu bidang kajian dan profesi, dan bahwa kontribusi bidang kajian ini berupa teori dan praktek.

Sebagaimana diusulkan oleh Ronald L. Jacobs (1988) dalam Seels, Barbara B (1994: 27) bahwa dalam teknologi pendidikan ada suatu kawasan teknologi kinerja manusia yang mencakup teori dan praktek, dan mengidentifikasi tugas-tugas para praktisi. Berdasarkan kawasan yang diajukan oleh Jacobs, terdapat tiga fungsi, yaitu: fungsi pengelolaan, fungsi pengembangan sistem kinerja, dan komponen sistem kinerja manusia yang merupakan dasar konseptual untuk melakukan fungsi yang lain. Setiap fungsi mempunyai tujuan dan komponen. Subkomponen pengelolaan meliputi administrasi dan personalia. Subkomponen pengembangan adalah langkah-langkah dalam proses pengembangan. Sedangkan subkomponen dari sistem perilaku manusia adalah konsep-konsep mengenai organisasi, motivasi, perilaku, kinerja serta umpan balik.

Menurut Seels, Barbara B (1994: 28) Kawasan TP dapat digambarkan sebagai berikut :



Kawasan TP (Seels, Barbara B. 1994: 28)

Gambar kawasan TP merupakan rangkuman tentang wilayah utama yang merupakan dasar pengetahuan bagi setiap kawasan.

Berikut deskripsi masing-masing domain dalam kawasan teknologi pendidikan di atas adalah:

1. Desain

Desain merupakan proses menspesifikasikan kondisi belajar. Domain desain mencakup studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah-langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Desain pesan melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik pesan tersebut. Strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa kegiatan dalam sebuah pelajaran.

2. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu.

3. Pemanfaatan atau Pemakaian

Pemanfaatan atau pemakaian merupakan tindakan untuk menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Domain ini bertanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan materi dan kegiatan spesifik, mempersiapkan pembelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan selama keterlibatan tersebut, memberikan penilaian hasil dan memadukan pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam

domain pemakaian terdapat empat kategori yaitu pemakaian media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi dan kebijakan dan aturan.

4. Pengelolaan

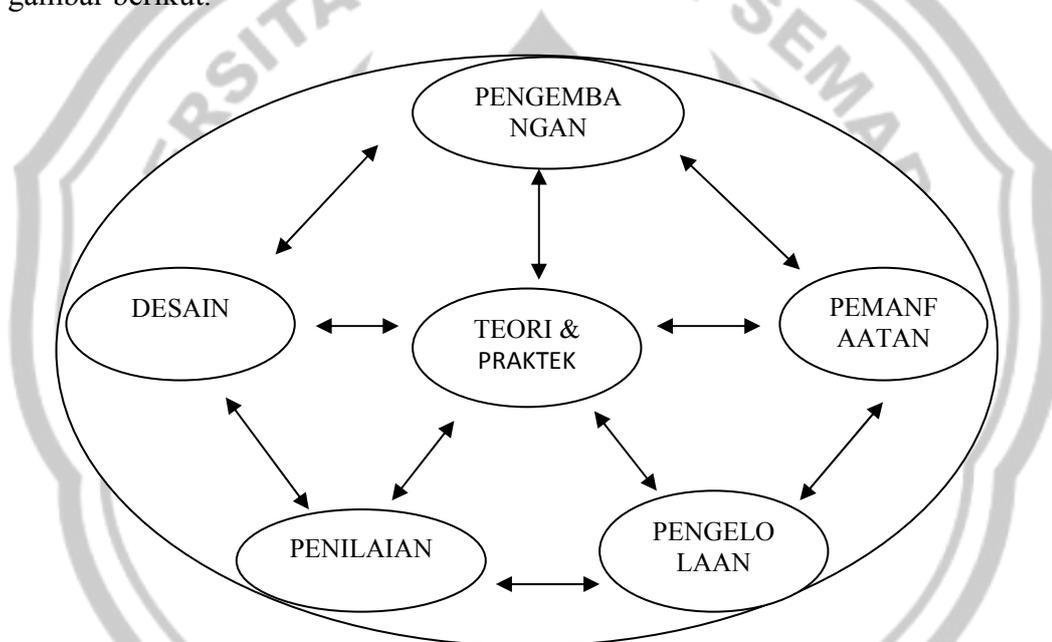
Domain manajemen melibatkan pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi, koordinasi dan supervisi. Dalam domain manajemen sendiri terdapat empat kategori domain yaitu manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sistem penyebaran dan manajemen informasi. Manajemen proyek melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan desain pembelajaran dan proyek pengembangan. Manajemen sumber melibatkan perencanaan, monitoring dan pengontrolan sistem dukungan sumber daya dan layanannya. Manajemen sistem penyebaran memfokuskan pada isi produk, seperti persyaratan perangkat keras atau perangkat lunak dan dukungan teknis kepada pemakai dan operator seperti petunjuk untuk desainer dan instruktur. Manajemen informasi melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan, penyimpanan, transfer dan proses informasi untuk belajar.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses penentuan kesesuaian pembelajar dan belajar. Evaluasi dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam domain evaluasi terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Hubungan antar kawasan tidak linier tetapi saling melengkapi, terbukti dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dan teori dalam setiap kawasan.

Hubungan antar kawasan juga bersifat sinergetik. Sebagai contoh, seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan desain, seperti teori desain sistem pembelajaran dan desain pesan. Seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisis masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian. Sifat saling melengkapi dari hubungan antar kawasan dalam bidang dapat dilihat dalam gambar berikut.



Hubungan antar kawasan dalam bidang (Barbara B. 1994:28)

Dari gambar di atas dapat terlihat bahwa setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan bersama oleh semua kawasan. Sebagai contoh, teori yang digunakan bersama ialah teori mengenai umpan balik yang dalam beberapa hal digunakan oleh setiap kawasan. Umpan balik dapat masuk dalam strategi pembelajaran

maupun dalam desain pesan. Putaran umpan balik digunakan dalam sistem pengelolaan, dan penilaian juga memberikan umpan balik (Seels, Barbara B. 1994: 28). Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini termasuk dalam kawasan pemanfaatan. Pemanfaatan permainan monopoli untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berarti memanfaatkan sumber-sumber belajar secara sistematis.

2.2.3 Permainan Sebagai Pembelajaran

Kita sadar bahwa bermain adalah sebuah dunia yang penuh keragaman dan menyenangkan, barangkali lebih tepat bila dinyatakan “mengasyikkan”. Siapa saja yang terlibat akan merasa terhibur dan senang, bahkan akan menjadi sebuah energi potensial yang tak tertandingi. Terminologi bermain, melekat pada realitasnya, artinya seseorang akan merasakannya ketika melakukan. Hampir setiap orang dapat dipastikan paham akan makna bermain, tanpa harus mencari ensiklopedi, orang jadi mengerti. Hal ini dikarenakan bermain itu adalah bagian hidup dari manusia. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, oleh karenanya harus difungsikan dengan optimal, serta dimanfaatkan untuk berbagai tujuan. Proses pembelajaran seharusnya, memainkan fungsi-fungsi permainan,

karena tujuan membelajarkan seorang orang akan tercapai manakala berada pada kondisi yang menyenangkan.

Beberapa fenomena menunjukkan kepada kita, yakni munculnya sinyalemen negative kepada dunia pendidikan. Selanjutnya fenomena itu menjadikan seorang Paulo Freire menorehkan potret empirinya, ke dalam buku “Pendidikan yang Menindas” [*Pedagogy oppressed*]. Fenomena itu terkesan dan mengesankan bahwa pendidikan seperti memenjara siswa. Oleh karenanya anak perlu dibebaskan, demikian kata Ivan Illich. Bahkan Nail Postman mengatakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas subversive. Montessori [1961], menggambarkan jika ketika anak bermain, dan berada dalam situasi keserasian, akan merekonstruksi sebuah kreativitas.

Ketika permainan menjadi wahana pembelajaran, menjadikan seorang pembelajar bukanlah hal yang sulit. Karena dalam bermain terdapat unsur imajinasi dan kreasi. Disamping itu pula permainan memiliki kemampuan untuk memstimuli orang untuk berani. Permainan akan melepaskan simbol-simbol diri, dan menjadi sebuah entitas baru.

Selanjutnya alasan-alasan lain yang melatari perlunya permainan adalah:

1. Pada umumnya manusia sangat senang mobilitas, dari pada duduk berdiam diri, bergerak dan dinamis itulah jati dirinya.
2. Manusia dewasa maupun anak-anak sangat membutuhkan pengalaman yang kaya, bervariasi, bermakna sekaligus mengasyikkan.
3. Otak usia anak-anak sangat senang dengan hadirnya sesuatu yang baru, menarik, menantang, dan menakjubkan.

4. Permainan cenderung menstimuli otak, apalagi dengan melibatkan indra manusia secara seluruhan (visual, audio, dan kinetic). Dalam permainan semuanya akan terlibat.
5. Pengulangan (*repetitive*) diperlukan dalam pembelajaran, namun nuansa acapkali membonceng kebosanan. Permainan akan menjadi jembatannya
6. Fetique (*kelelahan*) selalu muncul dalam situasi yang kurang menyenangkan, dengan permainan hambatan ini menjadi berkurang.

Tujuan Permainan:

1. Membangun konsep diri
2. Mengembangkan kreativitas
3. Mengembangkan komunikasi
4. Mengembangkan aspek fisik dan motorik
5. Mengembangkan aspek sosial
6. Mengembangkan aspek emosi dan kepribadian
7. Mengembangkan aspek kognisi
8. Mengasah ketajaman penginderaan
9. Mengembangkan ketrampilan tari dan olahraga

2.2.4 Permainan Monopoli IPS sejarah

Monopoli adalah yang paling sukses secara komersial-permainan papan di Amerika Serikat, dengan 485 juta pemain di seluruh dunia. [2]. According to the BBC, *Monopoly is a redesign of an earlier game "The Landlords Game" first published by the Quaker and political activist Elizabeth Magie* . Menurut BBC, Monopoli adalah desain ulang dari pertandingan sebelumnya "*The Landlords Game*" pertama kali diterbitkan oleh Quaker dan politik aktivis Elizabeth Magie.

IPS sejarah permainan monopoli dimulai pada tahun 1900-an. Dalam tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magie mematenkan satu permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebahagian daripada idea ekonomi yang diutarakan oleh Henry George. Permainan beliau dikenali sebagai *The Landlord's Game* (Permainan Tuan Punya Tanah), dikeluarkan secara komersial beberapa tahun kemudian.

Lizzie Magie terus mengembangkan permainannya dengan bantuan beberapa orang peminat. Dalam tahun 1924, Lizzie Magie mematenkan permainan yang diperbaiki. Lain-lain permainan sepertinya menyusul. Pada awal tahun 1930-an, Parker Brothers menjual permainan Monopoli. Menjelang tahun 1970-an, IPS sejarah awal permainan monopoli terhapus. Riwayat popular menceritakan Monopoli dicipta oleh Charles Darrow menjadi cerita rakyat yang paling popular, dan disertakan dengan keterangan permainan Monopoli. IPS sejarah ini juga diceritakan dalam buku (*The Monopoly Book, 1974*) *Strategy and Tactics of the World's Most Popular Game*, oleh Maxine Brady yang dicetak dalam tahun 1974.

Sedangkan jika dilihat dari segi manfaat Monopoli membantu dalam menguasai berbagai aspek yaitu :

1. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
2. Afektif, berhubungan dengan sikap dan nilai
3. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
4. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
5. Emosional/Sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.
6. Kreatif/Imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
7. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.

Berdasarkan manfaat monopoli tersebut maka dapat diketahui bahwa permainan ini dapat membantu dalam proses pembelajaran hal ini juga searah dengan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yang diusulkan oleh Benyamin S.Bloom (Anni, 2007:7) yaitu ranah Kognitif, ranah efektif, ranah psikomotorik.

Permainan monopoli dapat dikaitkan dengan pengajaran tertentu seperti masalah sosial atau ekonomi. Pada permainan monopoli pengajar dapat mengajarkan tentang IPS sejarah perkembangan kota atau masalah lain dengan mengubah kartu kartunya dengan tahun, tokoh atau peristiwa IPS sejarah yang sebenarnya (Kasmadi, 1996: 45-46).

Model permainan monopoli IPS sejarah pada dasarnya sama dengan bentuk permainan monopoli biasa yaitu untuk menguasai. Menguasai pada permainan

monopoli adalah bukan hanya menguasai kekayaan saja seperti pada permainan monopoli biasa tetapi menguasai pengetahuan.. Bentuk dari model permainan monopoli IPS sejarah adalah memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan.

Adapun kelengkapan dari permainan monopoli adalah menurut suhanda dalam situs (<http://dossuwanda.wordpress.com/artikel/pembelajaran-dengan-model-permainan-monopoly-pakem/>) adalah sebagai berikut: (1) Papan permainan, (2) Uang-uangan, (3) Lembar pertanyaan, (4) Lembar hasil permainan (Pengamatan).

Sedangkan aturan main adalah sebagai berikut :

1. Siswa duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibagi.
2. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa , terdiri dari 2 pasangan, dan seorang sebagai pencatat hasil permainan atau bisa juga disebut sebagai pengamat/petugas bank atau juri permainan.
3. Setiap pasangan bermain diberi modal uang-uangan sebanyak 10 lembar uang-uangan 5000,00 hal ini untuk membatasai waktu permainan.
4. Karena permainan ini tidak menggunakan dadu maka setiap pemain harus hompipa menggunakan paling banyak 4 jari tangan.
5. Jika pemain berhenti di kolom kerajaan dan ingin memiliki kerajaan tersebut maka harus bisa menjawab pertanyaan dari juri. Jika bisa menjawab maka mendapat kartu kerajaan.

6. Jika pihak lawan masuk dalam kerajaan yang kita miliki maka harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemilik kerajaan jika tidak bisa menjawab maka harus membayar 5.000.
7. Setiap pemain yang memasuki petak pertanyaan maka harus menjawab pertanyaan dari juri (pertanyaan disesuaikan dengan materi yang dipelajari)
Setiap jawaban yang salah maka pasangan pemain harus membayar kepada juri sebesar Rp 5.000

Khusus :

Guru :

1. Menjelaskan tujuan dan cara bermain.
2. Membuat soal dan kunci jawaban yang diserahkan kepada petugas bank yang sudah ditentukan oleh pemain.
3. Mengawasi jalannya permainan.
4. Memberikan penilaian dan membahas hasil pembelajaran.

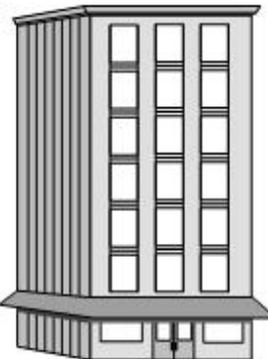
Petugas Bank :

1. Mengatur, mengawasi dan menjaga kerahasiaan kunci jawaban.
2. Memberikan pertanyaan kepada pemain dan mencatat jawaban pemain yang disesuaikan dengan kunci jawaban.
3. Menegur atau melaporkan pemain apabila ada pemain yang tidak mengikuti aturan permainan.

Pemain:

1. Mengikuti aturan permainan.
2. Menjawab pertanyaan yang sudah ditentukan.
3. Melaksanakan perintah sesuai kotak permainan.



<p>Karena tidak belajar SEJARAH maka harus membayar Salah satu De'a</p> 	<p>Selamat! Anda Mendapat Hadiah PERTANYAAN</p> 	<p><i>Karena Mencoret Coret Peningalan Bersejarah Maka Anda Membayar 5000/Menyanyi</i></p>	<p>MAJU 1 LANGKAH</p> 	<p>MAJAPAHIT</p>  <p>Sipakah dia ?</p>	<p>Karena Menjadi Juara di Kabupaten. Dapat hadiah Rp 5.000</p> 	<p>Mundur Ke kolom Diskusi terdekat</p> 	<p>Dilarang Berbeani</p> <p>Mundur 3 Langkah</p> 	<p>SRIWIJAYA</p> <p>SEBUTKAN 4 PERANAN SRIWIJAYA SEBAGAI KERAJAN BESAR</p>	<p>PASANG WAJAH TERMANIS</p> 
<p>bayar in fik 5000</p> 		<p><i>Kelom Dikusi</i> Durasi : 3 menit Berdasarkan pembangunan Candi Kalasan, coba buat di kuasai dan siapkakan tentang kehidupan beragama pada masa itu. Hasil di kuasi akan dipresentasikan di depan kelas</p>	<p><i>Karena Sudaug Kediri pada waktu guru menerangkan mendapat hukuman lompat 3x seharang</i></p> 	<p>SINGASARI</p> <p>Apakah nama candi di atas yang merupakan makna keratonegara</p> 	<p>Pengas jadi arsi.....!</p> <p>Tunjukkan adegan menggunakan tekarang</p> 	<p>Jabat Tangan</p> <p>Mengucapkan hati besar agama kepada teman yang berbeda agama terima 5000</p> 	<p>Tidak boleh main 1 x</p> 	<p>Selamat Kamu Mendapat Pertanyaan</p> 	
<p><i>Kelom Dikusi</i> Durasi : 3 menit</p> <p>Buatlah analisis tentang faktor faktor keruntuhan majapahit dan Sriwijaya !</p> <p>Hasil di kuasi akan dipresentasikan di depan kelas setelah akhir permainan</p>		<p>KEDIRI</p> <p>Sebutkan 3 raja yang pernah memerintah kediri ?</p> 	<p>SELAMAT KAMU MENDAPAT PERTANYAAN</p> 	<p>MONOPOLI</p> <p>sejarah</p> 					
<p>selamat anda mendapathadiah pertantayaan</p> 		<p>TEMPAT UANG</p>	<p>TEMPAT PERTANYAAN</p>	<p>MEDANG</p> <p>Bayar Sodaqoh Rp 5,000</p>  <p>Dimanakah lelak kerja medang ?</p> 	<p>MATARAM</p> <p>Dimanakah Lelak Kerajaan Mataram</p> 	<p>Atap berbeuruk Ratna (permata) Patung dewa Trimurti Berfungsi sebagai makam Relief Ramayana</p>	<p>SANDIHUDHA</p> <p>Atap berbeuruk stup Patung Budha Berfungsi sebagai tempat upacara keagamaan Relief sutasana, kumpraka, balafitara dan jataka</p>	<p>Karena Disiplin Dapat uang dari bank Rp 5.000</p> 	
<p>Karena telat dan tidak menghargai waktu maka anda harus bermain sambil berdiri selama 5x putaran</p>	<p>star bawar dan diberi 5000</p> 	<p>Maja 2 langkah</p> 	<p>KUTAI</p>  <p>Apakah nama yang terlihat di atas yang merupakan makna keratonegara</p>	<p>SELAMAT ANDA MENDAPAT PERTANYAAN</p> 	<p>Y. TARUMANAGARA</p> <p>Apakah provinsi terdahulu ? jikalau !</p> 	<p><i>Kelom Dikusi</i> Durasi : 3 menit Dari Penggalan Sungai Gamaa Coba Siapkan Tawang Kehidupan Masyarakat Tarumanagara. Hasil di kuasi akan dipresentasikan di depan kelas setelah akhir permainan</p>	<p>KALINGGA</p> <p>?</p> <p>Apa yang kamu ketahui tentang kalingga ?</p>	<p>Beruyukur naik kelas Ucapkan terima kasih kepada gurumu sebagai tanda hormat</p> 	<p>KANJURUBAN</p> <p>Dimanakah lelak kerajaan kanjuruhan</p> 

Gambar 2.1. Papan Permainan Monopoli

2.3 Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 : Kerangka Berfikir Penelitian

Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru mungkin akan lebih menghemat waktu, namun akan dapat membuat siswa menjadi pasif sehingga aktivitas dan respon siswa rendah. Karena aktivitas dan respon siswa rendah, maka pemahaman dan penguasaan siswa rendah terhadap materi juga rendah.

Karena pemahaman dan penguasaan siswa rendah menjadikan hasil belajar rendah sehingga kualitas pembelajaran juga rendah.

Setelah diketahui penyebab rendahnya kualitas pembelajaran IPS sejarah, maka peneliti mengambil langkah-langkah serta tindakan. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah menggunakan permainan monopoli. Adapun pelaksanaannya dilakukan dalam dua siklus disertai dengan kegiatan observasi. Terjadilah komunikasi antar siswa sehingga siswa aktif maka aktivitas dan respon siswa meningkat. Dengan meningkatnya aktivitas dan respon siswa dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa meningkat dan kualitas pembelajaran pun meningkat.

2.4 Hipotesis Tindakan

Menurut Arikunto (2006: 21) Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas V MI Al Amin Warungasem tahun ajaran 2010/2011.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana yang diharapkan. Hasil penelitian dipandang ilmiah dan obyektif apabila dalam metode penelitian diterapkan secara sistematis dan prosedural.

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi dasar, pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Beberapa peneliti menyebutnya sebagai tradisi penelitian (*research traditions*) (Sukmadinata, 2008:52).

3.1 Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau disingkat CAR. Ada 3 pengertian yang dapat diterangkan :

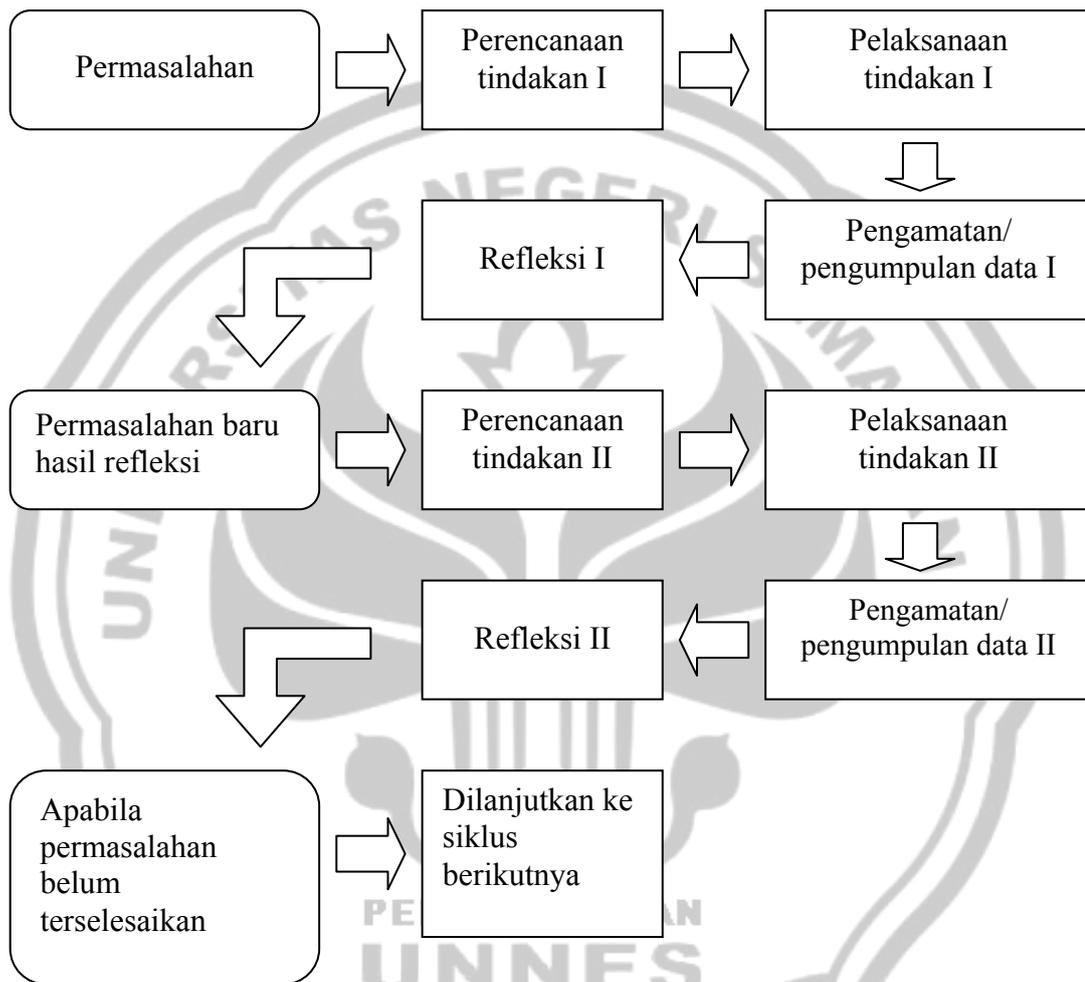
- 1 Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hasil yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- 2 Tindakan, menunjukkan suatu gerak sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian sikluskegiatan untuk siswa.

- 3 Kelas, dalam hal ini tidak terkait pada penertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam dunia pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas segera dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 3).

Tujuan PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan, sehingga meningkatkan mutu hasil instruksional; mengembangkan keterampilan guru; meningkatkan relevansi; meningkatkan efisiensi, pengolahan instruksional serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas guru (Aqip, 2006: 127).

Secara garis besar ada empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) Refleksi.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006 : 74)

Pelaksanaan PTK menurut Suhardjono (2007:74) dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama

tersebut, guru (bersama peneliti, apabila PTK-nya tidak dilakukan sendiri oleh guru) menentukan rancangan untuk siklus kedua.

Kegiatan pada siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan sebelumnya apabila ditunjukkan untuk mengulangi kesuksesan atau untuk meyakinkan/menguatkan hasil. Akan tetapi, umumnya kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua mempunyai tambahan berbagai perbaikan dari tindakan terdahulu yang tentu saja ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama.

Dengan menyusun rancangan untuk siklus kedua, maka guru dapat melanjutkan dengan tahap-tahap kegiatan pada seperti pada siklus pertama. Jika sudah selesai dengan siklus kedua dan guru belum merasa puas, dapat melanjutkan dengan siklus ketiga, yang cara dan tahapannya sama dengan siklus sebelumnya. Tidak ada ketentuan tentang berapa kali siklus harus dilakukan. Banyaknya siklus tergantung dari kepuasan peneliti sendiri, namun ada saran, sebaiknya tidak kurang dari dua siklus.

3.2 Subjek, Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al Amin Warungsem Kabupaten Batang tahun ajaran 2010/2011. Jumlah peserta didik dari kelas V adalah 32 peserta didik, yang terdiri dari jumlah peserta didik laki laki 20 anak dan peserta didik perempuan 12 anak. Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilakukan di MI Al Amin Warungsem yang berada Jl. Kalibeluk no.22 kecamatan Warungsem kabupaten Batang.

3.3 Faktor yang diteliti

Faktor peserta didik yang diteliti adalah keaktifan dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan permainan monopoli.

3.4 Prosedur kerja penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua tahap sebagai berikut.

3.4.1 Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1 Melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah melalui perbincangan dengan guru bidang studi, memantau kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 2 Bersama guru bidang studi berkolaborasi menentukan tindakan yang akan dilakukan untuk menentukan aktivitas yang perlu dibenahi dan ditingkatkan.
- 3 Pemecahan masalah, yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan permainan monopoli. Membuat skenario pembelajaran dengan menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, dan membuat soal atau evaluasi kepada siswa.
- 4 Menyiapkan perangkat pembelajaran.
- 5 Membuat lembar observasi meliputi lembar penilaian untuk menilai *performance* guru dalam pengajaran dan lembar penilaian untuk menilai keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran.
- 6 Menyiapkan perangkat permainan monopoli diantaranya yaitu papan permainan, uang uangan, kartu pertanyaan.

3.4.2 Rancangan Penelitian

Penelitian dirancang sebagai penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Langkah–langkah pelaksanaan penelitian yang ditempuh pada setiap siklus adalah

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan ini yang dilakukan adalah meliputi; menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan bahan pengajaran yang akan diberikan kepada siswa, menyiapkan lembar observasi, dan menyiapkan soal evaluasi.

2. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan yang pelaksanaannya menurut rencana pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam penelitian ini bentuk tindakan yang dilakukan untuk tiap siklusnya hampir sama, dimana tiap pelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan tahap–tahap model pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli.

3. Pengamatan (*observing*)

Dalam kegiatan ini, *observer* mengobservasi pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dengan menggunakan permainan Monopoli dalam meningkatkan pemahaman materi yang dapat dilihat dari motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, nilai hasil belajar siswa, penilaian siswa dan guru serta memantau kesesuaian mengajar guru dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. *Observer* lebih sedikit terlibat dalam pembelajaran seperti meluruskan konsep yang salah saat

berdiskusi kelompok, dan mengarahkan agar kegiatan kelompok dapat berjalan lancar. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil pelaksanaan tindakan kelas yang meliputi hasil observasi, hasil tes, dan pekerjaan siswa dianalisis yang hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

4. Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan *refleksi* ini merupakan suatu kegiatan mengulas secara kritis perubahan yang terjadi pada siswa, suasana pembelajaran di kelas dan guru. Dalam tahap ini, dianalisis kendala-kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa dan ditentukan langkah-langkah perbaikan untuk siklus selanjutnya.

3.5 Pelaksanaan Penelitian

Untuk pelaksanaan penelitian dari setiap siklus akan dijelaskan sebagai berikut:

3.5.1 Siklus I

3.5.1.1 Perencanaan tindakan

1. Peneliti dan guru IPS kelas V merencanakan pembelajaran IPS sejarah menggunakan permainan monopoli dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Peneliti membuat kisi-kisi soal evaluasi siklus.

3. Peneliti menyiapkan soal-soal evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.
4. Peneliti membuat kunci jawaban soal evaluasi sekaligus pedoman penskoran.
5. Peneliti membuat lembar pengamatan siswa. Lembar ini digunakan untuk mengetahui siswa selama proses pembelajaran.
6. Peneliti dan guru kelas merencanakan pembentukan kelompok bermain. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

3.5.1.2 Pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan tindakan pada siklus I direncanakan akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan selama 3 jam pelajaran (3 x 40 menit). Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan kondisi fisik kelas dan siswa sehingga siap untuk proses belajar mengajar.
2. Guru menjelaskan kepada siswa dengan cara menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Guru menginformasikan tentang model pembelajaran yang akan digunakan yaitu menggunakan permainan monopoli.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara menginformasikan kegunaan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
5. Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan cara mengingat materi belajar sebelumnya.

6. Guru memberikan materi kepada siswa.
7. Guru menjelaskan tentang peraturan dalam permainan monopoli yang akan dilaksanakan.
8. Guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 5 siswa.
9. Guru mengarahkan siswa untuk membagi tugas dalam setiap kelompok dan menjelaskan manfaat apa aja yang diperoleh dalam setiap tugasnya.
10. Guru memberikan petunjuk-petunjuk yang harus dilakukan oleh siswa selama bermain monopoli, diantaranya siswa diarahkan guru menjawab setiap pertanyaan dan membuat rangkuman materi yang diperoleh selama permainan.
11. Guru berkeliling untuk mengawasi kinerja kelompok. Guru dapat bertindak sebagai narasumber atau fasilitator jika diperlukan.
12. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat setiap kartu yang diperoleh siswa yang berisi tentang materi kerajaan.
13. Guru meminta kepada semua siswa agar melaporkan keberhasilan atau hambatan yang dialami anggota kelompoknya dalam proses pembelajaran. Jika diperlukan, guru dapat memberikan bantuan kepada kelompok secara proporsional.
14. Guru memberikan pujian seperti tepuk tangan bagi kelompok bermain yang telah maju dalam presentasi.
15. Guru membubarkan kelompok yang dibentuk dan para siswa kembali ketempat duduknya masing-masing.
16. Guru memberikan tes evaluasi kepada siswa.

17. Guru menutup pelajaran dengan cara memberikan tugas kepada siswa agar mempelajari materi yang telah diberikan.

3.5.1.3 Pengamatan/Observasi

Observasi pada siklus I dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Observasi pada penelitian ini dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran. Evaluasi hasil belajar siswa pada siklus I dengan cara mengerjakan soal. Sedangkan, untuk mengetahui tentang aktivitas siswa dilakukan pengamatan terhadap siswa.

3.5.1.4 Rencana Refleksi

Refleksi merupakan analisis hasil observasi dan hasil tes. Refleksi pada siklus I dilaksanakan segera setelah tahap tindakan dan observasi selesai. Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil yang meliputi kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai perbaikan dalam pelaksanaan siklus II.

3.5.2 Siklus II

3.5.2.1 Perencanaan

1. Peneliti dan guru IPS kelas V merencanakan pembelajaran IPS sejarah dengan menggunakan permainan monopoli dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Peneliti membuat kisi-kisi soal evaluasi siklus II.
3. Peneliti menyiapkan soal-soal evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.
4. Peneliti membuat kunci jawaban soal evaluasi sekaligus pedoman penskoran.

5. Peneliti membuat lembar pengamatan siswa. Lembar ini digunakan untuk mengetahui siswa selama proses pembelajaran.
6. Peneliti menyiapkan lembar penilaian siswa terhadap pembelajaran IPS sejarah dengan menggunakan permainan monopoli.
7. Peneliti dan guru kelas merencanakan pembentukan kelompok bermain. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

3.5.2.2 Pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan tindakan pada siklus II direncanakan akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan selama 3 jam pelajaran (3 x 40 menit). Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan kondisi fisik kelas dan siswa sehingga siap untuk proses belajar mengajar.
2. Guru menjelaskan kepada siswa dengan cara menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Guru menginformasikan tentang model pembelajaran yang akan digunakan yaitu menggunakan permainan monopoli.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara menginformasikan kegunaan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
5. Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan cara mengingat materi belajar sebelumnya.
6. Guru memberikan materi kepada siswa.

7. Guru menjelaskan tentang peraturan dalam permainan monopoli yang akan dilaksanakan.
8. Guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 5 siswa.
9. Guru mengarahkan siswa untuk membagi tugas dalam setiap kelompok dan menjelaskan manfaat apa aja yang diperoleh dalam setiap tugasnya.
10. Guru memberikan petunjuk-petunjuk yang harus dilakukan oleh siswa selama bermain monopoli, diantaranya siswa diarahkan guru menjawab setiap pertanyaan dan membuat rangkuman materi yang diperoleh selama permainan.
11. Guru berkeliling untuk mengawasi kinerja kelompok. Guru dapat bertindak sebagai narasumber atau fasilitator jika diperlukan.
12. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat setiap kartu yang diperoleh siswa yang berisi tentang materi kerajaan.
13. Guru meminta kepada semua siswa agar melaporkan keberhasilan atau hambatan yang dialami anggota kelompoknya dalam proses pembelajaran. Jika diperlukan, guru dapat memberikan bantuan kepada kelompok secara proporsional.
14. Guru memberikan pujian seperti tepuk tangan bagi kelompok bermain yang telah maju dalam presentasi.
15. Guru membubarkan kelompok yang dibentuk dan para siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing.
16. Guru memberikan tes evaluasi kepada siswa.
17. Guru membagikan lembar angket penilaian siswa terhadap pembelajaran IPS sejarah menggunakan permainan monopoli.

18. Guru menutup pelajaran dengan cara memberikan tugas kepada siswa agar mempelajari materi yang telah diberikan.

3.5.2.3 Pengamatan/Observasi

Observasi pada siklus II dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Observasi pada penelitian ini dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran. Evaluasi hasil belajar siswa pada siklus II dengan cara mengerjakan soal atau evaluasi. Sedangkan untuk mengetahui tentang aktivitas siswa dilakukan pengamatan terhadap siswa.

3.5.2.4 Rencana Refleksi

Refleksi merupakan analisis dari hasil observasi. Refleksi pada siklus II dilaksanakan segera setelah tahap tindakan dan observasi selesai. Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil pengamatan untuk mendapatkan simpulan. Setelah berakhirnya siklus II diharapkan bahwa penerapan penggunaan permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman materi yang nantinya bisa meningkatkan hasil belajar IPS sejarah siswa kelas V MI Al Amin Warungsem Kabupaten Batang tahun ajaran 2010/2011

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Observasi /pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2008: 220).

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen.

Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi (Arikunto, 2006: 229).

Peneliti sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran IPS sejarah dengan menggunakan permainan monopoli di MI Al Amin Warungasem. Adapun faktor yang diteliti adalah kegiatan peserta didik dan faktor guru sehingga dapat diketahui apakah proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3.6.2 Dokumentasi

Arikunto (2006: 231) menyimpulkan bahwa dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mengetahui jumlah siswa, mengumpulkan data nilai hasil belajar.

3.6.3 Tes

Metode tes adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari perlakuan. Tes sebagai penelitian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Metode ini dipilih, karena dianggap sebagai metode yang paling tepat dalam rangka mencari pemecahan terhadap masalah yang terdapat dalam penelitian yang menjadi dasar penulisan penelitian ini. Penyusunan tes dilakukan dengan terlebih dahulu memperhatikan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi, dan indikator.

Tes diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengukur keberhasilan belajar peserta didik kelas kelas V MI Al Amin Warungasem. Adapun tes yang diberikan yaitu tes objektif.

3.7 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data yang digunakan dengan menyusun instrument penelitian yang berupa tes. Tes diberikan setelah ada tindakan. Sebelum diberikan tes maka harus dilakukan uji coba dahulu untuk mengetahui kelayakan soal dalam tes ini. Indikator kelayakan yang diuji adalah sebagai berikut:

1. Validitas butir soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan – tingkatan kevaliditasan suatu instrumen (Arikunto, 2006 : 168). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Dalam penelitian ini menggunakan validitas empiris atau empirical validity, yaitu menggunakan kriteria bagaimana derajat keserasian antara apa yang dinyatakan oleh hasil pengukur dengan keadaan yang sebenarnya. Peneliti menguji validitas instrumen yang sudah disuruh melalui pengalaman.

Dengan mengujinya melalui pengalaman akan diketahui tingkat validitas empiris atau validitas berdasarkan pengalaman. Adapun uji validitas ini digunakan rumus koefisien korelasi product moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi skor dengan skor total

N : Jumlah peserta

$\sum x$: Jumlah skor item

$\sum y$: Jumlah skor total

$\sum xy$: Jumlah perkalian skor item dengan skor total

Hasil perhitungan r_{xy} dikonsultasikan pada tabel kritis *r product moment* dengan signifikansi 5%. Jika $r_{xy} > r$ kritis maka butir soal tersebut valid.

2. Releabilitas tes

Untuk menentukan reliabilitas soal, digunakan rumus KR-21, yaitu:

$$r_{11} = \frac{K}{K-1} \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right) \quad (\text{Arikunto, 2006: 188})$$

Keterangan:

V_t = varians total $V_t = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$

$\sum x^2$ = jumlah skor total kuadrat

$(\sum x)^2$ = kuadrat dari jumlah skor

N = jumlah peserta tes

- r11 = reliabilitas instrumen
- K = banyaknya butir pertanyaan
- p = proporsi subjek yang mendapat skor 1
- q = proporsi subjek yang mendapat skor 0

3. Tingkat Kesukaran Soal (P)

Tingkat kesukaran soal dapat ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2006: 208)

Keterangan:

P = tingkat kesukaran soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = jumlah peserta tes

Adapun klasifikasinya sebagai berikut:

Tabel 3.1 klasifikasi tingkat kesukaran soal.

No	Nilai P (Indek Kesukaran)	Kriteria
1.	P 0,00 - 0,30	Soal sukar
2.	P 0,31 - 0,70	Soal sedang
3.	P 0,71 - 1,00	Soal mudah

4. Daya Beda (D)

Daya beda soal dicari dengan mengambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas (JA) dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah (JB). Rumus yang digunakan adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2006: 214 -215)

Keterangan:

D = daya pembeda

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk mengetahui soal-soal yang akan dipakai berdasarkan daya pembeda soal, digunakan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 klasifikasi daya beda soal.

No	Nilai	Kriteria
1.	0,00 – 0,20	Jelek
2.	0,21 – 0,40	Cukup
3.	0,41 – 0,70	Baik
4.	0,71 – 1,00	Baik sekali

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis data kuantitatif

Digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes evaluasi yang dilaksanakan pada tiap akhir siklus.

Nilai rata rata kelas:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : rata rata skor yang diperoleh

X : nilai yang diperoleh individu

N : banyaknya individu

Perhitungan ketuntasan belajar

$$K = \frac{\sum ni \times 100\%}{N}$$

Keterangan :

K : Ketuntasan hasil belajar klasikal

$\sum ni$: Nilai yang diperoleh individu

N : Jumlah siswa

3.8.2 Analisis data Kualitatif

3.8.2.1 Menghitung keaktifan siswa

$$\text{Keaktifan (A)} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

Tabel 3.3 Kriteria keaktifan siswa

$85\% < A \leq 100\%$	Aktivitas sangat tinggi
$70\% < A \leq 85\%$	Aktivitas tinggi
$60\% < A \leq 70\%$	Aktivitas Sedang
$50\% < A \leq 60\%$	Aktivitas Rendah
$0 < A \leq 50\%$	Aktivitas sangat Rendah

$$K = \frac{\sum ni}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

K : Presentasi keaktifan siswa secara klasikal

$\sum ni$: jumlah siswa yang aktif

N : Jumlah keseluruhan siswa

3.8.2.2 Lembar angket tanggapan tentang siswa

Untuk menghitung digunakan rumus :

$$\text{Tanggapan (T)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.4 Kriteria tanggapan tentang siswa

$85\% < A \leq 100\%$	Aktivitas sangat baik
$70\% < A \leq 85\%$	Aktivitas baik
$60\% < A \leq 70\%$	Aktivitas cukup baik
$50\% < A \leq 60\%$	Aktivitas kurang baik
$0 < A \leq 50\%$	Aktivitas sangat kurang baik

3.9 Indikator keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan hasil belajar siswa sekurang kurangnya 75% dari jumlah siswa yang ada dikelas tuntas belajar yaitu memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 75. Adapun alat ukurnya adalah dengan menganalisis prosentase ketuntasan belajar siswa dari tes siklus yang dikerjakan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Setting Penelitian

4.1.1 Profil MI Al-Amin

MI Al-Amin kalibeluk kecamatan Warungasem kabupaten Batang terletak di daerah pedesaan tepatnya di desa Kalibeluk dan berada tepat dipinggir jalan, sehingga dapat dengan mudah ditempuh baik dengan jalan kaki maupun dengan kendaraan.

4.2 Hasil Penelitian Dan Pembahasan Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2011 dengan alokasi waktu 3x40 menit. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru sedangkan peneliti bertindak sebagai observer. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

4.2.1 Perencanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan melihat permasalahan yang ada di dalam kelas V. Guru mengoreksi kekurangan yang terdapat dalam kelas sebelum menerapkan model pembelajaran menggunakan permainan monopoli. Guru menyiapkan rencana pembelajaran. Proses pembelajaran pada siklus I difokuskan agar peserta didik lebih aktif bertanya, menjawab dan mengemukakan gagasannya baik secara individu maupun kelompok.

Dalam siklus I guru juga menyiapkan pembentukan kelompok yang dilakukan secara heterogen dimana dilakukan pemerataan kemampuan akademik peserta didik. Jadi peserta didik yang pandai tidak berkumpul dalam 1 kelompok,

Melihat perencanaan yang telah disusun guru melakukan langkah yaitu dengan merumuskan tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran menggunakan permainan monopoli. Pada kegiatan awal, guru menyiapkan perangkat pembelajaran dengan sebelumnya merumuskan tujuan dalam proses pembelajaran yaitu diantaranya adalah tercapainya tujuan akademik dalam penelitian ini.

Tujuan akademik difokuskan agar siswa dapat mencapai nilai rata rata 6,5 dan ketuntasan belajar mencapai 75%. Nilai rata rata 6,5 disesuaikan dengan standar ketuntasan di MI Al Amin Warungasem. Sedangkan tujuan keterampilan kerja yaitu diharapkan melalui permainan monopoli pembelajaran lebih menarik aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa mengembangkan keterampilan, sikap, ide-ide baru, pemahaman berbagai sumber bantu belajar dan keleluasaan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

4.2.2 Pelaksanaan dan tindakan

Kegiatan yang dilakukan guru dalam siklus I selain mempersiapkan perangkat pembelajaran, guru juga mengkondisikan siswa agar selalu siap mengikuti kegiatan pembelajaran serta menjelaskan kepada siswa tentang semua tujuan dan materi pembelajaran yang ingin dicapai. Guru menginformasikan tentang model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli. Kemudian guru memberikan

apersepsi dengan mengingatkan kembali materi yang telah lalu tentang masuk dan berkembangnya agama Hindu Budha di Indonesia.

Pokok bahasan pada siklus I adalah Perkembangan kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Jawa dan luar Jawa (Kalingga, Tarumanegara, Kajuruhan, Mataram Kuno, Medang, Kediri, Singasari, Majapahit, Kutai, Sriwijaya) beserta wilayahnya. Penyampaian materi berlangsung selama 30 menit. Kegiatan selanjutnya guru membagi kelompok menjadi 5 dimana guru dan observer sebelumnya telah menentukan pembentukan kelompok secara heterogen.

Pengaturan kelompok dibuat sedemikian rupa sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif. Kemudian guru dibantu oleh observer menjelaskan langkah-langkah apa yang harus dilakukan pada saat permainan monopoli berlangsung dengan sebelumnya membagi kepada siswa perangkat permainan monopoli yang terdiri dari tata tertib permainan, papan monopoli, miniatur candi, uang monopoli, kartu pertanyaan, kartu kerajaan dan kunci jawaban.

Didalam setiap kelompok dibagi lagi menjadi dua tim dan satu siswa sebagai juri. Guru juga menerangkan apa saja keuntungan yang diperoleh dalam setiap pembagian kerja tersebut sehingga siswa dapat memilih sesuai dengan kemampuan masing masing. Guru mengarahkan agar setiap tim mencatat apa saja yang telah diperolehnya seperti mencatat kartu kerajaan dan mengerjakan soal diskusi yang telah diperoleh. Permainan monopoli dilakukan selama 35 menit. Setelah selesai permainan guru pun membahas dengan mempersilahkan siswa menjelaskan apa saja yang telah dicatat dan di diskusikan pada saat permainan berlangsung. Pada pertemuan berikutnya, guru memberikan evaluasi kepada

siswa, dimana pemberian evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diberikan. Soal evaluasi terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Siswa diberi waktu 10 menit untuk belajar dan 30 menit untuk mengerjakan soal evaluasi.

4.2.3 Pengamatan

Dalam siklus I ini peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dan mencatat temuan yang ada pada lembar pengamatan yang telah disusun sebelumnya. Aspek yang diamati dalam pembelajaran menggunakan permainan monopoli ini yaitu aspek peserta didik. Secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan baik. Tidak ada yang absen pada waktu pembelajaran berlangsung. Pada saat guru menginformasikan akan menggunakan model pembelajaran dengan permainan monopoli ada beberapa siswa yang berbicara sendiri sehingga guru menegur dan mengingatkan agar dalam proses pembelajaran nanti siswa tidak merasa bingung. Selama 25 menit guru menjelaskan secara singkat tentang materi perkembangan kerajaan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia beserta wilayahnya. Setelah itu guru memulai untuk pembagian kelompok bermain.

Pada saat guru mengumumkan pembentukan kelompok suasana kelas agak ramai hal ini dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak merasa cocok dengan kelompoknya. Sebagian peserta didik masih cenderung memilih teman yang disukainya dan bergabung dalam satu kelompok. Guru pun menegur supaya siswa tidak saling membeda-bedakan teman dan semua harus saling menghormati dan bekerja sama demi kelancaran proses pembelajaran bersama. Guru memberi

arahan agar siswa aktif pada saat permainan berlangsung dan menyuruh siswa untuk mematuhi peraturan permainan monopoli dan siswa harus bermain adil. Karena terdapat 1 juri maka guru menyarankan agar siswa yang menjadi juri bergantian dengan tim yang lain namun masih dalam satu kelompok. Hal ini dilakukan agar siswa yang menjadi juri juga merasakan permainan dan juga menjawab kartu pertanyaan.

Pada saat menjawab pertanyaan siswa diberi waktu 10 detik untuk menjawab pertanyaan tersebut jika tidak bisa menjawab maka harus membayar denda yang telah ditentukan begitu juga sebaliknya jika bisa menjawab maka akan diberi uang 5.000. Uang pada permainan ini diibartkan sebagai poin permainan. Guru mengingatkan siswa supaya mencatat kartu kerajaan yang telah diperoleh dan juga mengerjakan soal diskusi yang nantinya akan dibahas setelah permainan selesai.

Pada siklus I ini jumlah peserta didik yang aktif bertanya mencapai 75%. Bertanya pada pembelajaran ini bukan hanya bertanya kepada guru tetapi juga mengajukan pertanyaan pada tim yang lain. Hal ini berkaitan dengan peraturan monopoli yang mengharuskan siswa memberi pertanyaan kepada tim yang lain. Cukup banyak siswa yang bertanya kepada guru karena mereka sangat antusias dengan permainan monopoli ini.

Kondisi kelas pada saat permainan memang sedikit ramai namun ramai dalam hal ini masih terkait dengan permainan monopoli itu sendiri yang mengharuskan siswa melaksanakan sedikit hukuman misalkan saja hormat kepada bendera atau menyanyikan lagu Indonesia Raya dan sebagainya. Guru terus

memberi penguatan kepada siswa yang aktif dengan memberi pujian kepada siswa yang aktif dalam permainan monopoli. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan mencapai 75% atau sebanyak 24 siswa. Siswa yang tidak menjawab pertanyaan dikarenakan siswa tersebut kurang memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Siswa juga sudah mulai terampil dalam setiap permainan dengan terorganisirnya tim dimana pembagian kerja jelas dan cekatan dalam bekerja sama. Berikut ini adalah table analisa keaktifan peserta didik pada siklus I.

Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Terhadap Peserta Didik Siklus I

NO	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Memperhatikan penjelasan guru	84%
2	Aktif bertanya	75%
3	Aktif menjawab	75%
4	Antusiasme pada model pembelajaran	90%
5	Keterampilan dalam pembelajaran	68%
6	Mengerjakan tes sendiri sendiri	59%

Setelah selesai permainan guru membahas hasil diskusi yang telah dikerjakan siswa dan memberi pujian kepada tim yang memperoleh uang/poin tertinggi. Dalam pembahasan lembar diskusi kelompok 4 yang sudah menunjukkan hasil yang baik. Guru memberi penguatan dengan memuji keberhasilan tim tersebut dan memberi saran agar siswa lain juga harus mencontohnya. Sedangkan kelompok lain masih kurang memahami soal diskusi yang diberikan. Banyak

siswa yang masih bingung dengan soal diskusi terlihat dengan banyaknya pertanyaan siswa kepada guru tentang soal diskusi ini. Sedangkan kelompok 1 kemajuannya kurang dibanding dengan kelompok yang lain. Pada saat tes berlangsung Susana kelas agak tidak kondusif dikarenakan sebagian siswa tidak mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh dan berusaha mencontek teman sebangku. Hal inilah yang menyebabkan kelas sedikit ramai. Melihat kondisi ini guru menegur dengan keras dan memperingatkan kepada siswa berhenti mencontek jika tidak, maka guru akan mengurangi nilai. Hasil tes pada siklus I yaitu nilai tertinggi 8 sebanyak 2 siswa yaitu Gunadi Sution dan Innayatul Ulya dan 2 siswa memiliki nilai terendah yaitu M.Kholil dan Warmidi. Nilai rata rata kelas mencapai 6,3 dengan persentasi ketuntasan sebesar 56,25% atau sebanyak 18 siswa tuntas belajar dan 14 siswa tidak tuntas belajar.

Berdasarkan pencapaian tersebut maka kelas V mengalami peningkatan dibanding sebelumnya. Rata rata kelas sebelum siklus I sebesar 6,0 dengan 1 siswa mencapai nilai tertinggi 7.5 yaitu Innayatul Ulya dan nilai terendah 1 siswa Fani Fauzi dengan nilai terendah 4.5. Berdasarkan data diatas maka masih perlu diadakan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pada siklus II karena prosentase kelulusan belajar belum mencapai 75%.

Pengamatan yang diamati terhadap guru pada pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui permainan monopoli adalah berbagai kemampuna guru dalam merencanakan, melaksanakan dan melakukan tindakan di dalam kelas. Didalam hal merencanakan guru melakukan langkah seperti mempersiapkan materi yang akan diajarkan, merumuskan tujuan yang akan dicapai, serta memahami dan

mengenal sikap yang dimiliki siswa seperti latar belakang siswa dan kemampuan akademik. Hal ini dikarenakan perbedaan individual perlu diperhatikan dan harus tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Semua anak dalam kelas tidak selalu mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya. Anak-anak yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah (tutor sebaya). Selain itu sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, anak dapat bekerja berpasangan atau dalam kelompok.

Pada tahap pelaksanaan guru membagi menjadi 5 kelompok hal yang 3 kelompok beranggotakan 6 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 7 siswa. Kemampuan guru dalam pembagian kelompok pembelajaran sejarah dengan menggunakan permainan monopoli sudah baik. Hal ini tercermin dari pembentukan kelompok yang terlihat heterogen dimana terjadi pemerataan kemampuan akademik peserta didik dan jenis kelamin. Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa dengan mengingatkan kembali materi yang telah lalu tentang masuk dan berkembangnya agama Hindu Budha di Indonesia serta menampilkan gambar – gambar, candi – candi peninggalan Hindu Budha. Selain itu guru juga memberikan dorongan kepada siswa agar selalu aktif dalam pembelajaran.

Guru juga memberitahukan akan menggunakan permainan monopoli dalam pembelajarannya kemudian memberi gambaran umum tentang pembelajaran yang

akan dilakukan dan memberi gambaran kegiatan yang akan dilakukan nanti. Hal ini terlihat dengan selalu dijelaskannya proses pembelajaran menggunakan permainan monopoli dari awal sampai akhir pembelajaran siklus I.

Guru dalam melakukan kegiatan inti sudah baik terlihat dengan penguasaan materi tentang perkembangan kerajaan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia yang baik serta cara penyampaian yang jelas kepada siswa dan melaksanakan pembelajaran secara runtun dapat dikatakan guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai.

Guru juga mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan yang lain dan juga mengkaitkan materi dengan realitas kehidupan misalkan pada waktu menjelaskan tentang kerajaan Singasari dimana pergantian raja kebanyakan dilatar belakangi pembunuhan dengan motif balas dendam. Guru pun menyangkutkan dengan realitas kehidupan dimana dapat diambil hikmah bahwa balas dendam itu tidak baik dengan begitu materi sejarah yang dipelajari juga dikaitkan dengan realitas kehidupan sehingga bermanfaat bagi kehidupan.

Dalam hal pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran khususnya permainan monopoli guru sudah melakukannya dengan baik. Guru memberikan pesan yang menarik sehingga siswa merasa antusias dengan permainan ini dan juga selalu melibatkan siswa dalam pemanfaatan permainan monopoli. Guru pun mengingatkan siswa yang melakukan kegiatan dimana dapat menghambat kegiatan pembelajaran seperti yang dilakukan siswa bernama Muhamad Sapuan yang enggan menjawab pertanyaan dan berjalan jalan melihat kelompok lain.

Guru sudah baik dalam hal menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Guru mendorong agar siswa selalu menjawab dan memberi pertanyaan dalam permainan. Guru juga memerintahkan siswa untuk menjelaskan soal hasil diskusi yang diperoleh oleh siswa setelah akhir permainan.

4.2.4 Refleksi

Keaktifan guru dalam melakukan pembelajar tidak diimbangi dengan keaktifan siswa secara menyeluruh walaupun rasa antusias siswa sangat tinggi. Terdapat beberapa siswa yang masih berbicara sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Setelah selesai permainan terdapat pula siswa yang enggan mengerjakan soal diskusi dengan alasan kurang memahami materi. Pada akhir pelaksanaan siklus I guru memberikan tes kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan siswa. Mengamati jalannya proses pembelajaran pada siklus I maka diperlukan kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada siklus I, maka diadakan refleksi yang berupa koreksi atas tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan refleksi yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut: 1) Masih banyak peserta didik yang masih pasif dalam menjawab maupun memberi pertanyaan, 2) Guru harus lebih membangkitkan sikap aktif kepada siswa dalam proses pembelajaran 3) Kerjasama antar tim dan kelompok harus lebih ditingkatkan 4) berdasarkan hasil tes yang dicapai belum mencapai indikator yang ditetapkan oleh peneliti. Oleh karena itu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

4.3 Hasil Penelitian Dan Pembahasan Siklus II

Proses pembelajaran dalam siklus I belum memenuhi indikator yang ditetapkan oleh karena itu dilaksanakan Siklus II dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 13 Juni 2011 dengan alokasi waktu 3x40 menit. Pada siklus II ini guru menerangkan materi peninggalan – peninggalan Sejarah Kerajaan yang bercorak Hindu Budha di Indonesia.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru sedangkan peneliti bertindak sebagai observer. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

4.3.1 Perencanaan

Perencanaan pada siklus II didasarkan atas hasil siklus I. Sebelum siklus II berlangsung, guru mengoreksi kekurangan yang ada pada siklus I. Dalam siklus II ini guru tetap merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli. Guru menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pembentukan kelompok yang tidak merubah kelompok pada siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I difokuskan kepada siswa agar lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, memberi pertanyaan dan mengerjakan soal diskusi. Guru memberi dorongan agar peserta didik lebih aktif dalam tim dan kelompok. Diharapkan pada siklus II ini keaktifan siswa dapat meningkat. Dalam siklus II ini guru juga menyiapkan alat evaluasi yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur keberhasilan belajar.

Melihat perencanaan yang telah disusun guru melakukan langkah yaitu dengan merumuskan tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli. Pada kegiatan awal, guru menyiapkan perangkat pembelajaran dengan sebelumnya merumuskan tujuan dalam proses pembelajaran yaitu diantaranya adalah tercapainya tujuan akademik dalam penelitian ini.

Tujuan akademik difokuskan agar siswa dapat mencapai nilai rata rata 6,5 dan ketuntasan belajar mencapai 75%. Nilai rata-rata 6,5 disesuaikan dengan standar ketuntasan di MI Al Amin Warungasem Kabupaten Batang. Sedangkan tujuan keterampilan kerja yaitu diharapkan melalui pembelajaran menggunakan permainan monopoli pembelajaran lebih menarik aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa mengembangkan keterampilan, sikap, ide-ide baru, pemahaman berbagai sumber bantu belajar dan keleluasaan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

4.3.2 Pelaksanakan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini tidak jauh beda pada saat siklus I. Kegiatan yang dilakukan guru dalam siklus II selain mempersiapkan perangkat pembelajaran, guru juga mengkondisikan siswa agar selalu siap mengikuti kegiatan pembelajaran serta menjelaskan kepada siswa tentang semua tujuan dan materi pembelajaran yang ingin dicapai. Guru menginformasikan tentang model pembelajaran yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan permainan monopoli. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan kembali materi yang telah lalu tentang perkembangan agama Hindu-Budha di Indonesia

Materi yang diberikan pada siklus II ini adalah tentang peninggalan – peninggalan Sejarah Kerajaan yang bercorak Hindu Budha di Indonesia. Penyampaian materi berlangsung selama 30 menit. Kegiatan selanjutnya guru mempersilahkan siswa agar bergabung dengan kelompok yang dulu pernah dibuat. Pengaturan kelompok dibuat sedemikian rupa sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif. Kemudian guru dibantu oleh observer menjelaskan langkah-langkah apa yang harus dilakukan pada saat permainan monopoli berlangsung dengan sebelumnya membagi perangkat permainan monopoli yang terdiri dari tata tertib permainan, papan monopoli, miniatur candi, uang monopoli, kartu pertanyaan, kartu kerajaan dan kunci jawaban.

Didalam setiap kelompok dibagi lagi menjadi dua tim dan satu siswa sebagai juri. Guru juga menerangkan apa saja keuntungan yang diperoleh dalam setiap pembagian kerja tersebut sehingga siswa dapat memilih sesuai dengan kemampuan masing masing. Guru mengarahkan agar setiap tim mencatat apa saja yang telah diperolehnya seperti mencatat kartu kerajaan dan mengerjakan soal diskusi yang telah diperoleh. Permainan monopoli dilakukan selama 35 menit Setelah selesai permainan guru pun membahas dengan mempersilahkan siswa menjelaskan apa saja yang telah dicatat dan di diskusikan pada saat permainan berlangsung.

4.3.3 Pengamatan

Dalam siklus II ini peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dan mencatat temuan yang ada pada lembar pengamatan yang telah disusun sebelumnya. Aspek yang diamati dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli ini yaitu aspek peserta didik.

Secara umum kegiatan pembelajaran pada siklus II ini sudah berjalan baik dibandingkan dengan siklus I. Pada saat guru menginformasikan akan menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli tidak ada siswa yang berbicara sendiri. Selama 25 menit guru menjelaskan secara singkat tentang materi peninggalan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Selama guru menerangkan juga tidak ada siswa yang berbicara sendiri namun salah satu siswa ada yang memandang keluar jendela dan tidak fokus pada apa yang diterangkan guru. Melihat kondisi ini guru pun menegur agar semua siswa memperhatikan apa yang sedang diterangkan setelah itu siswa pun kembali fokus dengan apa yang diterangkan oleh guru.

Kegiatan selanjutnya guru mempersilahkan siswa berkumpul dengan kelompok yang telah dibuat pada waktu lalu. Kondisi pada waktu pembagian kelompok lebih baik dibandingkan dengan siklus I dimana banyak siswa yang protes dengan anggota kelompoknya. Guru memberi arahan agar siswa aktif pada saat permainan berlangsung dan menyuruh siswa untuk mematuhi peraturan permainan monopoli dan siswa harus bermain adil. Karena terdapat 1 juri maka guru menyarankan agar siswa yang menjadi juri bergantian dengan tim yang lain

namun masih dalam satu kelompok. Hal ini dilakukan agar siswa yang menjadi juri juga merasakan permainan dan juga menjawab kartu pertanyaan.

Pada saat menjawab pertanyaan siswa diberi waktu 10 detik untuk menjawab pertanyaan tersebut jika tidak bisa menjawab maka harus membayar denda yang telah ditentukan begitu juga sebaliknya jika bisa menjawab maka akan diberi uang 5.000. Uang pada permainan ini di ibaratkan sebagai poin permainan. Guru pun mengingatkan siswa supaya mencatat kartu kerajaan yang telah diperoleh dan juga mengerjakan soal diskusi yang nantinya akan dibahas setelah permainan selesai.

Pada siklus II ini jumlah peserta didik yang aktif bertanya mencapai 75% atau sebanyak 18 siswa. Bertanya pada pembelajaran ini bukan hanya bertanya kepada guru tetapi juga mengajukan pertanyaan pada tim yang lain. Hal ini berkaitan dengan peraturan monopoli yang mengharuskan siswa memberi pertanyaan kepada tim yang lain. Cukup banyak siswa yang bertanya kepada guru karena mereka sangat antusias dengan permainan monopoli ini. Kondisi kelas pada saat permainan memang sedikit ramai namun ramai dalam hal ini masih terkait dengan permainan monopoli itu sendiri yang mengharuskan siswa melaksanakan sedikit hukuman misalkan saja hormat kepada bendera atau menyanyikan lagu Indonesia Raya dan sebagainya.

Guru lalu memberi penguatan kepada siswa yang aktif dengan memberi pujian kepada siswa yang aktif dalam permainan monopoli.

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktifitas Terhadap Peserta Didik Siklus II.

NO	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Memperhatikan penjelasan guru	87,5%
2	Aktif bertanya	78,1%
3	Aktif menjawab	78,1%
4	Antusiasme pada model pembelajaran	90,6%
5	Keterampilan dalam pembelajaran	81,2%
6	Mengerjakan tes sendiri sendiri	65,6%

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus II 78.1% atau sebanyak 25 siswa sedangkan yang tidak aktif untuk menjawab pertanyaan sebanyak 7 siswa. Siswa sudah sangat antusias dalam melaksanakan model pembelajaran ini terlihat dengan anggota tim yang dengan cerianya menunjukkan banyanya uang yang diperoleh kepada guru. Menunjukkan bahwa mereka banyak menjawab pertanyaan.

Perkembangan dalam setiap kelompok sudah meningkat. Hanya sedikit aktifitas yang mengganggu kelancaran tim maupun kelompok misalkan lamanya siswa yang minta izin kebelakang. Pada pertemuan berikutnya, guru memberikan evaluasi kepada siswa, dimana pemberian evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diberikan. Soal evaluasi terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Siswa diberi waktu 10 menit untuk belajar dan 30 menit untuk mengerjakan soal evaluasi. Suasana pada saat evaluasi sudah lebih kondusif dibandingkan sebelumnya. Hasil tes pada siklus II yaitu nilai

tertinggi 9 diraih oleh Gunadi Sution dan nilai terendah 6 sebanyak 4 siswa yaitu M. Kholil, M. Syafarudin, Warmidi dan Zahrul Ainun. Rata rata kelas yaitu 7,2 sudah mencapai diatas standar yang telah ditentukan sekolah dan menerpkan nilai ketuntasan belajar minimal 6,5. Pada siklus II presentase ketuntasan belajar sebesar 87,5% atau 28 siswa telah tuntas dan 4 siswa belum tuntas.

Tabel 4.6 Presentase Ketuntasan Belajar Siswa

Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentasi	Rata rata klasikal
≥ 65	Tuntas	28	87.50%	7.2
< 65	Tidak tuntas	4	12.50%	
Jumlah		32	100%	tuntas

Pengamatan yang diamati terhadap guru pada pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan permainan monopoli pada siklus II adalah berbagai kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan dan melakukan tindakan di dalam kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa dengan Mengingatn kembali materi yang telah lalu tentang masuk dan berkembangnya agama Hindu Budha di Indonesia serta menampilkan gambar – gambar, candi – candi peninggalan Hindu Budha. Selain itu guru juga memberikan dorongan kepada siswa agar selalu aktif dalam pembelajaran.

Guru juga memberitahukan akan menggunakan lagi pembelajaran dengan permainan monopoli kemudian memberi gambaran umum tentang pembelajaran yang akan dilakukan dan member gambaran kegiatan yang akan dilakukan nanti.

Hal ini terlihat dengan selalu dijelaskannya proses pembelajaran melalui permainan monopoli dari awal sampai akhir pembelajaran siklus I.

Guru dalam melakukan kegiatan inti sudah baik terlihat dengan penguasaan materi tentang peninggalan kerajaan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia yang baik serta cara penyampaian yang jelas kepada siswa dan melaksanakan pembelajaran secara runtun dapat dikatan guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai. Guru juga mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan yang lain dan juga mengkaitkan materi dengan realitas kehidupan misalkan pada waktu menjelaskan tentang kerajaan Singasari dimana pergantian raja kebanyakan dilatar belakangi pembunuhan dengan motif balas dendam. Guru pun menyangkutkan dengan realitas kehidupan dimana dapat diambil hikmah bahwa balas dendam itu tidak baik dengan begitu materi sejarah yang dipelajari juga dikaitkan dengan realitas kehidupan sehingga bermanfaat bagi kehidupan.

Melihat situasi pada pembelajran sebelumnya guru sudah lebih mahir dalam pemanfaatan media monopoli. Guru juga banyak memberikan pesan yang menarik sehingga siswa merasa antusias dengan permaian ini dan juga selalu melibatkan siswa dalam pemanfaatan permainan monopoli. Guru pun mengambil contoh kartu yang bertuliskan berikan senyum termanismu pada waktu difoto. Guru memberikan contoh tersebut agar mengurangi ketegangan siswa dan menghilangkan tekanan siswa dalam menjawab sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Guru pun menegur dan mengingatkan siswa dan yang melakukan kegiatan dimana dapat menghambat kegiatan pembelajaran seperti

yang dilakukan siswa bernama Muhamad Sapuan yang enggan menjawab pertanyaan dan berjalan jalan melihat kelompok lain.

Guru sudah baik dalam hal menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Guru mendorong agar siswa selalu menjawab dan memberi pertanyaan dalam permainan. Guru juga memerintahkan siswa untuk menjelaskan soal hasil diskusi yang diperoleh oleh siswa setelah akhir permainan. Secara keseluruhan kelompok tim sudah bisa mengerjakan soal diskusi yang diberikan.

4.3.4 Refleksi

Mengetahui lebih lanjut tentang kelebihan dan kekurangan yang ada pada siklus II, maka dilakukan refleksi dan didapatkan hasil sebagai berikut: 1) sudah banyak peserta didik yang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung 2) guru sudah mampu membangkitkan sikap aktif kepada siswa terlihat dengan banyaknya siswa yang menjawab dan member pertanyaan, 3) Kerjasama antar tim dan kelompok sudah meningkatkan 4) berdasarkan hasil tes yang sudah dicapai indikator yang ditetapkan oleh peneliti. Oleh karena itu tidak perlu dilakukan lagi siklus berikutnya karena hasil belajar dan ketuntasan belajar sudah memenuhi target yang diharapkan peneliti.

Target dalam penelitian ini adalah siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 75% dan nilai rata rata kelas sebesar 6,5.



Gambar 4.1 Diagram rata rata kelas V MI Al Amin Warungasem

Siklus I nilai rata-rata kognitif siswa 6,3 dengan ketuntasan klasikal 56,25% dengan 18 tuntas dan 14 tidak tuntas, dibandingkan sebelum diadakan penelitian dengan nilai rata-rata kognitif siswa 6,0 dengan ketuntasan klasikal 37,50% 12 tuntas dan 20 tidak tuntas dan terus meningkat pada siklus II yaitu nilai rata-rata kognitif siswa 7,2 dengan rata-rata ketuntasan klasikal 87,50% tuntas 28 tidak tuntas 4. Kenaikan nilai rata-rata kognitif siswa dari prasiklus menuju siklus I sebesar 18,75% sedangkan kenaikan nilai rata-rata siswa dari siklus I menuju siklus II sebesar 31,25%.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran selalu dinilai dengan kriteria atau indikator yang telah ditentukan, yaitu dengan penskoran tiap aktivitas tertentu. Skor yang diambil adalah skor siswa selama pembelajaran. Penilaian

aktivitas siswa mulai siklus I sampai dengan siklus II yang dinilai terdapat pada lampiran. Pada siklus I-II aktivitas siswa juga mengalami kenaikan, kenaikan aktivitas siswa tertera pada tabel.

Tabel 4.7 Persentase Aktifitas Siswa Siklus I-Siklus II

NO	ASPEK YANG DIAMATI	PERSENTASE AKTIVITAS	
		Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan penjelasan guru	84%	87,5%
2	Aktif bertanya	75%	78,1%
3	Aktif menjawab	75%	78,1%
4	Antusiasme pada model pembelajaran	90%	90,6%
5	Keterampilan dalam pembelajaran	68%	81,2%
6	Mengerjakan tes sendiri sendiri	59%	65,6%

Dari uraian diatas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS sejarah siswa kelas V di Mi Al Amin Warungasem Batang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

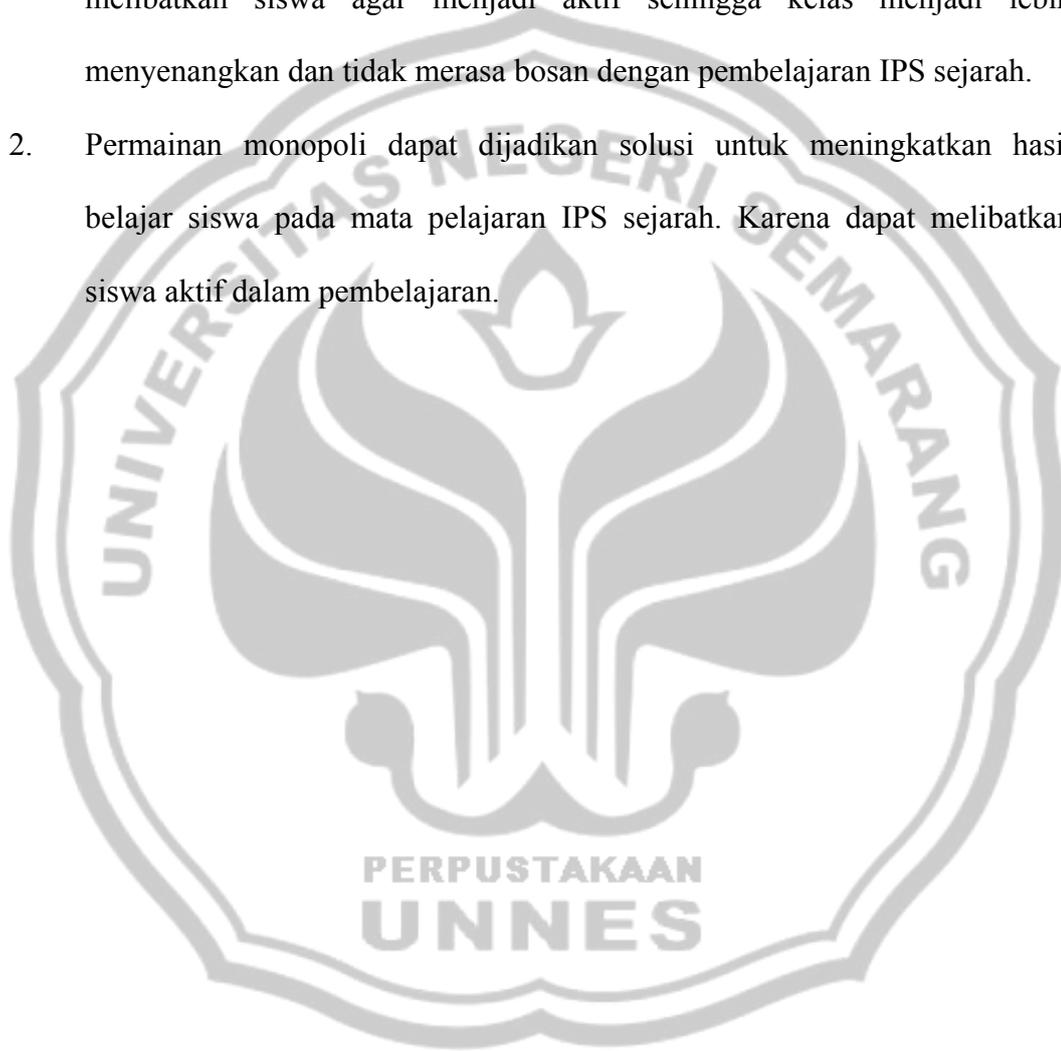
Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli yang telah dilaksanakan di kelas V MI Al-Amin Warungasem Batang dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS sejarah.
2. Pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 31,25% dari siklus I ke siklus II dengan perolehan nilai rata rata pada siklus I sebesar 6,3 dan siklus II sebesar 7,2. Pada siklus I diperoleh hasil tes yaitu nilai tertinggi 8 sebanyak 2 siswa yaitu Gunadi Sution dan Inayatul Ulya dan 2 siswa memiliki nilai terendah yaitu M. Kholil dan Warmidi. Nilai rata rata kelas mencapai 6,3 dengan persentasi ketuntasan sebesar 56,25% atau sebanyak 18 siswa tuntas belajar dan 14 siswa tidak tuntas belajar. Hasil tes pada siklus II yaitu nilai tertinggi 9 diraih oleh Gunadi Sution dan nilai terendah 6 sebanyak 4 siswa yaitu M. Kholil, M. Syafarudin, Warmidi dan Zahrul Ainun. Rata rata kelas yaitu 7,2 sudah mencapai diatas standar yang telah ditentukan sekolah dan menerapkan nilai ketuntasan belajar minimal 6,5. Pada siklus II presentase ketuntasan belajar sebesar 87,50% atau 28 siswa telah tuntas dan 4 siswa belum tuntas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di Mi Al Amin Warungasem Batang, maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Di dalam pembelajaran IPS sejarah guru harus lebih kreatif dan lebih melibatkan siswa agar menjadi aktif sehingga kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran IPS sejarah.
2. Permainan monopoli dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sejarah. Karena dapat melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. , Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barbara B, Seels dan Rita C, Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Unit Percetakan UNJ.
- Dewanto. 1995. *Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dimiyanti dan Mujiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamara, Syaiful Bahri, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khaerudin dan Mahfud Junaidi. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Semarang: Nuansa Aksara.
- Kasmadi, Hatono. 1999. *Model Model Dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Munib, Achmad. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006.
- Purwanto, M. Ngalim. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana syaodih.2008.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sutjiatiningsih, Sri. 1995. Pengajaran Sejarah. Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sjarah Nasional.

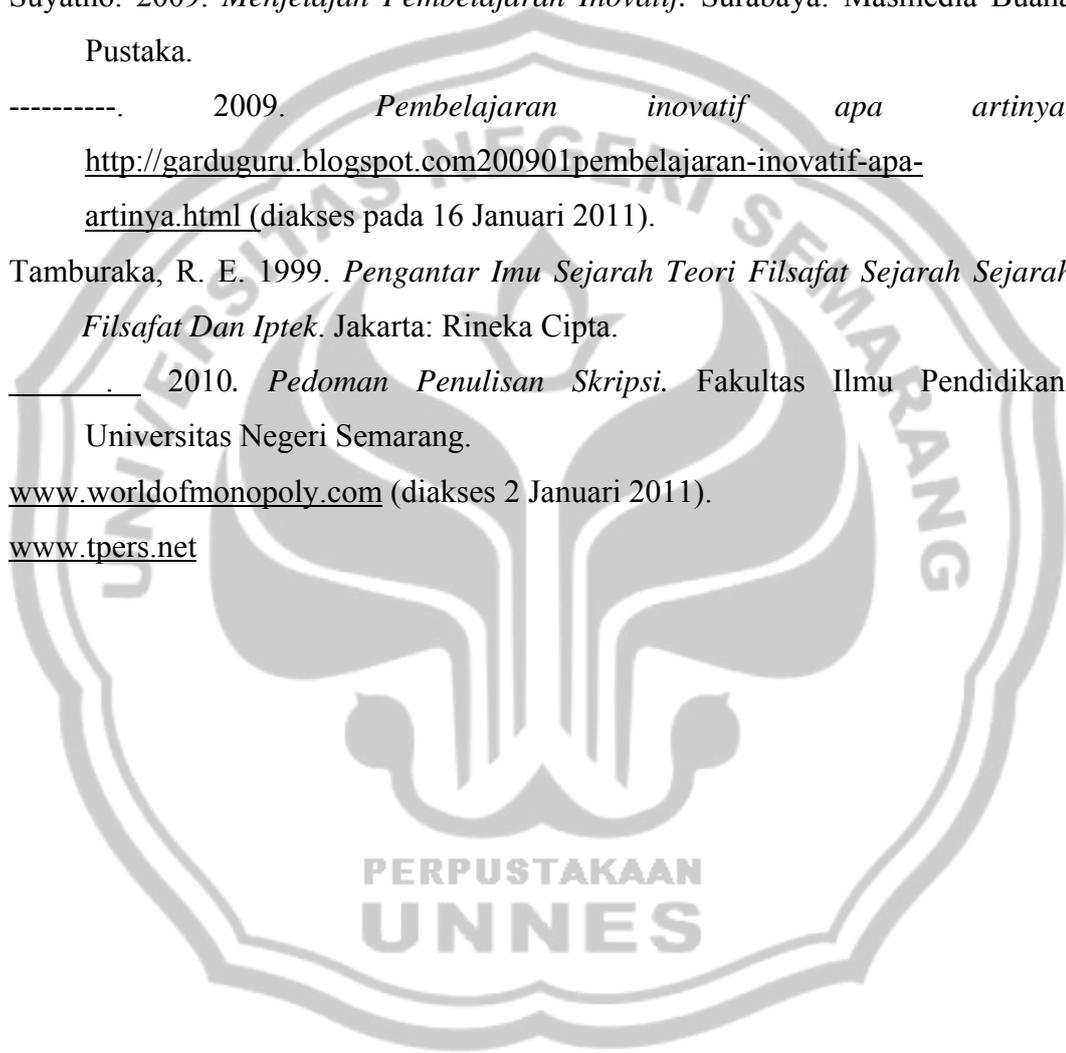
Suwanda, Dodo.2009. Pembelajaran dengan model permainan Monopoly Pakem.
<http://dossuwanda.wordpress.com/artikel/pembelajaran-dengan-model-permainan-monopoly-pakem/> (diakses 3 Desember 2009).

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmidia Buana Pustaka.

----- . 2009. *Pembelajaran inovatif apa artinya.*
<http://garduguru.blogspot.com200901pembelajaran-inovatif-apa-artinya.html> (diakses pada 16 Januari 2011).

Tamburaka, R. E. 1999. *Pengantar Ilmu Sejarah Teori Filsafat Sejarah Sejarah Filsafat Dan Iptek*. Jakarta: Rineka Cipta.

----- . 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
www.worldofmonopoly.com (diakses 2 Januari 2011).
www.tpers.net





**DAFTAR NAMA SISWA KELAS V MI AL-AMIN WARUNGASEM
BATANG**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1	Adi Wibowo	LAKI-LAKI
2	Afiyanti	PEREMPUAN
3	Ahmad Irwanto	LAKI-LAKI
4	Ana Fitriana	PEREMPUAN
5	Anang Supriyadi	LAKI-LAKI
6	Andre Maulana	LAKI-LAKI
7	Budi Santoso	LAKI-LAKI
8	Darul Khikmah	PEREMPUAN
9	Dedy Setiawan	LAKI-LAKI
10	Dewi Kartika Sari	PEREMPUAN
11	Fani Fauzi	PEREMPUAN
12	Gunadi Sution	LAKI-LAKI
13	Hanik Dwi Wahyuni	PEREMPUAN
14	Ifa Fitriani	PEREMPUAN
15	Inda Rahmatul Aini	PEREMPUAN
16	Innayatul Ulya	PEREMPUAN
17	Jafarudin	LAKI-LAKI
18	Khairul Mukminin	PEREMPUAN
19	Kuzaeniyah	PEREMPUAN
20	Lailatul Maulida	PEREMPUAN
21	M.Ibadillah	PEREMPUAN
22	M.Khairul Ulum	LAKI-LAKI
23	M.Kholil	LAKI-LAKI
24	M.Muflihul Anam	LAKI-LAKI
25	Muhammad Rizqi	LAKI-LAKI
26	M.Syafarudin	LAKI-LAKI
27	M.Undip Prayitno	LAKI-LAKI
28	Rohmah Auliya	PEREMPUAN
29	Slamet Tasripin	LAKI-LAKI
30	Warmidi	LAKI-LAKI
31	Zahrul Mutaalimin	LAKI-LAKI
32	Zahrul Ainun	LAKI-LAKI

SOAL SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MI
 Mata Pelajaran : IPS
 Materi Pembelajaran : Peninggalan Sejarah Kerajaan
 Hindu – Budha dan Islam di
 Indonesia
 Kelas / Semester : V/2
 Waktu : 30 Menit

I. Petunjuk :

1. Tulislah identitas diri (Nama, Kelas, No. Absen) pada lembar jawab yang tersedia.
2. Bacalah soal secara seksama dan kerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu.
3. Semua soal harus dikerjakan.
4. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar.
5. Teliti jawaban anda sebelum diserahkan kepada pengawas.
6. Selamat mengerjakan.

1. Kerajaan tertua di Indonesia adalah.....

a. Kalingga	c. Tarumanegara
b. Kutai	d. Pajajaran
2. Kerajaan yang terletak di Bogor adalah....

a. Kalingga	c. Tarumanegara
b. Kutai	d. Pajajaran
3. Pendiri kerajaan Bali adalah.....

a. Dinasti warmadewa	c. Dinasti Syailendra
b. Dinasti Sanjaya	d. Sri Candrabayasinga
4. Raja Bali yang terkenal adalah.....

a. Dinasti warmadewa	c. Dinasti Syailendra
b. Sri Candrabayasinga	d. Dinasti Sanjaya
5. Prasasti Asatana Gede peninggalan kerajaan.....

a. Pajajaran	c. Sriwijaya
b. Singasari	d. Kediri

6. Kerajaan Sriwijaya terletak di.....
- a. Kahuripan
 - b. Bogor
 - c. Palembang
 - d. Pasuruan
7. Kitab Negarakertagama peninggalan kerajaan.....
- a. Singasari
 - b. Majapahit
 - c. Kediri
 - d. Sriwijaya
8. Kerajaan Kalingga dipimpin oleh.....
- a. Ratu Sima
 - b. Ratu Kudungga
 - c. Ratu Naji
 - d. Ratu Udayana
9. Tari Saman, Tari Seudati adalah peninggalan tradisi agama.....
- a. Hindu
 - b. Budha
 - c. Hindu - Budha
 - d. Islam
10. Yang dikenal dengan sebutan ayam jantan dan timur adalah.....
- a. Sultan Hasanudin
 - b. Sultan Malik Al Saleh
 - c. Sultan Trenggono
 - d. Sultan Baabullah
11. Raja pertama kerajaan Kutai adalah.....
- a. Kudungga
 - b. Asmawarman
 - c. Mulawarman
 - d. Purnawarman
12. Pendiri keluarga kerajaan Kutai adalah.....
- a. Kudungga
 - b. Asmawarman
 - c. Mulawarman
 - d. Purnawarman

13. Raja yang terkenal di kerajaan Kutai adalah.....
- a. Kudungga
 - b. Asmawarman
 - c. Mulawarman
 - d. Purnawarman
14. Raja Tarumanegara yang dianggap jelmaan Dewa Wisnu adalah.....
- a. Mulawarman
 - b. Purnawarman
 - c. Asmawarman
 - d. Gunawan
15. Sang Ratu Jayadewata raja terkenal dari kerajaan.....
- a. Mulawarman
 - b. Purnawarman
 - c. Asmawarman
 - d. Gunawan
16. Kertarajasa Jayawardana gelar dari.....
- a. Airlangga
 - b. Ken Arok
 - c. Raden Wijaya
 - d. Ketanegara
17. Ken Arok dibunuh oleh.....
- a. Kebo Ijo
 - b. Anusapati
 - c. Toh Jaya
 - d. Ken Umang
18. Sultan yang pertama kali memeluk agama islam adalah sultan.....
- a. Malik Al Tahir
 - b. Malik Ibrahim
 - c. Malik Al Saleh
 - d. Iskandar Muda
19. Sultan Aceh yang terkenal adalah sultan.....
- a. Malik Al Tahir
 - b. Malik Ibrahim
 - c. Malik Al Saleh
 - d. Iskandar Muda
20. Hang Tuah seorang panglima angkatan laut kesultanan.....
- a. Banten
 - b. Malaka
 - c. Aceh
 - d. Samudera Pasai

Nama :

No. Absen:

Kelas :

Lembar jawab

Pilihan Ganda

1. A B C D

2. A B C D

3. A B C D

4. A B C D

5. A B C D

6. A B C D

7. A B C D

8. A B C D

9. A B C D

10. A B C D

11. A B C D

12. A B C D

13. A B C D

14. A B C D

15. A B C D

16. A B C D

17. A B C D

18. A B C D

19. A B C D

20. A B C D

Kunci jawaban soal siklus I :

I. Pilihan Ganda

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. A |
| 2. D | 12. B |
| 3. A | 13. C |
| 4. B | 14. B |
| 5. A | 15. A |
| 6. C | 16. C |
| 7. B | 17. B |
| 8. A | 18. C |
| 9. D | 19. D |
| 10. A | 20. B |



LEMBAR PENGAMATAN AKTIFITAS SISWA SIKLUS I

Petunjuk pengisian :

- a. Perhatikan perilaku siswa dikelas
- b. Berikan skor pengamatan pada indikator-indikator dengan cara memberi *check list* (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut
- c. Pengamatan ditunjukkan oleh seluruh siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati					
		1	2	3	4	5	6
		Memperhatikan penjelasan guru	Aktif bertanya	Aktif menjawab	Antusiasme pada model pembelajaran	Keterampilan dalam pembelajaran	mengerjakan tes sendiri sendiri
1	Adi Wibowo	√	√	√	√	√	-
2	Afiyanti	√	√	√	√	√	-
3	Ahmad Irwanto	√	√	-	√	-	-
4	Ana Fitriana	√	√	√	√	√	√
5	Anang Supriyadi	√	√	√	√	√	-
6	Andre Maulana	-	-	√	√	√	√
7	Budi Santoso	√	-	√	√	√	-
8	Darul Khikmah	√	√	√	√	√	√
9	Dedy Setiawan	√	√	√	√	-	√
10	Dewi Kartika Sari	√	√	√	√	√	√
11	Fani Fauzi	√	√	-	√	√	√
12	Gunadi Sution	√	√	√	√	-	√
13	Hanik Dwi Wahyuni	√	√	√	√	√	√
14	Ifa Fitriani	√	√	-	√	-	√
15	Inda Rahmatul Aini	-	-	-	√	√	√
16	Innayatul Ulya	√	√	√	√	-	-

17	Jafarudin	-	√	√	√	√	√
18	Khairul Mukminin	√	√	-	√	√	-
19	Kuzaeniyah	√	√	√	√	√	√
20	Lailatul Maulida	-	-	√	-	√	-
21	M.Ibadillah	√	√	-	√	√	√
22	M.Khairul Ulum	√	-	√	√	√	√
23	M.Kholil	√	√	√	-	√	-
24	M.Muflihul Anam	√	√	-	√	-	-
25	Muhammad Rizqi	√	√	-	√	√	√
26	M.Syafarudin	√	√	√	√	√	√
27	M.Undip Prayitno	√	√	√	√	-	-
28	Rohmah Auliya	-	-	√	√	√	√
29	Slamet Tasripin	√	√	√	√	-	√
30	Warmidi	√	-	√	√	-	-
31	Zahrul Mutaalimin	√	√	√	√	-	√
32	Zahrul Ainun	√	-	√	-	√	-
Jumlah		27	24	24	29	22	19
Jumlah skor maksimal		32	32	32	32	32	32
Jumlah perolehan skor dibagi skor maksimal (%)		84%	75%	75%	90%	68%	59%
Penilaian		Baik	Baik	Baik	Baik sekali	baik	cukup

Skor maksimal : 25

% Skor : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

N0	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Memperhatikan penjelasan guru	84%
2	Aktif bertanya	75%
3	Aktif menjawab	75%
4	Antusiasme pada model pembelajaran	90%
5	Keterampilan dalam pembelajaran	68%
6	Mengerjakan tes sendiri sendiri	59%

$$\text{Skor akhir : } \frac{84\%+75\%+75\%+90\%+68\%+59\%}{6}$$

$$: \frac{451\%}{6}$$

$$: 75,1\%$$

Penilaian :

- | | |
|------------------|--|
| 1. sangat kurang | = bila $0\% < \% \text{ skor} \leq 20\%$ |
| 2. kurang | = bila $21\% < \% \text{ skor} \leq 40\%$ |
| 3. cukup | = bila $41\% < \% \text{ skor} \leq 60\%$ |
| 4. Baik | = bila $61\% < \% \text{ skor} \leq 80\%$ |
| 5. Baik sekali | = bila $81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$ |

Jadi dapat disimpulkan bahwa, dalam melakukan kegiatan belajar mengajar siswa masuk dalam katagori baik.

SOAL SIKLUS II

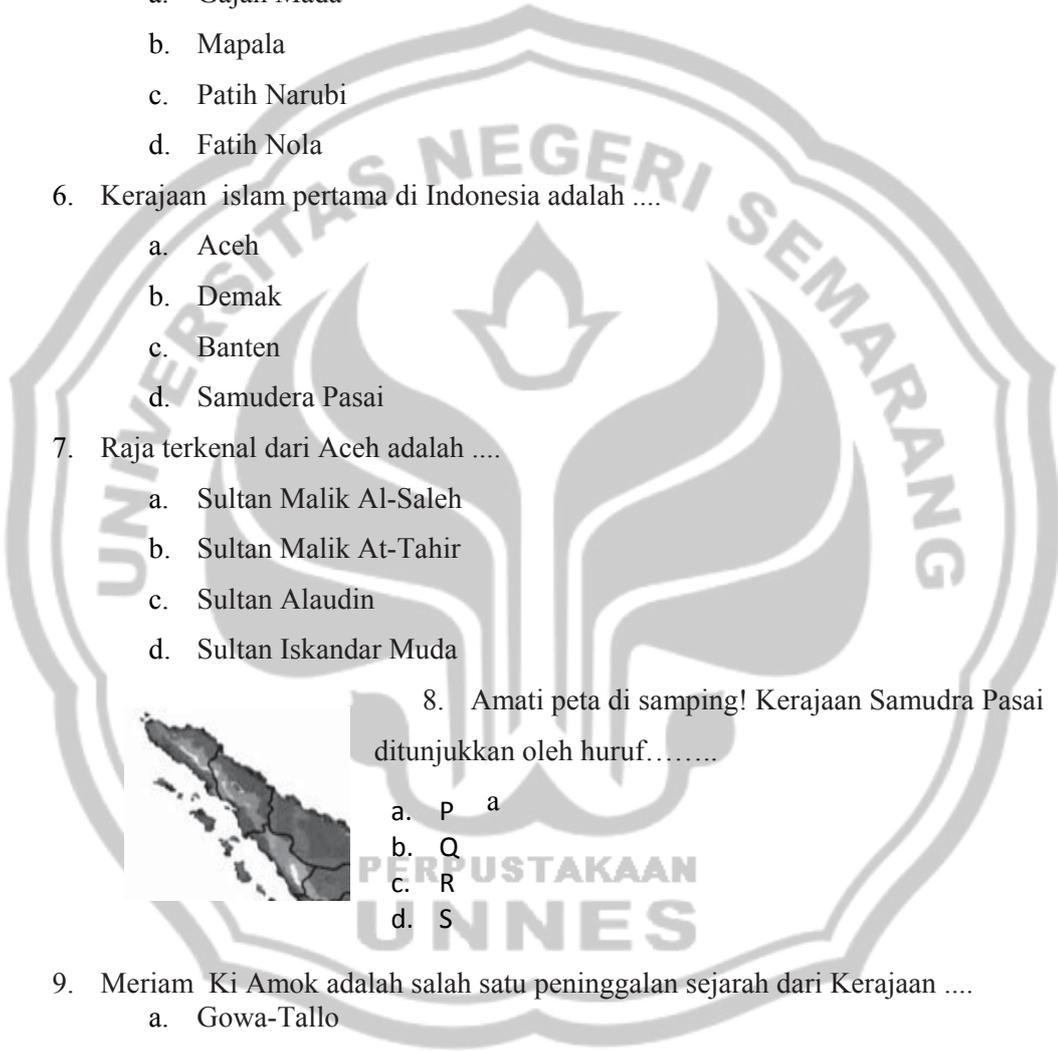
Satuan Pendidikan : MI
Mata Pelajaran : IPS
Materi Pembelajaran : Peninggalan Sejarah Kerajaan
Hindu – Budha dan Islam di
Indonesia
Kelas / Semester : V/2
Waktu : 30 Menit

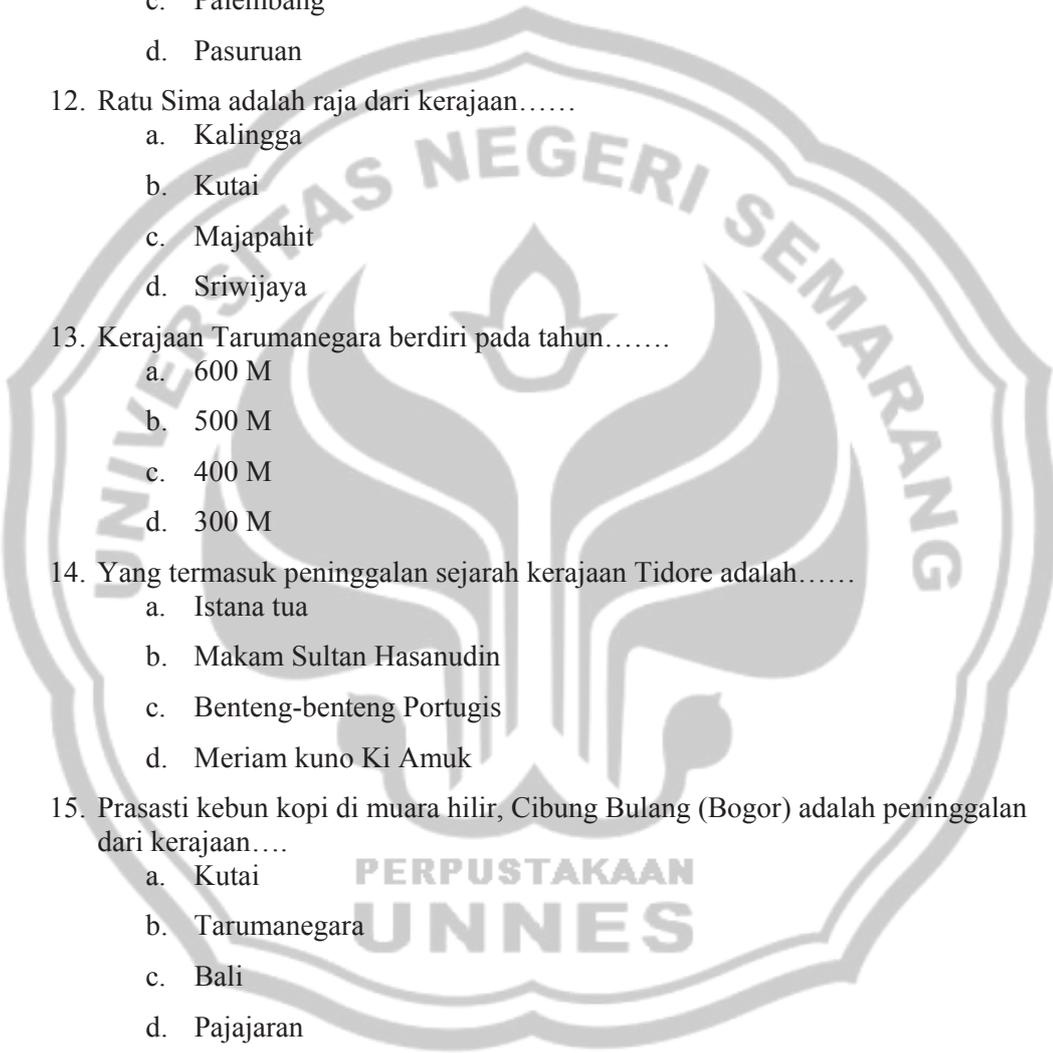
I. Petunjuk :

7. Tulislah identitas diri (Nama, Kelas, No. Absen) pada lembar jawab yang tersedia.
8. Bacalah soal secara seksama dan kerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu.
9. Semua soal harus dikerjakan.
10. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar.
11. Teliti jawaban anda sebelum diserahkan kepada pengawas.
12. Selamat mengerjakan.

1. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah
 - a. Tarumanegara
 - b. Majapahit
 - c. Sriwijaya
 - d. Kutai
2. Berikut ini prasasti dari Kerajaan Tarumanegara, *kecuali*
 - a. Ciareuteun
 - b. Yupa
 - c. Kebon Kopi
 - d. Tugu
3. Arca pada umumnya berupa patung perwujudan raja yang digambarkan sebagai.....
 - a. Dewa
 - b. Malaikat
 - c. Pahlawan
 - d. Tuhan
4. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah

- a. Tarumanegara
 - b. Majapahit
 - c. Sriwijaya
 - d. Kutai
5. Patih yang berhasil mempersatukan Nusantara di bawah Kerajaan Majapahit adalah
- a. Gajah Mada
 - b. Mapala
 - c. Patih Narubi
 - d. Fatih Nola
6. Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah
- a. Aceh
 - b. Demak
 - c. Banten
 - d. Samudera Pasai
7. Raja terkenal dari Aceh adalah
- a. Sultan Malik Al-Saleh
 - b. Sultan Malik At-Tahir
 - c. Sultan Alaudin
 - d. Sultan Iskandar Muda
8. Amati peta di samping! Kerajaan Samudra Pasai ditunjukkan oleh huruf.....
- a. P
 - b. Q
 - c. R
 - d. S
9. Meriam Ki Amok adalah salah satu peninggalan sejarah dari Kerajaan
- a. Gowa-Tallo
 - b. Ternate
 - c. Banten
 - d. Tidore



10. Raja Tidore yang terkenal gigih melawan penjajah adalah
- a. Sultan Baabullah
 - b. Sultan Hainun
 - c. Sultan Hassanudin
 - d. Sultan Nuku
11. Kerajaan Sriwijaya terletak di.....
- a. Kahuripan
 - b. Bogor
 - c. Palembang
 - d. Pasuruan
12. Ratu Sima adalah raja dari kerajaan.....
- a. Kalingga
 - b. Kutai
 - c. Majapahit
 - d. Sriwijaya
13. Kerajaan Tarumanegara berdiri pada tahun.....
- a. 600 M
 - b. 500 M
 - c. 400 M
 - d. 300 M
14. Yang termasuk peninggalan sejarah kerajaan Tidore adalah.....
- a. Istana tua
 - b. Makam Sultan Hasanudin
 - c. Benteng-benteng Portugis
 - d. Meriam kuno Ki Amuk
15. Prasasti kebun kopi di muara hilir, Cibung Bulang (Bogor) adalah peninggalan dari kerajaan....
- a. Kutai
 - b. Tarumanegara
 - c. Bali
 - d. Pajajaran
- 

16. Yang bukan raja dari kerajaan Ternate adalah.....
- Sultan Zaenal Abidin
 - Raja Bacan
 - Syeh Maulana Yusuf
 - Raja Jailolo
17. Tari Saman, Tari Seudati adalah peninggalan tradisi agama.....
- Hindu
 - Budha
 - Hindu-Budha
 - Islam
18. Sang Ratu Jayadewata raja terkenal dari kerajaan.....
- Pajajaran
 - Tarumanegara
 - Sriwijaya
 - Singasari
19. Sultan Aceh yang terkenal adalah sultan.....
- Malik Al Taher
 - Malik Ibrahim
 - Malik Al Saleh
 - Iskandar Muda
20. Ken Arok dibunuh oleh.....
- Kebo ijo
 - Anusapati
 - Toh Jaya
 - Ken Umang



Nama :

No. Absen:

Kelas :

Lembar jawab

Pilihan Ganda

1. A B C D

2. A B C D

3. A B C D

4. A B C D

5. A B C D

6. A B C D

7. A B C D

8. A B C D

9. A B C D

10. A B C D

11. A B C D

12. A B C D

13. A B C D

14. A B C D

15. A B C D

16. A B C D

17. A B C D

18. A B C D

19. A B C D

20. A B C D

LEMBAR PENGAMATAN AKTIFITAS SISWA SIKLUS II

Petunjuk pengisian :

- d. Perhatikan perilaku siswa dikelas
- e. Berikan skor pengamatan pada indikator-indikator dengan cara memberi *check list* (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut
- f. Pengamatan ditunjukkan oleh seluruh siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati					
		1	2	3	4	5	6
		Memperhatikan penjelasan guru	Aktif bertanya	Aktif menjawab	Antusiasme pada model pembelajaran	Keterampilan dalam pembelajaran	mengerjakan tes sendiri sendiri
1	Adi Wibowo	√	√	√	√	√	-
2	Afiyanti	√	√	√	√	√	-
3	Ahmad Irwanto	√	√	√	√	√	-
4	Ana Fitriana	√	√	√	√	√	√
5	Anang Supriyadi	√	√	√	√	√	-
6	Andre Maulana	-	-	√	√	√	√
7	Budi Santoso	√	-	√	√	√	√
8	Darul Khikmah	√	√	√	√	√	√
9	Dedy Setiawan	√	√	√	√	-	√
10	Dewi Kartika Sari	√	√	√	√	√	√
11	Fani Fauzi	√	√	-	√	√	√
12	Gunadi Sution	√	√	√	√	-	√
13	Hanik Dwi Wahyuni	√	√	√	√	√	√
14	Ifa Fitriani	√	√	-	√	√	√

15	Inda Rahmatul Aini	-	-	-	√	√	√
16	Innayatul Ulya	√	√	√	√	-	√
17	Jafarudin	-	√	√	√	√	√
18	Khairul Mukminin	√	√	-	√	√	-
19	Kuzaeniyah	√	√	√	√	√	√
20	Lailatul Maulida	-	-	√	-	√	-
21	M.Ibadillah	√	√	-	√	√	√
22	M.Khairul Ulum	√	-	√	√	√	√
23	M.Kholil	√	√	√	-	√	-
24	M.Muflihul Anam	√	√	-	√	-	-
25	Muhammad Rizqi	√	√	-	√	√	√
26	M.Syafarudin	√	√	√	√	√	√
27	M.Undip Prayitno	√	√	√	√	√	√
28	Rohmah Auliya	√	√	√	√	√	-
29	Slamet Tasripin	√	√	√	√	√	√
30	Warmidi	√	-	√	√	-	-
31	Zahrul Mutaalimin	√	√	√	√	-	√
32	Zahrul Ainun	√	-	√	-	√	-
Jumlah		28	25	25	29	26	21
Jumlah skor maksimal		32	32	32	32	32	32
Jumlah perolehan skor dibagi skor maksimal (%)		87,5%	78,1%	78,1%	90,6%	81,2%	65,6%
Penilaian		Baik sekali	Baik	Baik sekali	Baik sekali	Baik	Baik

Skor maksimal : 32

% Skor : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

DAFTAR NILAI PRASIKLUS, SIKLUS I, DAN SIKLUS II

No	Nama siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	Adi Wibowo	6	tidak tuntas	6,5	tuntas	7,5	tuntas
2	Afiyanti	6	tidak tuntas	6,5	tuntas	7	tuntas
3	Ahmad Irwanto	6,5	tuntas	7	tuntas	8	tuntas
4	Ana Fitriana	5,5	tidak tuntas	6	tidak tuntas	7,5	tuntas
5	Anang Supriyadi	6	tidak tuntas	6,5	tuntas	6,5	tuntas
6	Andre Maulana	6,5	tuntas	7	tuntas	7	tuntas
7	Budi Santoso	5,5	tidak tuntas	6	tidak tuntas	6,5	tuntas
8	Darul Khikmah	6,5	tuntas	7	tuntas	7	tuntas
9	Dedy Setiawan	5	tidak tuntas	5,5	tidak tuntas	7	tuntas
10	Dewi Kartika Sari	6,5	tuntas	7	tuntas	7	tuntas
11	Fani Fauzi	4,5	tidak tuntas	5	tidak tuntas	7	tuntas
12	Gunadi Sution	7,5	tuntas	8	tuntas	9	tuntas
13	Hanik Dwi Wahyuni	7	tuntas	7,5	tuntas	8,5	tuntas
14	Ifa Fitriani	5	tidak tuntas	5	tidak tuntas	6,5	tuntas
15	Inda Rahmatul Aini	6	tidak tuntas	6,5	tuntas	7,5	tuntas
16	Innayatul Ulya	7,5	tuntas	8	tuntas	8	tuntas
17	Jafarudin	6	tidak tuntas	6,5	tuntas	6,5	tuntas
18	Khairul Mukminin	6	tidak tuntas	6,5	tuntas	7	tuntas
19	Kuzaeniyah	6	tidak tuntas	6	tidak tuntas	7,5	tuntas
20	Lailatul Maulida	7	tuntas	7,5	tuntas	8	tuntas
21	M.Ibadillah	6,5	tuntas	7	tuntas	8	tuntas
22	M.Khairul Ulum	5,5	tidak tuntas	5,5	tidak tuntas	7	tuntas
23	M.Kholil	4,5	tidak tuntas	4,5	tidak tuntas	6	tidak tuntas
24	M.Muflihul Anam	7	tuntas	7,5	tuntas	7,5	tuntas
25	Muhammad Rizqi	5,5	tidak tuntas	6	tidak tuntas	7	tuntas
26	M.Syafarudin	4,5	tidak tuntas	5	tidak tuntas	6	tidak tuntas
27	M.Undip Prayitno	7	tuntas	7,5	tuntas	8	tuntas
28	Rohmah Auliya	5,5	tidak tuntas	5,5	tidak tuntas	6,5	tuntas
29	Slamet Tasripin	6	tidak tuntas	6	tidak tuntas	7	tuntas
30	Warmidi	5	tidak tuntas	4,5	tidak tuntas	6	tidak tuntas
31	Zahrul Mutaalimin	6,5	tuntas	7	tuntas	7,5	tuntas
32	Zahrul Ainun	5	tidak tuntas	5,5	tidak tuntas	6	tidak tuntas
	Nilai maksimum	7,5	tidak tuntas	8	tidak tuntas	9	tuntas
	Nilai Minimum	4,5		4,5		6	
	Rata-rata	5,9688		6,34375		7,15625	
	Simpangan baku	0,8418		0,970845		0,745280852	

Halaman depan MI Al-Amin Warungasem Batang



Halaman depan MI Al-Amin Warungasem Batang



Pembelajaran dengan Monopoli Siklus I



Pembelajaran dengan Monopoli Siklus I



Pembelajaran dengan Monopoli Siklus II



Pembelajaran dengan Monopoli Siklus II



Pretest Siklus I



Pretest Siklus I



Pretest Siklus II**Pretest Siklus II****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I**

Sekolah	: MI/SD
Mata Pelajaran	: IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Kelas / Semester	: V / 2
Alokasi Waktu	: 3x40 menit

A. Standar Kompetensi

Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam serta keragaman ketampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia

B. Kompetensi Dasar

Mengenal makna peninggalan bersejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.

C. Indikator

- Mampu menceritakan masuknya agama Hindu-Budha di Indonesia
- Mampu menjelaskan perkembangan kerajaan hindu-budha di Indonesia
- Mampu mengidentifikasi bukti-bukti peninggalan sejarah hindu-budha di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan dapat :

- Mengetahui masuknya agama hindu-budha di Indonesia dan perkembangannya
- Mendeskripsikan perkembangan kerajaan hindu-budha di Indonesia
- Mendeskripsikan peninggalan candi bercorak hindu-budha di Indonesia

E. Materi Pembelajaran

1. Masuknya agama hindu-budha di Indonesia
 - Mengenal ajaran hindu-budha
 - Masuk dan berkembang agama serta kebudayaan hindu-budha di Indonesia
2. Perkembangan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia
 - Kerajaan Kutai
 - Kerajaan Tarumanegara
 - Kerajaan Kalingga
 - Kerajaan Mataram Kuno

- Kerajaan Kediri
 - Kerajaan Bali
 - Kerajaan Singasari
 - Kerajaan Sriwijaya
 - Kerajaan Majapahit
3. Makna peninggalan sejarah bercorak Hindu-Budha di Indonesia
 - Candi Borobudur
 - Candi Prambanan

F. Metode Pembelajaran

1. Menggunakan permainan monopoli
2. Diskusi
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab
5. Evaluasi

G. Strategi Pembelajaran

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan a. Apersepsi Guru menanyakan kabar siswa b. Motivasi Guru bertanya terkait materi yang diajarkan Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran	10 menit
2.	Kegiatan Inti a. Guru menginformasikan tentang model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli b. Guru menyampaikan materi dengan pokok bahasan Perkembangan kerajaan- Kerajaan Hindu-Budha di jawa dan luar jawa (Kalingga, Tarumanegara, Kajuruhan, Mataram Kuno, Medang, Kediri, Singasari, Majapahit, Kutai, Sriwijaya) beserta wilayahnya c. Guru membagi kelompok menjadi 5 d. Guru menjelaskan langkah-langkah apa yang harus dilakukan pada saat permainan monopoli berlangsung dengan sebelumnya membagi kepada siswa perangkat permainan monopoli yang terdiri dari tata tertib permainan, papan	100 menit

	<p>monopoli, miniatur candi, uang monopoli, kartu pertanyaan, kartu kerajaan dan kunci jawaban.</p> <p>e. Guru membahas dengan mempersilahkan siswa menjelaskan apa saja yang telah dicatat dan di diskusikan pada saat permainan berlangsung</p> <p>f. Guru memberikan evaluasi</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>Guru menarik kesimpulan tentang pelajaran yang telah disampaikan dengan metode ceramah.</p>	10 menit

H. Sumber Pembelajaran

- Buku IPS Kelas V
- Papan permainan monopoli
- Lembar Kerja Siswa
- Gambar / Foto Candi

Batang, Juni 2011

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

M. ZARQONI, S.Pd I

Iilaa Amrullah M

PERPUSTAKAAN
UNNES

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Sekolah	: MI/SD
Mata Pelajaran	: IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Kelas / Semester	: V / 2
Alokasi Waktu	: 3x40 menit

A. Standar Kompetensi

Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam serta keragaman ketampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia

B. Kompetensi Dasar

Mengenal makna peninggalan bersejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.

C. Indikator

- Mampu menceritakan masuknya agama Hindu-Budha di Indonesia
- Mampu menjelaskan perkembangan kerajaan hindu-budha di Indonesia
- Mampu mengidentifikasi bukti-bukti peninggalan sejarah hindu-budha di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan dapat :

- Mengetahui masuknya agama hindu-budha di Indonesia dan perkembangannya
- Mendeskripsikan perkembangan kerajaan hindu-budha di Indonesia
- Mendeskripsikan peninggalan candi bercorak hindu-budha di Indonesia

E. Materi Pembelajaran

4. Masuknya agama hindu-budha di Indonesia
 - Mengetahui ajaran hindu-budha
 - Masuk dan berkembang agama serta kebudayaan hindu-budha di Indonesia
5. Perkembangan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia
 - Kerajaan Kutai
 - Kerajaan Tarumanegara
 - Kerajaan Kalingga

- Kerajaan Mataram Kuno
 - Kerajaan Kediri
 - Kerajaan Bali
 - Kerajaan Singasari
 - Kerajaan Sriwijaya
 - Kerajaan Majapahit
6. Makna peninggalan sejarah bercorak Hindu-Budha di Indonesia
- Candi Borobudur
 - Candi Prambanan

F. Metode Pembelajaran

6. Menggunakan permainan monopoli
7. Diskusi
8. Demonstrasi
9. Tanya jawab
10. Evaluasi

G. Strategi Pembelajaran

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan a. Apersepsi Guru menanyakan kabar siswa b. Motivasi Guru bertanya terkait materi yang diajarkan Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran	10 menit
2.	Kegiatan Inti g. Guru menginformasikan tentang model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli h. Guru menyampaikan materi dengan pokok bahasan Perkembangan kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di jawa dan luar jawa (Kalingga, Tarumanegara, Kajuruhan, Mataram Kuno, Medang, Kediri, Singasari, Majapahit, Kutai, Sriwijaya) beserta wilayahnya i. Guru membagi kelompok menjadi 5 j. Guru menjelaskan langkah-langkah apa yang harus dilakukan pada saat permainan monopoli berlangsung dengan sebelumnya membagi kepada siswa perangkat permainan monopoli yang	100 menit

	<p>terdiri dari tata tertib permainan, papan monopoli, miniatur candi, uang monopoli, kartu pertanyaan, kartu kerajaan dan kunci jawaban.</p> <p>k. Guru membahas dengan mempersilahkan siswa menjelaskan apa saja yang telah dicatat dan di diskusikan pada saat permainan berlangsung</p> <p>l. Guru memberikan evaluasi</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>Guru menarik kesimpulan tentang pelajaran yang telah disampaikan dengan metode ceramah.</p>	10 menit

H. Sumber Pembelajaran

- Buku IPS Kelas V
- Papan permainan monopoli
- Lembar Kerja Siswa
- Gambar / Foto Candi

Batang, Juni 2011

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

M. ZARQONI, S.Pd I

Iilaa Amrullah M

PERPUSTAKAAN
UNNES