

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
KEBIJAKAN PEMERINTAH DI BIDANG EKONOMI MELALUI
PENGUNAAN PERMAINAN OTAK-ATIK KATA
(Studi Kasus Pada Siswa Kelas X-C SMAN 1 Rowosari Semester 2 Tahun
Pelajaran 2015/2016)**

**Sawitri Retno Umirin, SPd
Guru SMA 1 Rowosari**

ABSTRAKSI

Pada Standar Kompetensi Memahami kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, semestinya siswa dapat memahami teori, konsep dan istilah-istilah ekonomi yang sangat banyak. Banyak materi dan istilah-istilah ekonomi yang asing menuntut siswa memahami konsep teori ekonomi secara cepat, karena waktu pembelajaran yang sangat singkat. Keadaan ini terlihat dari pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah, tidak melibatkan siswa berinteraksi langsung dalam proses belajar mengajar, tidak memanfaatkan berbagai strategi, tidak memanfaatkan pendekatan dan model-model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan karena ada permasalahan rendahnya prestasi siswa dalam materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi. Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Permainan Otak-Atik Kata pada materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi dapat meningkatkan prestasi siswa kelas X-C SMAN 1 Rowosari dalam istilah-istilah ekonomi yang banyak terdapat dalam materi ini. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif dilanjutkan refleksi. Dalam penelitian menggunakan validasi teoritik dan validasi empirik. Validasi teoritik dilakukan dengan cara mengkaji kisi-kisi soal ulangan diakhir siklus sedangkan validasi empirik dilakukan dengan cara membandingkan data hasil ulangan tiap siklus dengan data sebelumnya.

Berdasarkan pengamatan pada proses kegiatan meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa menggunakan permainan otak-atik kata, hasil dicatat dan dibandingkan dengan hasil siklus I dan Siklus II. Jika masih ada anak yang belum menunjukkan adanya perubahan, maka kita beri kesempatan lagi untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Indikator Keberhasilan setelah dilakukan penelitian, maka target yang ingin dicapai adalah pada kondisi awal sebagian kecil hasil belajar siswa menunjukkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi (kurang dari 85%) mencapai nilai KKM yaitu 75, dan setelah dilakukan penelitian pada Siklus II pada kondisi akhir jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM (75) lebih dari 85%.

Key Words : *Standar Kompetensi, Permainan Otak-Atik Kata, Materi Ekonomi*

Latar Belakang Masalah

Materi ekonomi kelas X SMA dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada semester dua

juga berisi materi yang sarat dengan teori namun dengan alokasi waktu yang sangat terbatas. Pada Standar Kompetensi Memahami kebijakan pemerintah di bidang ekonomi,

semestinya siswa dapat memahami teori, konsep dan istilah-istilah ekonomi yang sangat banyak. Banyak materi dan istilah-istilah ekonomi yang asing menuntut siswa memahami konsep teori ekonomi secara cepat, karena waktu pembelajaran yang sangat singkat.

Keadaan ini terlihat dari pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah, tidak melibatkan siswa berinteraksi langsung dalam proses belajar mengajar, tidak memanfaatkan berbagai strategi, tidak memanfaatkan pendekatan dan model-model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Semua itu menyebabkan peserta didik merasa jenuh, bosan, dan pasif pada waktu proses belajar-mengajar Ekonomi. Untuk hasil ulangan tertulispun banyak peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM dengan bukti 75 % (18 anak) mengalami kesulitan belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi. Terbukti dari hasil belajar (ulangan harian) hanya 25 % (6 anak) yang tuntas belajar (dengan Kriteria

Ketuntasan Belajar / KKM 75) dan dengan nilai rata-rata 68 %.

Berdasarkan hasil evaluasi peningkatan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi melalui ulangan harian pada tanggal 4 Januari 2016 yang peneliti lakukan di kelas X-C SMAN 1 Rowosari masih banyak peserta didik yang belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seperti tampak pada tabel berikut :

Tabel. 1 Daftar pencapaian Nilai Ulangan Harian

No	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	45
2	Nilai tertinggi	92
3	Nilai rerata	68
4	Prosentase mencapai KKM	25 %
5	Prosentase tidak mencapai KKM	75 %

Untuk mengatasi kesulitan peningkatan prestasi tersebut, maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Salah satu di antaranya adalah melalui penerapan media pembelajaran yang

sesuai, yang dapat merangsang munculnya gagasan baru bukan hanya sekedar menghafalkan materi yang sudah ada dalam buku cetak mereka. Oleh sebab itu diperlukan metode belajar yang menarik bagi siswa yaitu dengan menggunakan permainan otak-atik kata.

Dari latar belakang di atas penulis mencoba sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Kebijakan Pemerintah Di Bidang Ekonomi melalui Penggunaan Permainan Otak-Atik Kata pada Siswa kelas X-C SMAN 1 Rowosari Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 "

Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut "Apakah melalui penggunaan permainan Otak-atik kata dapat meningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi siswa kelas X-C SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2015/2016?".

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan dikaji tersebut di atas maka yang menjadi tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi secara umum

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi pada siswa kelas X-C SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2015/2016.

Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan berguna bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, sehingga siswa lebih peka dan mampu menganalisis masalah-masalah ekonomi yang terjadi di sekitarnya, bermanfaat bagi guru agar dapat meningkatkan wawasan

dan meningkatkan kemampuan guru menyelesaikan masalah yang terjadi di dalam kelas, berguna bagi sekolah dan masyarakat dalam upaya meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia yang sangat dibutuhkan dalam proses pembangunan. Secara lebih terinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Siswa akan mendapat banyak tambahan pengetahuan mengenai berbagai masalah ekonomi
 - b. Membangkitkan kemampuan anak untuk mengungkapkan pikiran, ide dan gagasan serta pendapat dalam bidang ekonomi.
2. Manfaat bagi guru
 - a. Memberikan wawasan baru bagi guru untuk lebih mengenal tentang teknik mengajar dengan metode bermain
 - b. Guru lebih kreatif dan terstimuli untuk selalu inovatif.
3. Manfaat bagi Perpustakaan.
Menambah perbendaharaan hasil penelitian yang dapat

menjadi acuan untuk penelitian berikutnya.

KERANGKA TEORI

Teori Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar memiliki pengertian yang tidak dapat dijelaskan cukup dengan satu definisi saja, sebab tiap-tiap individu dapat mendefinisikan pengertian belajar menurut pola pikir masing-masing. Menurut Approach (1971) dalam Arsyad (2011:3), dilihat dari sudut ilmu mendidik belajar merupakan perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati . Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati. Untuk memperluas pengertian belajar di sini akan dikemukakan definisi belajar menurut beberapa ahli :

- 1) Menurut Gagne dalam Whandi (2007: 105) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman

- 2) Abdillah dalam Aunurrahman (2010:35) menyimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku yang baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu
- 3) Galloway (1972:27) mengatakan belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan factor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.
- 4) Purwanto (1990: 85) menyatakan ada beberapa elemen yang mencirikan pengertian tentang belajar yaitu :
 - a). Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku
 - b). Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman
 - c) Perubahan yang terjadi dalam belajar relatif mantap dan merupakan akhir dari periode waktu yang cukup panjang
 - d) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.
- 5) Dimiyati dan Mudjiono (1999:7). Menyatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh peserta didik berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang sesuatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.
- b. Proses Belajar
Proses belajar-mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Peristiwa

belajar-mengajar banyak berakar pada berbagai pandangan dan konsep. Oleh karena itu, perwujudan proses belajar-mengajar dapat terjadi dalam berbagai model. Weil mengemukakan 22 model mengajar yang dikelompokkan ke dalam 4 hal, yaitu : proses informasi, perkembangan pribadi, interaksi sosial, dan modifikasi tingkah laku (Joyce & Weil, Models of teaching, 2010).

Suatu hasil proses belajar-mengajar dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri – ciri :

- 1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh peserta didik
- 2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Artinya pengetahuan itu seolah-olah telah merupakan kepribadian bagi diri setiap peserta didik, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. (Sardiman, 2001: 48)

Kebijakan Ekonomi

a. Masalah Ekonomi

Setiap Negara mempunyai masalah-masalah ekonomi yang harus dicari pemecahannya, begitu juga bangsa Indonesia sebagai Negara berkembang menghadapi beragam masalah di antaranya : standar hidup yang rendah, pertumbuhan penduduk dan tingkat ketergantungan yang tinggi, rendahnya produktivitas, tingkat pengangguran yang tinggi, ketergantungan terhadap produksi pertanian dan ekspor barang-barang primer, pasar yang tidak sempurna dan informasi yang tidak memadai, serta dominasi, ketergantungan dan kerapuhan dalam hubungan internasional (Suratno, 2007:115).

b. Kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi

Dalam kamus istilah ekonomi kebijakan diartikan sebagai penggunaan alat-alat (variabel instrumental) untuk mempengaruhi atau mencapai tujuan yang telah ditentukan (variabel target). Kebijakan-kebijakan pemerintah di bidang ekonomi di antaranya :

1) Kebijakan Moneter

Kebijakan moneter adalah kebijakan pemerintah dibidang keuangan (melalui Bank Sentral) untuk mengatur jumlah uang yang beredar agar sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan dalam suatu system perekonomian (Suratno, 2007:198). Kebijakan moneter terdiri dari :

- a) Diskonto policy
- b) Open market policy
- c) Tight money policy

2) Kebijakan Fiskal

Kebijakan Fiskal merupakan kebijakan yang mengatur pengeluaran pemerintah dan perpajakan (Suratno, 2007 : 198).

- a) Kebijakan fiskal stabilisator otomatis
- b) Kebijakan fiskal deskresioner

3) Kebijakan Produksi

- a) Proteksi
- b) Subsidi
- c) Intensifikasi
- d) Ekstensifikasi
- e) Diversifikasi

4) Kebijakan Penetapan Harga dan Upah

a) Penetapan Harga Eceran Tertinggi

b) Penetapan Harga Terendah

c) Upah Minimum Regional

5) Kebijakan Perdagangan Luar Negeri

- a) Devaluasi
- b) Debirokrasi
- c) Proteksi
- d) Deregulasi
- e) Pengendalian Devisa

Kemampuan Istilah Ekonomi

Kebijakan ekonomi merupakan materi yang sangat menarik karena sangat dekat sekali dengan kehidupan sehari-hari, bahkan kebijakan ekonomi yang dijalankan pemerintah seringkali dirasakan langsung dampaknya oleh siswa baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Istilah ekonomi merupakan suatu proses pembelajaran teori dan konsep-konsep ekonomi yang di dalamnya terdapat istilah-istilah ekonomi.

Kemampuan istilah ekonomi di sini adalah pemahaman siswa terhadap dasar kualitatif dimana fakta-fakta saling berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan siswa

dalam situasi baru (Trianto 2007:66). Sehingga pemahaman siswa terhadap istilah ekonomi dapat membantu siswa memahami masalah ekonomi yang terjadi disekitarnya, mampu menganalisis sebab terjadinya masalah dan mampu membuat alternative-alternative pemecahan masalah.

Model Pembelajaran

Dalam pembelajaran, berbagai masalah sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model dirancang untuk mewakili realitas sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia sebenarnya. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Suprijono, 2011: 46).

Sejalan dengan pendapat di atas, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran

di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2010: 51).

Namun berbeda dengan pendapat di atas, dikemukakan bahwa model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman, sehingga perlu adanya beberapa langkah yang efisien dan efektif seperti ;

Permainan Otak-Atik Kata

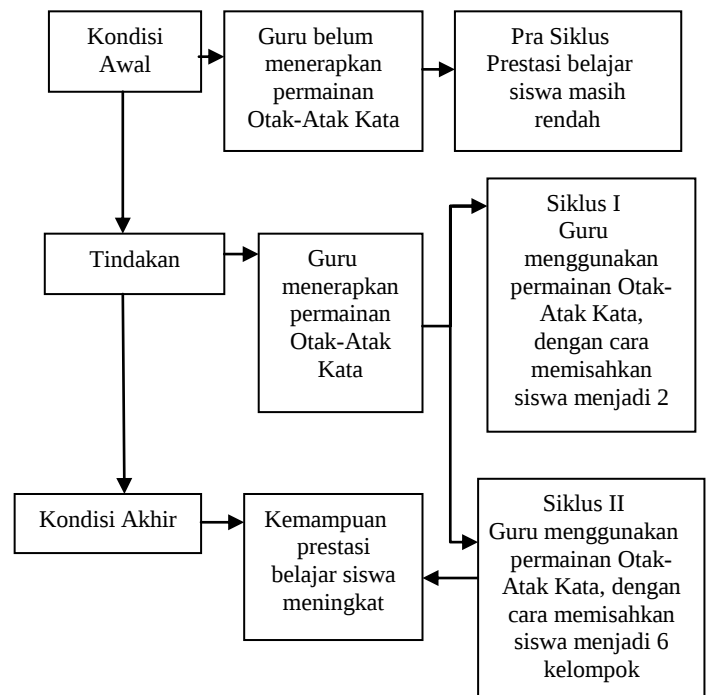
Pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan siswa menyerap informasi materi yang sedang dipelajari, siswa bukan hanya objek dalam pembelajaran dengan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas siswa menjadi subjek dalam pembelajaran, banyak hal yang bisa dilakukan untuk membuat proses belajar-mengajar dikelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa akan nyaman dalam proses belajar-mengajar. Saat siswa nyaman di

kelas kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari akan meningkat.

Permainan Otak-Atik Kata dalam penelitian ini merupakan salah satu cara yang dipakai peneliti dalam upaya peningkatan kemampuan prestasi belajar siswa dalam kebijakan pemerintah di bidang ekonomi. Permainan Otak-Atik Kata ini merupakan istilah inovasi peneliti agar lebih menarik perhatian siswa, istilah ini terilhami dari Teka Teki Silang. Setiap kali masuk jam pelajaran ekonomi siswa diberi pertanyaan seputar materi kebijakan pemerintah dibidang ekonomi, saat anak tidak berhasil mengisi semua kolom dalam permainan Otak-Atik kata siswa mendiskusikan kesulitan dengan teman dan diberi penugasan untuk membuat tek-a-teki di rumah. Siswa yang menyelesaikan permainan dengan waktu tercepat dan dengan jawaban yang tepat akan mendapatkan nilai.

Kerangka Berfikir

Gambar kerangka berfikir tersebut peneliti tuangkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Hipotesis Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan karena ada permasalahan rendahnya prestasi siswa dalam materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi. Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Permainan Otak-Atik Kata pada materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi dapat meningkatkan prestasi siswa kelas X-C SMAN 1 Rowosari dalam istilah-istilah ekonomi yang banyak terdapat dalam materi ini.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa di Kelas X-C SMANegeri 1 Rowosari Kec. Rowosari

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Januari–April tahun 2016 karena pada semester tersebut prestasi belajar ekonomi siswa di Kelas X-C SMANegeri 1 Rowosari masih kurang, karena siswa lebih banyak yang ngobrol dan kurang konsentrasi dalam pelajaran ekonomi.

Subyek Penelitian

Untuk meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa, subyek yang lebih tepat agar penelitian ini dapat tercapai dengan hasil yang baik sesuai dengan harapan maka peneliti memilih peserta didik Kelas X-C SMAN 1 Rowosari sebagai subyek penelitian yaitu berjumlah 24 anak, masing-masing berjumlah 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Dengan Sumber Data ;

1. Data Primer, yaitu data yang

diperoleh langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari peserta didik kelas XC SMA Negeri 1 Rowosari Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan segala bentuk kegiatan yang dilaksanakan di kelas.

2. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Data ini berupa dokumen-dokumen dan olah data yang diperoleh dari Tata Usaha SMA Negeri 1 Rowosari Kabupaten Kendal. Selain itu juga data dari guru lain atau teman kolaborasi dalam penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik dan Alat Pengambilan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Dokumen buku daftar nilai untuk mengambil data hasil belajar menunjukkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi pada kondisi awal.
2. Butir soal tes tertulis hasil belajar siklus 1 untuk mengambil data hasil belajar menunjukkan prestasi belajar

kebijakan pemerintah di bidang ekonomi pada siklus 1.

3. Pedoman wawancara peserta didik setelah siklus 1 untuk mengambil data hasil wawancara peserta didik setelah siklus 1.
4. Lembar angket untuk peserta didik setelah siklus 1 untuk mengetahui tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran pada siklus 1.
5. Butir soal tes tertulis hasil belajar untuk siklus 2 untuk mengambil data hasil belajar prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi pada siklus 2.
6. Pedoman wawancara siswa setelah siklus 2 untuk mengambil data hasil wawancara siswa setelah siklus 2.
7. Lembar angket untuk peserta didik setelah siklus 2 untuk mengetahui tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran pada siklus 2.

Dalam penelitian menggunakan validasi teoritik dan validasi empirik. Validasi teoritik dilakukan dengan

cara mengkaji kisi-kisi soal ulangan diakhir siklus sedangkan validasi empirik dilakukan dengan cara membandingkan data hasil ulangan tiap siklus dengan data sebelumnya. Untuk data kualitatif yaitu hasil observasi, angket maupun wawancara divalidasi melalui metode triangulasi yaitu memanfaatkan suatu data luar atau data yang diperoleh dari beberapa metode sehingga dapat diperoleh data yang sahih. Setelah langkah di atas, maka selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif dilanjutkan refleksi. Deskriptif komparatif yaitu membandingkan data prestasi belajar pada kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 serta melakukan refleksi yaitu membuat simpulan berdasarkan deskriptif komparatif, kemudian memberi ulasan atas simpulan tersebut dan menentukan tindak lanjut siklus berikutnya.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus, yaitu :

Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan materi kegiatan peningkatan prestasi belajar ekonomi siswa
- 2) Menentukan jenis kegiatan peningkatan prestasi belajar ekonomi siswa
- 3) Menyiapkan peralatan
- 4) Menyiapkan simulasi pembelajaran
- 5) Menyiapkan perangkat observasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran

b. Tindakan kelas

- 1) Guru memberitahu materi/pokok bahasan pembelajaran
- 2) Guru memberi contoh/mendemonstrasikan pembelajaran menggunakan permainan otak-atik kata
- 3) Guru bersama-sama siswa melakukan permainan otak-atik kata
- 4) Siswa diberikan kesempatan untuk melakukannya sendiri

c. Observasi / pengamatan

Pada saat observasi guru yang satu mengajar dan satunya lagi sebagai pengamat/observator.

Observator ini tugasnya harus mengamati anak dari awal sampai akhir selama PBM (proses Belajar Mengajar) berlangsung dengan segala tindakan yang dilakukan oleh guru, bahkan waktu anak istirahat baik di luar maupun di dalam ruangan.

d. Refleksi

Hasil tes yang diperoleh peserta didik kemudian dianalisis yaitu dengan membandingkan tes pada kondisi awal. Refleksi yaitu dengan memperhatikan selama proses pembelajaran. Ada peningkatan apa pada anak didik selama mengikuti proses pembelajaran dengan permainan otak – atik kata. Jika siswa belum menunjukkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, maka kita beri kesempatan untuk mengikuti kegiatan pada tahap selanjutnya, yaitu siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan materi kegiatan peningkatan prestasi belajar ekonomi siswa

- 2) Menentukan jenis kegiatan peningkatan prestasi belajar ekonomi siswa
- 3) Menyiapkan peralatan
- 4) Menyiapkan simulasi pembelajaran
- 5) Menyiapkan perangkat observasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

Sebagai tindakan lanjut dari siklus I diadakan ulang pada perencanaan yang sama dengan siklus I, namun diadakan beberapa perubahan cara penyajian materi dan bentuk kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, terutama anak yang belum menunjukkan perubahan peningkatan prestasi belajar ekonomi siswa melalui permainan otak-atik kata.

Pada tahap ini materi dan suasana kelas yang digunakan lebih menarik lagi, agar anak yang sebelumnya tidak tertarik atau belum paham menjadi tertarik dan paham. Sehingga kegiatan meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa dengan

menggunakan permainan Otak-Atik kata yang disajikan dapat memotivasi anak untuk meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa dan mau mencobanya lagi sampai siswa paham dan menemukan pengalaman yang menarik.

c. Observasi

Seperti pada siklus I, siklus II observasi ditujukan pada siswa, baik yang mengalami perubahan maupun yang belum. Namun pada siklus II ini yang menjadi fokus penelitian adalah siswa yang belum mengalami perubahan atau tertarik dengan materi dan bentuk kegiatan yang kita sajikan, sehingga dalam kegiatan ini ada perubahan, antara lain:

1. Melakukan pengamatan perubahan yang terjadi pada anak selama kegiatan permainan Otak-Atik kata berlangsung, baik yang tertarik maupun belum.
2. Melakukan pencatatan perubahan yang terjadi pada anak dalam meningkatkan

prestasi belajar ekonomi siswa

3. Melakukan pencatatan tindakan yang dilakukan guru dalam menangani hal-hal yang dialami oleh anak didiknya.

d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan pada proses kegiatan meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa menggunakan permainan otak-atik kata, hasil dicatat dan dibandingkan dengan hasil siklus I dan Siklus II. Jika masih ada anak yang belum menunjukkan adanya perubahan, maka kita beri kesempatan lagi untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di atas maka simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut ;

1. Penggunaan model pembelajaran Otak-Atik Kata dapat meningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah

di bidang ekonomi kelas X-C SMAN 1 Rowosari Kabupaten Kendal semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 dari kondisi awal rata-rata prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi 68 menjadi rata-rata prestasi belajar menunjukkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi menjadi 85 pada kondisi akhir.

2. Penggunaan model pembelajaran Otak-Atik Kata dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar dan meningkatkan kerjasama kelas X-C SMAN 1 Rowosari Kabupaten Kendal semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 dari kondisi awal proses belajar mengajar rendah ke kondisi akhir proses belajar mengajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi sangat tinggi.

Adapun Implikasi dalam penelitian ini khususnya bagi guru Ekonomi dapat memberikan informasi atau referensi bagi guru ekonomi bahwa :

1. Pembelajaran ekonomi dengan metode bermain otak-atik kata dapat

digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Pembelajaran ekonomi dengan metode bermain otak-atik kata dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar dan meningkatkan proses belajar mengajar.

Rekomendasi

Rekomendasi yang bisa disampaikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kepada teman-teman guru yang mengalami masalah dalam pembelajaran kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi dapat menggunakan model pembelajaran Otak-Atik Kata sebagai upaya pemecahan masalahnya.
2. Bagi peserta didik, untuk terbiasa belajar dengan menggunakan model pembelajaran Otak-Atik Kata, agar kemampuan berkreasi dan bekerja sama lebih meningkat.
3. Untuk perpustakaan supaya selalu menambah bahan bacaan terutama yang berkaitan dengan inovasi, media atau alat, strategi, maupun metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adji, Wahyu, Suwendi dan Suratno, 2007. *Ekonomi* Jakarta : Erlangga

Arsyad Azhar.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Aunurrahman. 2010.*Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Alfabeta

Dimyati, Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : reneka Cipta

Joyce, Bruce & Marsha Weil. 2010. *Model of Teaching*.Amerika : A. Person

Pusat Bahasa Depdiknas. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Purwanto, Ngalm, M. 1990. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Rosda Karya

Sardiman,A.M. 2001. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* . Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Suhardjono, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara.

Suharsimi, Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.