

## Penggunaan Media Pembelajaran Roda Impian untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Di SMP Negeri 217 Jakarta

Yuni Artha<sup>1</sup> & Sujarwo<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta

### Abstract

This study aims to determine the use of the dream wheel learning media to improve student learning outcomes and activeness subjects in social studies. The method used Classroom Action Research. Data collection using test and non-test techniques, in the form of tests of learning outcomes, observation and interviews. The sample or subject is class VII-A conducted in Jakarta 217 Junior High School in the second semester of 2017/2018 academic year. Based on the results of the study showed an increase in student learning outcomes of class VII-A in Jakarta 217 Junior High School. The average value of student learning outcomes in cycle 1 was obtained 67.1, cycle 2 was obtained 80.2, cycle 3 was obtained 89.2. In addition, the use of the dream wheel in social studies learning is able to increase students' activeness in terms of asking, answering, arguing and solving problems. Thus it can be concluded that the use of the learning media of the dream wheel can improve social studies learning outcomes and the activeness of class VII-A students in Jakarta 217 Junior High School.

*Keywords: Learning Media, Dream Wheel, Social Studies Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Komponen yang dianggap sangat vital dalam mempengaruhi proses pembelajaran menarik dibutuhkan seorang guru dalam menyampaikan informasi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad, 2010).

Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan

terpercaya. Dalam proses pengamatan di sekolah SMP 217 Jakarta, guru hanya menggunakan buku teks, *power point* dan juga dengan metode ceramah. Dan juga pembelajaran masih menerapkan *teacher center*, dimana guru menjadi pusat utama dalam pembelajaran. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang aktif. Apalagi saat ini dalam pada siswa kelas VII di SMP 217 sudah menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menuntut siswa secara aktif dan kreatif melakukan sejumlah aktivitas sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreativitasnya (Yunus Abidin, 2014).

Selain itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah

yang dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang kurang diminati karena dianggap membosankan, sehingga tingkat keseriusan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran berkurang. Permasalahan-permasalahan di atas tentu saja berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi sebelumnya, data hasil ulangan harian pertama mata pelajaran IPS kelas VII-A SMPN 217 tahun ajaran 2017/2018, masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata KKM yaitu 70. Padahal nilai KKM yang distandarkan di SMPN tidak terlalu tinggi yaitu 70 tetapi jumlah rata-rata ulangan harian kelas VII-A hanya sejumlah 70.64. Artinya masih banyak siswa yang mendapat nilai yang rendah. Berdasarkan data, jika melihat nilai siswa yang dari kurang dari 50 ada sebanyak 7 anak. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya kurang memenuhi target ketuntasan. Oleh karena itu, salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS adalah dengan menggunakan roda impian. Dalam penelitian ini, permainan roda impian dipilih karena dianggap menjadi media pembelajaran yang efektif, sebab sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan sehingga membuat siswa antusias dalam belajar. Roda impian merupakan salah satu media pembelajaran alternatif untuk membantu siswa belajar aktif dan menyenangkan. Permainan roda impian adalah suatu media pembelajaran roda berputar yang diterapkan dengan permainan. Dalam roda berputar tersebut terdapat 24 juring, dimana setiap juring mempunyai pertanyaan yang harus

dijawab peserta didik. Permainan roda impian didalamnya terdapat unsur kompetisi sebab permainan ini mencari kelompok pemenang. Permainan roda impian ini mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif, dalam bekerja sama dan menjawab soal-soal yang terdapat pada roda impian. Dalam kegiatan belajar dengan menggunakan permainan roda impian, peranan guru tidak terlihat tetapi interaksi antara siswa lebih interaktif. Berdasarkan alasan tersebut maka permainan roda impian dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Diperkuat juga dengan merujuk pada data penelitian yang menyatakan bahwa permainan roda impian dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan jurnal pendidikan Universitas Sebelas Maret tahun 2014 menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Roda Impian memberikan hasil prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media TTS pada materi pokok Struktur Atom. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan uji t-pihak kanan dengan taraf signifikan 5%.

Selain itu, dalam penelitian Defi Purwantiyas dengan judul "*Penggunaan Permainan Roda Impian Berbasis Pembelajaran Kooperatif NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI TKR 1 SMK Negeri 6 Malang Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016*" menyatakan bahwa strategi pembelajaran dengan

permainan roda impian berbasis model pembelajaran NHT ini agar dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil *pre test* yang tidak tuntas sebesar 75%. Setelah penggunaan permainan roda impian berbasis pembelajaran kooperatif NHT hasil belajar *post test* meningkat menjadi 92,85%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan roda impian berbasis pembelajaran kooperatif NHT meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. Berdasarkan uraian latar permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran roda impian untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII-A SMPN 217 Jakarta.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Classroom Action Research*. Dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Dengan mengemukakan bahwa model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap-tahap yaitu :

- (a) perencanaan/*planning*,
  - (b) tindakan (*acting*),
  - (c) observasi/*observing*, dan
  - (d) refleksi/*reflecting*,
- dari terselesaikannya refleksi lalu dilanjutkan dengan perencanaan kembali (*replanning*).

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 217 Jakarta sebanyak 717 siswa yang terdiri dari 3 jenjang tingkat pendidikan yakni kelas VII sebanyak 252 siswa, kelas VIII sebanyak 250 siswa dan kelas IX sebanyak 215 siswa. Kelas VII-A SMP Negeri 217 merupakan kelas

yang dijadikan sebagai tempat penelitian dengan jumlah 36 siswa yang terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan.

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian tindakan ini adalah Lembar Observasi, Lembar Wawancara dan Test Hasil Belajar. Analisa data dengan mengidentifikasi dan menyetujui kriteria yang digunakan yakni ketuntasan belajar kelas sebesar 80% siswa mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil belajar, diperoleh presentase hasil belajar sebagai berikut :

Siklus	Rata-rata Hasil belajar	Jumlah Siswa	Persentase
I	67,1	17	47%
II	80,2	33	92%
III	89,2	35	97%

Berdasarkan tabel presentasi hasil belajar siswa di atas, diketahui bahwa hasil belajar pada tindakan yang dilaksanakan dalam 3 siklus tersebut yaitu setiap siklus mengalami perubahan yang baik. Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM selalu mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami presentase peningkatan sebesar 45%. Kemudian dari siklus 2 ke siklus 3 mengalami peningkatan sebesar 5%. Rata-rata nilai pada setiap siklus juga mengalami peningkatan yaitu siklus 1 dengan nilai rata-rata sebesar 67,1 kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 yaitu dengan nilai 80,2 dan pada

siklus 3 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 89,2.

### 1) Siklus 1

Pada siklus 1 menunjukkan presentase hasil belajar sebesar 47%. Artinya lebih dari setengah dari total peserta didik mendapatkan kurang dari KKM 70. Rendahnya pencapaian KKM siswa pada siklus 1 banyak disebabkan karena peserta didik belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran roda impian. Peserta didik belum memahami peraturan dan langkah-langkah permainan roda impian secara jelas, sehingga banyak peserta didik yang merasa bingung dalam melakukan permainan roda impian. Hal ini didapat dari hasil observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran roda impian. Selain itu, pembelajaran IPS terlaksana pada jam pertama dan kedua, maka sebelum pelajaran dimulai dilakukan pembiasaan yaitu membaca doa dan menyanyikan lagu Indonesia raya. Waktu pembiasaan ini cukup memakan waktu belajar karena kurang ketegasan dari guru kelas untuk menertibkan peserta didik. Dan juga jam pelajaran IPS yang terbatas sehingga membuat waktu permainan harus dibatasi. Waktu yang terbatas membuat permainan dilakukan dengan terburu-buru sehingga permainan roda impian menjadi tidak maksimal. Ditambah lagi, jumlah siswa dalam kelompok belajar terlalu banyak sehingga membuat peserta didik kurang berpartisipasi dalam kelompok.

Kelemahan-kelemahan dalam menerapkan permainan dalam pembelajaran yaitu terlalu asyik bermain, belum mengenal aturan pelaksanaan dan kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang saja padahal keterlibatan seluruh peserta didik sangat penting agar proses pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien. Selain itu, berdasarkan hasil observasi aktifitas guru, kekurangan dalam penerapan media pembelajaran roda impian pada siklus 1 yaitu waktu yang digunakan guru untuk menjelaskan materi terbatas karena disetiap akhir pertemuan pada siklus 1 selalu diadakan permainan roda impian yang memakan waktu cukup banyak. Adapun kelebihan pada pelaksanaan siklus 1 yaitu peserta didik sangat antusias dalam bermain meskipun siswa belum terlalu paham. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadiman yang mengatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.

### 2) Siklus 2

Pada siklus 2 menunjukkan presentase hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 45%. Hal ini terjadi karena siswa mulai memahami dan terbiasa melakukan permainan. Siswa sudah mulai menguasai dan senang melakukan permainan. Data tersebut didapat berdasarkan hasil observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran roda impian. Selain itu berdasarkan hasil keaktifan siswa, siswa sudah mulai aktif dan percaya diri dalam menjawab, berpendapat,

maupun bertanya. Hal tersebut juga tidak terlepas dari peran guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dari hasil observasi guru dapat diketahui bahwa guru dalam menjelaskan permainan media pembelajaran roda impian sudah cukup jelas.

Guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik saat menjelaskan langkah-langkah permainan roda impian, sehingga peserta didik dapat melakukan permainan dengan waktu yang tidak terlalu lama. Guru dapat menjelaskan materi secara maksimal dan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Slameto, guru merupakan salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi belajar siswa. Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siklus 2, karena dilakukan perbaikan - perbaikan yang dianalisis dari siklus 1. Pada siklus 1, permainan roda impian dilaksanakan pada setiap kali pertemuan. Sedangkan permainan cukup memakan waktu. Sehingga pembelajaran dan permainan menjadi kurang maksimal. Maka pada penerapan media pembelajaran roda impian pada siklus 2, dilakukan pada pertemuan ketiga. Hal ini dimaksudkan supaya pembelajaran dan permainan dapat berjalan seimbang. Apalagi pada siklus pertama dan kedua sudah membahas materi sejarah, dimana peserta didik dituntut untuk dapat memahami secara mendalam dari pelajaran tersebut. Kelebihan yang terjadi pada siklus 2 yaitu peserta didik menerima materi dengan baik sehingga permainan roda impian pada siklus 2 berjalan baik. Dan juga pengaturan waktu dalam pembelajaran sudah

dapat dikendalikan dengan baik. Untuk memastikan peningkatan hasil belajar ini, maka penelitian dilanjutkan ke siklus 3.

### 3) Siklus 3

Pada siklus 3 menunjukkan presentase hasil belajar sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 3 hampir semua peserta didik tidak kesulitan dalam melakukan permainan roda impian. Berdasarkan hasil observasi siswa, peserta didik dapat melakukan permainan roda impian dengan baik. Peserta didik diberikan kesempatan sebesar mungkin untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam melakukan permainan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arsyad bahwa dari manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu dapat menarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan menambahkan sikap positif siswa dalam pembelajaran yaitu keaktifan siswa. Berdasarkan hasil observasi guru, guru selalu memantau dan memotivasi peserta didik dalam melakukan permainan roda impian. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan permainan roda impian, hal tersebut membuat siswa menjadi semakin bersemangat dalam melakukan permainan roda impian. Menurut Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran guru harus memberikan perhatian dan motivasi kepada peserta didik untuk dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih mudah mengerjakan soal evaluasi, karena peserta didik sudah dapat menjawab pertanyaan-

pertanyaan pada kartu soal dengan baik.

Keberhasilan yang signifikan ini diperoleh karena siswa dan guru sudah mampu bekerja sama dalam pembelajaran. Pada siklus ini, peserta didik dapat lebih aktif dan kompetitif. Permainan juga dibuat dengan lebih melibatkan peserta didik dan lebih menantang dan kompetitif. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar bahwa pembelajaran haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya. Oleh karena itu, pada siklus ini sudah dikatakan berhasil dan dihentikan ke siklus berikutnya. Hal ini karena siklus 3 sudah berhasil mencapai target 80% siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Dari data hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan roda impian dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada Siswa SMP 217 Kelas VII-A.

#### **Keterbatasan Penelitian**

- 1) Penggunaan media pembelajaran roda impian, hendaknya dilakukan dengan persiapan yang matang, sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana.
- 2) Penggunaan media pembelajaran roda impian membutuhkan waktu yang cukup lama. Dalam penerapan media pembelajaran ini harus lebih pandai dalam mengatur waktu. Agar permainan menjadi tidak terburu-terburu sehingga pelaksanaan pembelajaran ini dapat maksimal.
- 3) Subyek dalam penelitian ini hanya satu kelas dimana situasi dan kondisinya belum tentu

sama dengan kelas lain, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada kelas lain.

#### **KESIMPULAN**

- 1) Penggunaan media pembelajaran roda impian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada siklus 1 nilai rata-rata siswa sebesar 67,1. Pada siklus 2 nilai rata-rata siswa sebesar 80,2. Pada siklus 3 nilai rata-rata siswa sebesar 89,2.
- 2) Penggunaan media pembelajaran roda impian juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini ditunjukkan pada siklus 1 menunjukkan rata-rata siswa yang aktif dalam kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, memecahkan masalah sebanyak 11% (4 siswa), siklus 2 menunjukkan rata-rata siswa yang aktif dalam kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, memecahkan masalah sebanyak 20% (7 siswa) dan siklus 3 menunjukkan rata-rata siswa yang aktif dalam kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, memecahkan masalah sebanyak 49% (17 siswa).

#### **DAFTAR PUSTAKA**



- Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- A.M Sadirman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama
- Arikunto, Suharsimi, et.al. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning (Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa)*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eveline dan Hartini. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Gunawan, Rudy. 2012. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabet
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Agensindo
- Madya, Suwarsih. 2011. *Penelitian Tindakan: Action Research*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Belajar*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Astuti, Widi. 2010. *Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan Teka-Teki Silang (TTS) dan Roda Impian Ditinjau dari Kemampuan Awal dan Motivasi Belajar Siswa*. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Erni Ermawati, Haryono, Budi Hastuti. 2014. *Studi Komparasi Metode Teams Games Tournament (TGT) yang Dilengkapi Media Teka-Teki Silang (TTS) dan Roda Impian Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMAN 1*. Surakarta. Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia Universitas Sebelas

