Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Tentang Kebijakan Pemerintah di Bidang Ekonomi melalui Permainan Otak Atik Kata bagi Siswa Kelas X-F SMAN 1 Rowosari Semester 2 Tahun Pelajaran 2016/2017

Supriadi
Guru SMAN 1 Rowosari Kab. Kendal

Abstraksi

Mata pelajaran Ilmu Ekonomi kelas X SMA dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada semester 2 banyak berisi materi yang sarat dengan teori dengan alokasi waktu pertemuan yang sedikit sehingga pemberian materi kepada siswa tidak optimal. Dalam kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru, terbukti pembelajaran yang dilaksanakan banyak menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang berinteraksi secara maksimal dalam proses belajar mengajar, guru belum memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran, dan tidak memanfaatkan pendekatan maupun model – model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik akibatnya siswa merasa jenuh, bosan, dan pasif pada waktu proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Ekonomi berlangsung.

Berdasarkan analisis hasil ulangan harian masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM hal ini terbukti 67% (20 anak) mengalami kesulitan belajar tentang kebijakan pemerintah dibidang ekonomi, hanya 33 % (10 anak) yang bisa tuntas belajar dengan Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM) 75 dengan nilai rata-rata 68 %, nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 25.

Kata kunci : Kebijakan Pemerintah, Otak Atik Kata, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu dari ilmu sosial yang sarat dengan teori-teori dan konsep-konsep yang membutuhkan kemampuan pemahaman materi yang sangat baik karena pemahaman teori dan konsep sangat dibutuhkan sebagai dasar untuk mempelajari materi ekonomi pada semester-semester selanjutnya.

Pada Standar Kompetensi memahami kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, maka siswa diharapkan dapat memahami teori, konsep dan istilah-istilah ekonomi yang sangat banyak. Terdapat materi dan istilah-istilah ekonomi yang asing sehingga menuntut siswa memahami konsep teori ekonomi secara cepat. Siswa sebenarnya dapat dengan mudah memahami teori, konsep serta istilah-istilah ekonomi dengan mengamati lingkungan disekitar mereka, karena kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari kegiatan ekonomi. Keaktifan siswa memegang peranan yang sangat penting karena tidak mungkin guru dapat memberikan seluruh materi melalui proses pembelajaran tatap muka, hal ini juga akan menghambat prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar siswa dalam hal ini adalah para siswa memiliki kompetensi (kemampuan kognitif) mengenal istilah-istilah yang berkaitan dengan konsep-konsep baru yang sedang dipelajari maupun perubahan perilaku yang lebih baik atau perkembangan karakter siswa. Diharapkan dengan adanya penerapan konsep dapat meningkatkan kompetensi atau kemampuan siswa serta meningkatkan motivasi belajarnya, karena dengan menerapkan konsep pada kehidupan nyata mereka dapat melihat langsung terhadap perubahan atau dampak yang terjadi.

Proses pembelajaran sehari-hari di kelas X F SMAN 1 Rowosari Kabupaten Kendal pada pelajaran ekonomi masih kurang optimal, banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya kurangnya semangat belajar para siswa, sarana dan media belajar belum lengkap, metode atau pendekatan guru dalam mengajar yang kurang inovatif dan konvensional, hal tersebut berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Melihat fakta tersebut maka guru perlu berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga berdampak pada kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka mengurangi verbalisme, selama ini materi pelajaran cenderung menjadi bahan hafalan belaka, akibatnya siswa mudah lupa karena banyaknya materi yang harus dikuasai, mereka juga enggan membaca berita-berita ekonomi yang sangat penting untuk mempermudah pemahaman istilah-istilah ekonomi.

Gambar 1. Suasana pembelajaran di kelas saat kondisi awal

Berdasarkan gambar 1 dapat dikatakan bahwa suasana pembelajaran masih jauh dari kondisi ideal, dimana

siswa masih cenderung pasif, kurang kreatif, tidak antusias dalam belajar, belum nampak kegiatan – kegiataan siswa maupun guru yang saling berinteraksi, bahkan siswa asyik sendiri bercanda dengan teman di sebelahnya atau diam tidak berkomunikasi, tidak peduli dengan kondisi sekitarnya. Hal ini bila dibiarkan berlarut larut maka akan berdampak pada perkembangan perilaku siswa yang kurang positif seperti yang diharapkan pada tujuan pembelajaran yaitu adanya perkembangan karakter siswa ke arah yang lebih posisitf, diantaranya mampu bekerja sama, mandiri, jujur, antusias, komunikatif, disiplin, tanggung jawab.

Dengan menggunakan permainan Otak Atik Kata diharapkan siswa dapat lebih memahami mata pelajaran Ekonomi tetang Kebijakan Pemerintah. Penggunaan permainan Otak–Atik Kata (OAK) pada pembelajaran di kelas maka menempatkan guru sebagai fasilitator yang mengelola berlangsungnya proses pembelajaran mulai dari perencanaan (terutama pengembangan perangkat pembelajaran), pelaksanaan (terutama pemberian pertanyaan-pertanyaan arahan dan proses pembimbingan) sampai evaluasi. Efektifitas penerapannya, diukur melalui observasi proses pembelajaran dan pemberian tes. Jika ternyata hasil dan kualitas pembelajaran tersebut ternyata belum optimal, maka dapat dilakukan siklus berikutnya yang pelaksanaannya harus lebih baik dibanding siklus sebelumnya dengan cara meminimalisir kelemahan-kelemahan siklus sebelumnya, sampai hasilnya optimal.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang seperti tersebut di atas, maka rumusan

masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses peningkatan prestasi belajar tentang kebijakan pemerintah di bidang ekonomi melalui Penggunaan Permainan Otak Atik Kata bagi siswa kelas X-F SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 ?
2. Seberapa besar peningkatan prestasi belajar tentang kebijakan pemerintah di bidang ekonomi melalui Penggunaan Permainan Otak Atik Kata bagi siswa kelas X-F SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 ?
3. Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas kelas X-F SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 setelah belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi ?

KERANGKA TEORI

1. Prestasi Belajar

1.1 Pengertian prestasi belajar.

Mulyono (1995:150) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dari pelajaran-pelajaran yang diterima atau kemampuan menguasai pelajaran yang dilakukan oleh guru yang selalu dikaitkan dengan tes hasil belajar/tes prestasi. Prestasi belajar dipengaruhi oleh kemampuan kognitif dan pengalaman belajar.

Benjamin S. Bloom (dalam Sudjana, 2001 : 22) menyatakan bahwa prestasi atau hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan jawaban atau reaksi dan penilaian, sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Selaras dengan pendapat ahli di atas, Winkel (1996) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan salah satu bukti yang menunjukkan kemampuan atau keberhasilans seseorang yang melakukan proses belajar sesuai dengan bobot/nilai yang berhasil diraihnya.

1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu faktor intern yang bersumber pada diri siswa dan faktor ekstern yang bersumber dari luar diri siswa. Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari lingkungan keluarga,lingkungan sekolah,danlingkunganmasyarakat.

Mudzakir dan Sutrisno (1997) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara lebih rinci, yaitu:

a. Faktor internal (faktor dari dalam diri manusia), meliputi:
   1) Faktor fisiologi (yang bersifat fisik) yang meliputi:
      a) Karena sakit
      b) Karena kurang sehat
      c) Karena cacat tubuh
   2) Faktor psikologi (faktor yang bersifat rohani) meliputi:
      a) Intelegensi
      b). Bakat
      c) Minat

d) Motivasi

e) Faktor kesehatan mental

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang, faktor ini meliputi:

1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama,yang termasuk faktor ini antara lain:

a) Perhatian orang tua

b) Keadaan ekonomi orang tua

c) Hubungan antara anggota keluarga

2) Lingkungan sekolah

Dimaksud sekolah, antara lain: a) Guru b) Faktor alat dan c) Kondisi gedung

3) Faktor mass media dan lingkungan sosial (masyarakat)

a) Faktor mass media meliputi ; bioskop, tv, surat kabar, majalah, buku-buku komik yang ada di sekeliling kita. Hal-hal itu yang akan menghambat belajar apabila terlalu banyak waktu yang dipergunakan, hingga lupa tugas belajar.

b) Lingkungan sosial

· Teman bergaul, lingkungan tetangga, dan aktivitas dalam masyarakat berpengaruh sangat besar bagi anak-anak. Maka kewajiban orang tua adalah mengawasi dan memberi pengertian kepada putra putrinya agar tidak memberikan dampak negatif bagi anak.

Menurut Rola (2006), terdapat empat faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

a) Pengaruh keluarga dan kebudayaan

Besarnya kebebasan yang diberikan orang tua kepada anaknya, jenis pekerjaan orang tua dan jumlah serta urutan anak dalam keluarga memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan prestasi belajar.

b) Peranan konsep diri

Konsep diri merupakan bagaimana individu berpikir tentang dirinya sendiri. Apabila individu percaya bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu, maka individu akan termotivasi untuk melakukan hal tersebut sehingga berpengaruh dalam tingkah lakunya.

c). Pengaruh dari peran jenis kelamin

Prestasi akademik yang tinggi sering diidentikkan dengan maskulinitas, sehingga banyak wanita yang belajar tidak maksimal khususnya jika wanita tersebut berada di antara pria. Pada wanita terdapat kecenderungan takut akan kesuksesan yang artinya pada wanita terdapat kekhawatiran bahwa dirinya akan ditolak oleh masyarakat apabila dirinya terlalu memperoleh kesuksesan, namun sampai saat ini konsep tersebut masih diperdebatkan.

d). Pengakuan dari prestasi

Individu akan berusaha bekerja keras jika dirinya merasa diperdulikan oleh orang lain. Di mana prestasi sangat dipengaruhi oleh peran orang tua, keluarga dan dukungan lingkungan tempat di mana individu berada. Individu yang diberi dorongan untuk berprestasi akan lebih realistis dalam mencapai tujuannya.

1.3 Prestasi Belajar Ekonomi.

a. Masalah Ekonomi

Secara garis besar masalah ekonomi dapat dibedakan menjadi permasalahan ekonomi mikro dan makro. Mikro ekonomi menganalisis masalah secara lebih mendalam, mulai dari kehidupan rumah tangga konsumen, rumah tangga produsen, pemilik modal sampai pembentukan harga pasar. Makro ekonomi mempelajari masalah ekonomi secara menyeluruh menyangkut produksi nasional, pengangguran, inflasi yang berdampak pada aktivitas ekonomi suatu Negara. Pemerintah berusaha menyelesaikan masalah-masalah diatas dengan berbagai kebijakan ekonomi.

b. Kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi

Ada banyak ragam instrumen kebijakan ekonomi yang dapat digunakan oleh suatu negara dalam upaya menyelesaikan masalah-masalah ekonomi yang dihadapi suatu negara. Kebijakan-kebijakan pemerintah Indonesia dibidang ekonomi diantaranya :

1) Kebijakan Moneter
2) Kebijakan Fiskal
3) Kebijakan Produksi
4) Kebijakan Penetapan Harga dan Upah

5) Kebijakan Perdagangan Luar Negeri

2. Metode Belajar

2.1 Pengertian Metode Belajar

Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2000:24). Metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini mendorong seorang guru untuk mencari metode yang tepat dalam penyampaian materinya agar dapat diserap dengan baik oleh siswa. Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode mengajar.

2.2 Macam-macam Metode Belajar

a). Metode Penugasan

b.) Metode Diskusi

c) Metode Tanya Jawab

d) Metode latihan/ permainan

Dalam metode permainan ini maka yang perlu diperhatikan adalah keselamatan siswa saat berlatih, maupun peralatan yang dipergunakan.

e) Metode Ceramah

f) Metode Simulasi

g) Metode Proyek

h) Metode Studi Lapangan

Dalam prakteknya metode studi lapangan atau karya wisata, bisa dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan mengambil materi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar.

i) Metode Demonstrasi

j) Metode eksperimen

Metode Eksperimen bisa dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan eksperimen yaitu; tujuan pembelajaran harus dijelaskan lebih dahulu , sebutkan alat dan bahan yang digunakan, terangkanlah tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam eksperimen, jelaskan apa yang harus diamati, buatlah simpulan dengan benar dan hati-hati.

k) Metode Bermain

Bermain merupakan sarana mengembangkan kreativitas, keterampilan melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

3. Media Pembelajaran.

3.1 Pengertian media pembelajaran

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (penyampaian pesan) dari guru ke

peserta didik. Melalui proses informasi pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media.

3.2.Ciri-Ciri Umum Media Pembelajaran.

Menurut Rohani (1997:4) media pembelajaran secara umum memiliki ciri sebagai berikut :

1) Media pendidikan identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung. Alat peraga langsung adalah media yang langsung dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperjelas topik pembelajaran yang sedang dibahas contoh peta (*charta*), sedangkan alat peraga tidak langsung adalah media yang tidak dapat digunakan secara langsung sebagi media tetapi masih perlu proses pembuatan / penyempurnaan contoh kertas sebagai bahan peta.
2) Media pendidikan digunakan dalam proses komunikasi pengajaran
3) Media pendidikan merupakan alat yang efektif dalam pengajaran
4) Media pendidikan memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
5) Media pendidikan erat kaitannya dengan metode mengajar maupun komponen – komponen sistem pengajaran lainnya.

3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
2) Media pembelajaran dapat memperjelas pemahaman pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu sehingga lebih efektif dan efisiensi.
4) Media pembelajaran dapat membantu taraf berfikir siswa karena melalui media hal – hal yang abstrak dapat dikonkritkan.

3.4. Prinsip Pemilihan Media

Dalam menggunakan media seyogyanya guru memperhatikan sejumlah prinsip, prinsip-prinsip tersebut menurut Sudjana (1991:104) adalah:

1) Menentukan jenis media dengan tepat, artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.

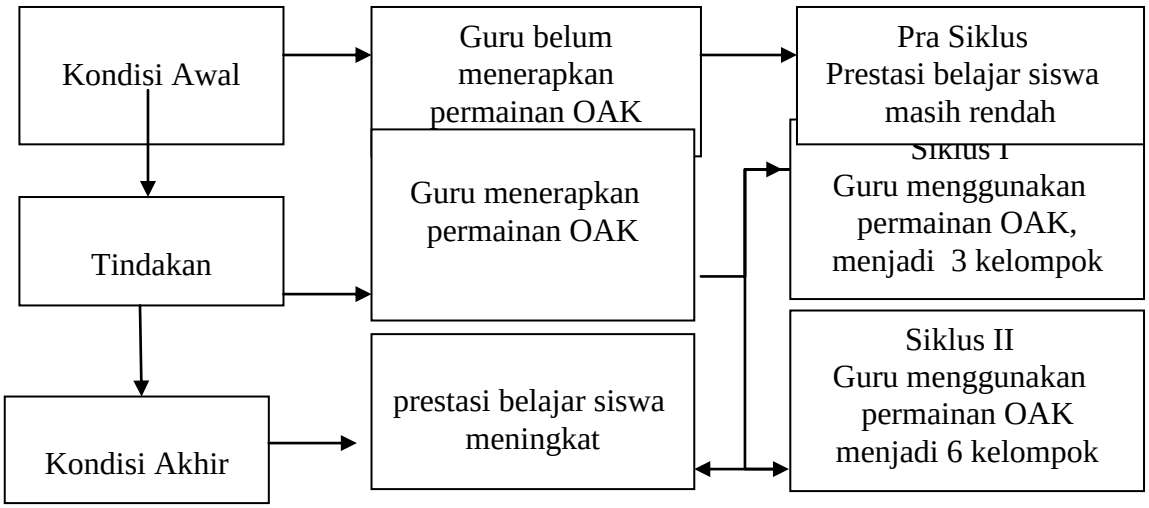
2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
3) Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam, pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media perlu digunakan.

KERANGKA BERPIKIR

Peningkatan prestasi belajar ini bila dilakukan dengan cara yang tepat melalui penggunaan metode dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kompetensi siswa, karena media pembelajaran merupakan wahana dan sarana bagi siswa yang akan mendorong keberhasilan mempelajari sesuatu. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa karena munculnya perasaan senang apalagi permainannya secara berkelompok, hal tersebut dimungkinkan karena siswa merasa tertarik untuk menyelesaikan masalah atau soal yang mereka hadapi sehingga mereka cenderung mencari solusi secara mandiri atau bekerja sama dengan temannya satu kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menggunakan permainan Otak Atik Kata/OAK untuk meningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah. Untuk lebih jelasnya kerangka berfikir tersebut peneliti tuangkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :

Gambar 2. Kerangka Berpikir



HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan adalah sebagai berikut:

1. Permainan OAK dapat memperbaiki proses pembelajaran tentang kebijakan pemerintah di bidang ekonomi dari kurang kondusif dan tidak bermakna menjadi kondusif dan bermakna pembelajarannya.
2. Permainan OAK dapat meningkatkan prestasi belajar bagi siswa kelas X F SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 minimal 85 % dari seluruh siswa dapat mencapai nilai di atas KKM yang telah ditentukan.
3. Permainan OAK dapat merubah perilaku siswa dari kurang disiplin, kurang bertanggung jawab serta belum mampu bekerja sama apabila diberi tugas dari guru menjadi disiplin, bertanggung jawab dan mampu bekerja sama dengan siswa lain.

METODOLOGI PENELITIAN

Merupakan penelitian kualitatif, subyek penelitian atau data primer adalah seluruh siswa kelas XF SMA Negeri 1 Rowosari Kabupaten Kendal yang berjumlah 30 orang siswa. Data sekunder berupa dokumen- dokumen dan olah data yang diperoleh dari bagian Tata Usaha SMAN 1 Rowosari Kab. Kendal dan dari guru – guru lain serta teman- teman kolaborasi dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumenter, observasi dan teknik tes tertulis. Alat pengambil data berupa dokumen buku catatan personal siswa, lembar absensi, butir soal, dokumen daftar nilai mata pelajaran Ekonomi. Validasi menggunakan Validasi data Teoritik dan Validasi Empirik. Validasi data teoritik dilakukan dengan cara mengkaji kisi- kisi soal ulangan di akhir siklus. Validasi empirik dilakukan dengan cara membandingkan data hasil ulangan tiap siklus dengan data sebelumnya.

Metode pengumpulan data menggunakan metode Trianggulasi yakni menggunakan observasi, angket maupun wawancara dengan berbagai sumber yang terkait dengan kegiatan penelitian ini. Teknik analisis data meliputi analisis proses pembelajaran Ekonomi, analisis data proses belajar dan analisis data perubahan perilaku siswa. Prosedur pendekatan penelitian meliputi perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi dengan melakukan 2 siklus penelitian. Indikator keberhasilan adalah bahwa pembelajaran Ekonomi didominasi oleh

siswa, dan 85% siswa dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar).

HASIL PENELITIAN

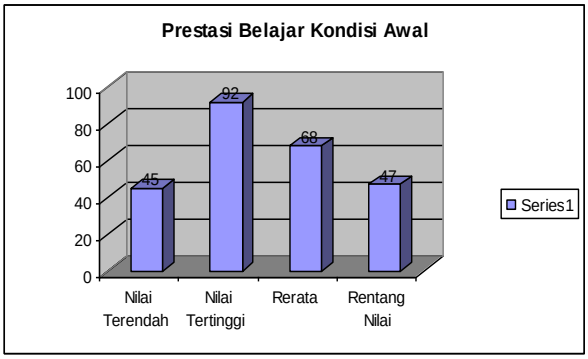
Prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi pada kondisi awal setelah dianalis hasil ulangan hariannya adalah sebagai berikut, nilai terendah 45 nilai tertinggi 92 nilai rata-rata 69 dengan rentang nilai 47 untuk lebih jelasnya disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel. 1 Prestasi belajar Pada Kondisi Awal

NO	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	45
2	Nilai tertinggi	92
3	Nilai rata-rata	69
4	Rentang Nilai	47

Selanjutnya untuk lebih memperjelas, maka peneliti sajikan dalam bentuk grafik seperti yang tersaji di bawah ini.

Grafik.1. Prestasi pada Kondisi Awal



Dari grafik 1 memperlihatkan pada kondisi awal nilai tertinggi yang dicapai peserta didik 92, nilai terendah 45, nilai rata-ratanya 68,5 dan rentang nilainya 47.

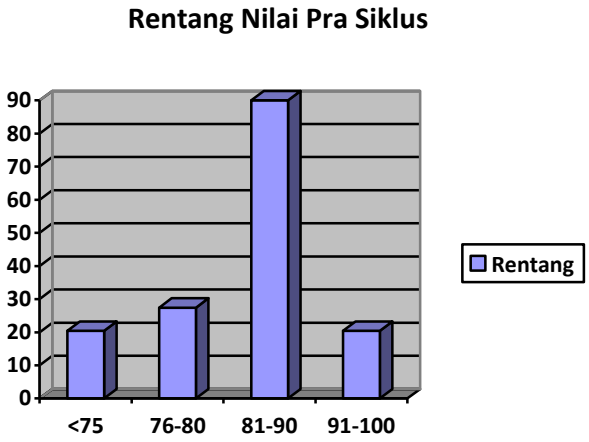
Sebelum pelaksanaan tindakan prestasi belajar siswa pada materi kebijakan pemerintah di bidang ekonomi masih rendah dengan memperoleh skor keberhasilan 23 %. Prestasi belajar yang dicapai siswa tersebut dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok rentang nilai yaitu: (91-100), (81-90), (76-80), (<75). Pengelompokan rentang nilai didasarkan dari nilai terendah 75 sampai nilai tertinggi 100. Batas nilai terendah didasarkan pada KKM mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Rowosari yang ditetapkan.

Tabel.2 Rentang nilai pada Kondisi Awal

No.	Rentang Nilai	F	%
1	91-100	2	6,7
2	81-90	2	6,7
3	76-80	6	20
4	< 75	20	66,7

Dari tabel 2 di atas, terlihat bahwa prestasi belajar pada materi kebijakan pemerintah di bidang ekonomi peserta didik pada kondisi awal, dari 30 peserta didik hanya 10 peserta didik (33,3%) yang mencapai KKM dengan nilai 75 ke atas, sedangkan 20 peserta didik (66,7%) belum mencapai KKM dengan nilai di bawah 75. Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk grafik seperti di bawah ini.

Grafik. 2 Rentang nilai Pra Siklus



Dari grafik 2 memperlihatkan hanya 10 peserta didik mencapai nilai di atas 75 atau mencapai KKM , sedangkan 20 peserta didik belum mencapai KKM artinya nilai yang diperoleh di bawah 75.

c. Perilaku Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi seperti yang telah tersusun, maka diperoleh data sebagai berikut bahwa pada umumnya siswa tidak bersemangat serta tidak disiplin mengerjakan tugas, mereka cenderung mengandalkan pekerjaan temannya dari pada hasil oleh pikir sendiri, lebih mempercayai hasil karya orang lain. Menurut pengamatan awal peneliti diperoleh data bahwa perilaku siswa belum positif, belum menunjukkan adanya karakter yang baik.

1. **Siklus I**

Siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 6 Januari 2017, 13 Januari 2017 dan 20 Januari 2017 dengan alokasi waktu masing – masing 2 x 45 menit. Pada siklus I peneliti melaksanakan proses pembelajaran pada materi kebijakan pemerintah di bidang ekonomi melalui permainan Otak - Atik Kata. Adapun proses pembelajaran pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan kegiatan siklus I diawali menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) , merampungkan pembuatan alat peraga yang akan digunakan pada siklus I, membuat format evaluasi dan menyiapkan lembar observasi pembelajaran dan menentukan jadwal pelaksanaan tindakan kelas.

b. Pelaksanaan

1) Siklus I Pertemuan ke 1.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2017. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit, yaitu dengan rincian dari jam 07.30-09.00 WIB. Proses pembelajaran berada di Kelas X-F SMAN 1 Rowosari.

a) Kegiatan Awal (15 Menit)

Guru menjelaskan cakupan materi pembelajaran dan menjelaskan manfaat mempelajari materi masalah – masalah ekonomi yang dihadapi negara maju, negara berkembang dan pemerintah

Indonesia serta memberikan contoh masalah ekonomi yang dihadapi Pemerintah Indonesia. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Dari sejumlah 30 siswa dibuat menjadi 3 kelompok, sehingga setiap kelompok terdiri dari 10 siswa. Masing-masing kelompok mempunyai tanggung jawab untuk membuat pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang atau Otak-Atik Kata (OAK), kemudian kelompok lain bertugas menjawab atau mengisi kotak-kotak pada bagan Otak-Atik Kata.

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

Guru menyiapkan alat dan bahan permainan Otak - Atik Kata yang akan dipergunakan dalam permainan, permainan Otak - Atik Kata untuk mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar tentang kebijakan pemerintah di bidang ekonomi.

c). Kegiatan Akhir (15 Menit)

Pada kegiatan akhir, guru merangkum materi pembelajaran dan memberi penguatan serta tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Guru juga memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya secara mandiri.

2) Siklus I Pertemuan ke 2.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke 2 dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2017. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit.

a). Kegiatan Awal (15 Menit)

Guru menjelaskan cakupan materi pembelajaran dan menjelaskan manfaat mempelajari materi masalah – masalah ekonomi yang dihadapi negara maju, negara berkembang dan pemerintah Indonesia serta memberikan contoh masalah ekonomi yang dihadapi Pemerintah Indonesia. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa sejumlah 30 siswa dibuat menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 10 siswa. Masing-masing kelompok mempunyai tanggung jawab untuk membuat pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang atau Otak-Atik Kata, kemudian kelompok lain bertugas menjawab atau mengisi kotak-otak pada bagan Otak-Atik Kata tersebut secara teliti dan akurat sehingga semua pertanyaan dapat terjawab dengan baik.

b). Kegiatan Inti (60 Menit)

Pada kegiatan inti ini, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan Otak - Atik Kata. Hal ini diharapkan dapat mendorong siswa dalam peningkatan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, juga dapat melatih kepekaan serta meningkatkan kemampuan menganalisis masalah-masalah ekonomi yang terjadi disekitarnya melalui kegiatan yang akan dilaksanakan nanti.

a) Kegiatan Akhir (15 Menit)

Pada kegiatan akhir, guru merangkum seluruh materi yang telah dibahas sebelumnya, memberi penguatan, memberi tugas berupa soal-soal yang terkait untuk dikerjakan secara berkelompok untuk memperdalam penguasaan materi.

3). Siklus I Pertemuan ke 3.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke 3, dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2017. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit, yaitu dengan rincian dari jam 07.30-09.00 WIB.

a). Kegiatan Awal (15 Menit)

Guru menjelaskan cakupan materi pembelajaran dan menjelaskan tujuan mempelajari materi masalah – masalah ekonomi yang dihadapi negara maju, negara berkembang dan pemerintah Indonesia serta memberikan contoh masalah ekonomi yang dihadapi Pemerintah Indonesia. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kelas X F yang terdiri dari 30 siswa dibuat menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 10 siswa. Masing-masing kelompok mempunyai tanggung jawab untuk membuat pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang atau Otak-Atik Kata, kemudian kelompok lain bertugas menjawab atau mengisi kotak-otak pada bagan Otak-Atik Kata.

b). Kegiatan Inti (60 Menit)

Guru menyiapkan alat dan bahan permainan Otak - Atik Kata yang akan dipergunakan dalam permainan. Dalam kaitan meningkatkan prestasi belajar kebijakan Pemerintah di bidang ekonomi melalui permainan Otak - Atik Kata untuk mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi.

Pelaksanaan peningkatan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi melalui permainan “OAK”, pada siklus I pertemuan ke 3, diajarkan dengan cara menyuruh tiap kelompok siswa membuat pertanyaan pada kotak Otak Atik Kata. Kemudian kelompok lain disuruh mengisi kotak – kotak pada kolom Otak Atik Kata tersebut secara berurutan dan teratur sehingga semua kotak dapat terisi dengan jawaban seperti yang diharapkan, pada kegiatan ini sekaligus diamati perilaku siswa selama proses pembelajaran bagaimana kerja samanya dengan teman satu kelompok, kreatifitasnya dalam mengisi kotak, semangatnya dalam menyelesaikan tugas kelompok, keteraturan dalam menyelesaikan tugasnya, kemandiriannya, antusiasnya semua dicatat dalam lembar pengamatan oleh obsever maupun guru. Semua yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung dijadikan catatan untuk diukur sebagai perubahan perilaku siswa selama kegiatan belajar.

Gambar 3 Proses Pembelajaran pada Siklus 1

c). Kegiatan Akhir (15 Menit)

Pada kegiatan akhir, guru merangkum materi pembelajaran bersama dengan siswa, memberi penguatan dan diakhiri dengan pemberian soal-soal untuk mengukur daya serap serta kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Soal – soal tersebut wajib dikerjakan siswa secara individu selanjutkan dikumpulkan untuk dikoreksi sebagai hasil ulangan harian ke 1.

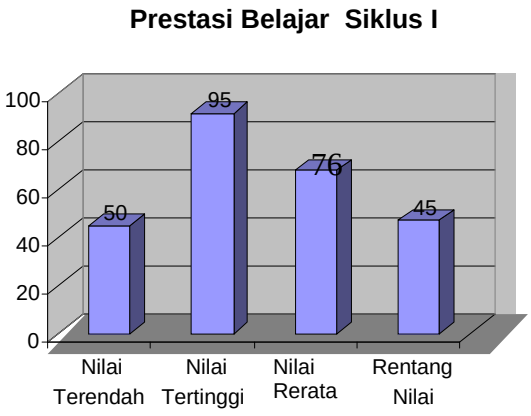
Pada pertemuan ke 3 ini siswa sudah mulai terlihat peningkatan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Setelah dilakukan penilaian terhadap prestasi belajar siswa dengan menggunakan lembar penilaian melalui ulangan harian diperoleh nilai terendah 50, nilai tertinggi 95, nilai rata – rata 76 rentang nilai 45, untuk lebih jelas maka peneliti sajikan dalam bentuk tabel seperti di bawah ini.

Tabel. 3 Prestasi belajar Pada Siklus I

NO	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	50
2	Nilai tertinggi	95
3	Nilai rerata	76
4	Rentang Nilai	45

Dari tabel 3 di atas, terlihat bahwa prestasi belajar pada materi kebijakan pemerintah di bidang ekonomi peserta didik pada siklus I, dari 30 peserta didik hanya 16 peserta didik (53,3%) yang mencapai KKM dengan nilai 75 ke atas, sedangkan 14 peserta didik (46,7%) belum mencapai KKM dengan nilai di bawah 75. Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk grafik seperti di bawah ini.

Grafik.3 Prestasi pada Siklus I



Dari grafik 3 memperlihatkan pada siklus I nilai tertinggi yang dicapai peserta didik 95, nilai terendah 50, nilai rata-ratanya 76 dan rentang nilainya 45.

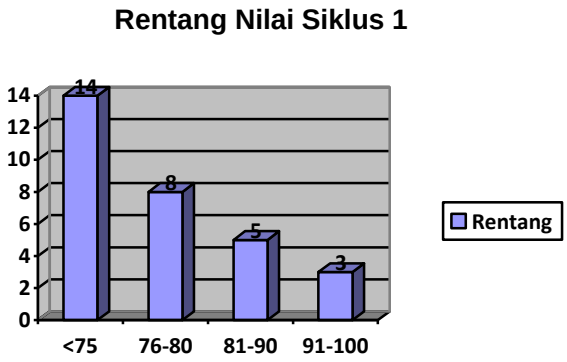
Prestasi belajar yang dicapai siswa tersebut dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok rentang nilai yaitu: (91-100), (81-90), (76-80), (<75). Pengelompokan rentang nilai didasarkan dari nilai terendah 75 sampai nilai tertinggi 100. Batas nilai terendah didasarkan pada KKM mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Rowosari yang ditetapkan.

Tabel.4 Rentang nilai pada Siklus I

No.	Rentang Nilai	F	%
1	91-100	3	10
2	81-90	5	16,7
3	76-80	8	26,7
4	< 75	14	46,7

Dari tabel 4 di atas, terlihat bahwa prestasi belajar pada materi kebijakan pemerintah di bidang ekonomi peserta didik pada siklus I, dari 30 peserta didik hanya 16 peserta didik (53,3%) yang mencapai KKM dengan nilai 75 ke atas, sedangkan 14 peserta didik (46,7%) belum mencapai KKM dengan nilai di bawah 75. Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk grafik seperti di bawah ini.

Grafik. 4 Rentang nilai pada Siklus I



Dari grafik 4 memperlihatkan sebanyak 16 peserta didik mencapai nilai di atas 75 atau mencapai KKM, sedangkan 14 peserta didik belum mencapai KKM artinya nilai yang diperoleh di bawah 75.

c. Observasi.

Dalam meningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, pengamatan ini dilakukan oleh teman sejawat menggunakan lembar observasi dan hasilnya adalah sebagai berikut :

1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah sesuai dengan tema dan juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di harapkan dapat meningkatkan

prestasi belajar kebijakan Pemerintah di bidang ekonomi.

2) Kegiatan awal, guru dapat menarik minat siswa dengan memperagakan permainan Otak – Atik Kata, sehingga perhatian siswa dapat terpusat ke pembelajaran.
3) Kegiatan inti, guru mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Guru mampu memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran baik dan benar, sehingga siswa paham dan cukup mampu melakukan kegiatan sesuai dengan arahan guru. Ternyata setelah dibimbing ada perubahan perilaku siswa, yang tadinya siswa enggan mengerjakan tugas maka sekarang lebih bersemangat serta disiplin mengerjakan, mengerjakan tugas sesuai waktu yang telah ditetapkan bahkan beberapa siswa telah rampung dahulu sebelum waktunya habis, ini artinya perilaku mereka menunjukkan perubahan yang positif. Adapun hasil observasi pada siklus 1 meliputi: disiplin ada 10 siswa, mampu bekerja sama sejumlah 20 siswa dan bertanggung jawab terhadap tugasnya ada 15 siswa.
4) Kegiatan penutup, guru dapat mengulas kegiatan secara sederhana tapi sangat bermakna bagi siswa serta siswapun cukup mengerti dan memahami materi yang telah mereka pelajari.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian indikator yang telah ditetapkan, serta menemukan kekurangan – kekurangan atau kelemahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung, selanjutkan kelemahan tersebut dihilangkan untuk diperbaiki sehingga pada siklus berikutnya tidak terjadi hambatan – hambatan yang dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Seluruh kelemahan atau kekurangan yang terjadi dicatat dalam jurnal guru untuk dijadikan bahan masukan bagi observer maupun guru peneliti, selanjutnya observer dan guru peneliti melakukan diskusi untuk mencari solusi perbaikan terhadap munculnya kelemahan tersebut.

Hasil refleksi diperoleh dengan cara membandingkan hasil atau temuan antara kegiatan yang dilakukan pada pra siklus dengan temuan pada kegiatan siklus I, selanjutnya dapat dijadikan sebagai simpulan sementara terhadap tindakan yang telah dilakukan.

Tabel. 5 Deskriptif Komparatif Pra Siklus dengan Siklus I

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus 1	Keterangan
1	Proses Pembelajaran	Kurang menarik monoton, dan kurang menyenangkan	Cukup menarik, bervariasi, cukup menyenangkan	Dari kurang menjadi cukup
2	Peningkatan hasil Belajar	Ketuntasan belajar 33,33%	Ketuntasan belajar 53,33 %	Naik 20%
3	Perubahan Perilaku Siswa	Disiplin 3 siswa, kerja sama 6 siswa dan tanggung 5 siswa, maka katagori kurang	Disiplin 10, kerja sama 20 siswa dan tanggung 15, maka katagori cukup	Berubah dari kategori kurang menjadi cukup

Mengingat hasil refleksi belum memenuhi indikator yang telah ditetapkan maka penelitian dilanjutkan ke tahap siklus II.

2. **Siklus II**

a. Perencanaan.

Menindaklanjuti kekurangan yang terjadi pada siklus I, penelitian tindakan kelas pada siklus II direncanakan dengan lebih cermat, dengan cara memperbaiki seluruh kelamahan- kelemahan yang muncul pada siklus I. Mulai dari perencanaan sampai dengan evaluasinya, selanjutnya guru menyusun perbaikan RPP sesuai dengan skenario pembelajaran yang lebih rinci sehingga tampak peran guru maupun siswa masing-masing.

Siklus II juga dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 27 Januari 2017, 17 Pebruari 2016 dan 24 Pebruari 2017 dengan alokasi waktu masing – masing 2 x 45 menit. Pada Siklus II peneliti mempraktekkan cara bermain Otak - Atik Kata.

b. Pelaksanaan

1) Siklus II Pertemuan 1.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2017. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit, yaitu dengan rincian dari jam 07.30-09.00 WIB. Proses pembelajaran berada di Kelas X-F SMAN 1 Rowosari

a) Kegiatan Awal (15 Menit)

Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran dan menjelaskan manfaat mempelajari materi masalah – masalah ekonomi yang dihadapi negara maju, negara berkembang dan pemerintah Indonesia serta memberikan contoh masalah ekonomi yang dihadapi Pemerintah Indonesia, kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa sejumlah 30 anak dibuat menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Masing-masing kelompok mempunyai tanggung jawab untuk membuat pertanyaan dalam bentuk

teka-teki silang atau otak-atik kata. Kelompok lain bertugas menjawab atau mengisi kotak-otak pada bagan Otak-Atik Kata tersebut.

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

Guru menyiapkan alat dan bahan permainan Otak - Atik Kata yang akan dipergunakan dalam permainan. Pada siklus 2 pertemuan ke 1, dilaksanakan dengan cara menyuruh tiap kelompok siswa membuat pertanyaan pada kotak Otak Atik Kata. Kemudian kelompok lain mengisi kotak – kotak pada kolom Otak Atik Kata yang telah disiapkan.

Gambar 4 Proses Pembelajaran pada siklus II

c) Kegiatan Akhir (15 Menit)

Pada kegiatan akhir, guru merangkum materi pelajaran, memberi penguatan dan memberi tugas kepada siswa untuk dikerjakan serta meminta kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya sebelum diakhiri proses pembelajaran.

2) Siklus 2 Pertemuan 2.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 17 Pebruari 2017. Proses pembelajaran berlangsung selama 90 menit.

a) Kegiatan Awal (15 Menit)

Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran dan menjelaskan manfaat mempelajari materi masalah – masalah ekonomi yang dihadapi negara maju, negara berkembang dan pemerintah Indonesia serta memberikan contoh masalah ekonomi yang dihadapi Pemerintah Indonesia, selanjutnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kelas X F yang terdiri dari 30 siswa dibuat menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Masing-masing kelompok mempunyai tanggung jawab untuk membuat pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang atau Otak-Atik Kata, kemudian kelompok lain bertugas menjawab atau mengisi kotak-otak pada bagan otak-atik kata yang telah dibuat oleh kelompok lainnya.

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

Guru menyiapkan alat dan bahan permainan Otak - Atik Kata yang akan dipergunakan dalam permainan. Pada siklus 2 pertemuan ke 2, dilaksanakan dengan cara

menyuruh tiap kelompok siswa membuat pertanyaan pada kotak Otak Atik Kata, selajutnya kelompok lain diminta mengisi kotak – kotak pada kolom Otak Atik Kata tersebut dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kotak yang telah disiapkan sebelumnya oleh kelompok lainnya.

Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan ke 2 dilakukan pada tanggal 17 Pebruari 2017. Dengan menggunakan lembar penilaian, menunjukan bahwa prestasi belajar pada siklus 2 pertemuan ke 2 ini dari 30 siswa yang aktif melakukan kegiatan terdapat 15 siswa yang mendapat kategori baik, yang mendapat kategori cukup sebanyak 8 siswa, dan 7 siswa mendapat kategori kurang.

c). Kegiatan Akhir (15 Menit)

Pada kegiatan akhir, guru memberikan resume atau simpulan terhadap materi yang telah dibahas sebelumnya, serta memberi penguatan, memberi tugas untuk dikerjakan sebagai tindak lanjut pembelajaran hari ini.

3) Siklus 2 Pertemuan ke 3.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 pertemuan ke 3 dilaksanakan pada tanggal 24 Pebruari 2017. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit, yaitu dengan rincian dari jam 07.30-09.00 WIB.

a) Kegiatan Awal (15 Menit)

Guru menjelaskan cakupan materi pembelajaran dan menjelaskan manfaat mempelajari materi masalah – masalah ekonomi yang dihadapi negara maju, negara berkembang dan pemerintah Indonesia serta memberikan contoh masalah ekonomi yang dihadapi Pemerintah Indonesia. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 30 siswa dibuat menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Masing-masing kelompok mempunyai tanggung jawab untuk membuat pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang atau otak-atik kata. Kemudian kelompok lain bertugas menjawab atau mengisi kotak-otak pada bagan otak-atik kata.

b) Kegiatan Inti (60 Menit)

Guru menyiapkan alat dan bahan permainan Otak - Atik Kata yang akan dipergunakan dalam permainan. Pada siklus 2 pertemuan ke 3, diajarkan dengan cara menyuruh tiap kelompok membuat pertanyaan pada kotak Otak Atik Kata. Kemudian kelompok lain disuruh mengisi kotak – kotak pada kolom Otak Atik Kata yang telah dibuat oleh kelompok lainnya.

c) Kegiatan Akhir (15 Menit)

Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi yang telah dibahas pada pertemuan ini, selanjutnya guru memberikan soal-soal untuk dikerjakan secara individu yang nantinya untuk dinilai untuk mengukur kemampuan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

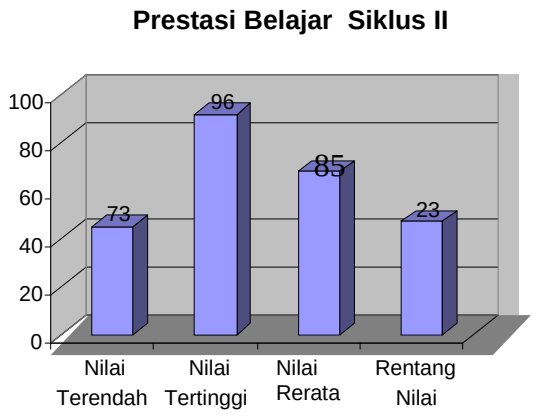
Setelah dilakukan analisis hasil ulangan harian pada siklus II dengan menggunakan lembar penilaian diperoleh nilai terendah 73, nilai tertinggi 96, nilai rata – rata 85 rentang nilai 23, untuk lebih jelas maka peneliti sajikan dalam bentuk tabel seperti di bawah ini.

Tabel. 6 Prestasi belajar Pada Siklus II

NO	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	**73**
2	Nilai tertinggi	**96**
3	Nilai rerata	**85**
4	Rentang Nilai	**23**

Dari tabel 6 di atas, terlihat bahwa prestasi belajar pada materi kebijakan pemerintah di bidang ekonomi peserta didik pada siklus I, dari 30 peserta didik sebanyak 27 siswa (90%) yang mencapai KKM dengan nilai 75 ke atas, sedangkan 3 peserta didik (46,7%) belum mencapai KKM dengan nilai di bawah 75. Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk grafik 6 seperti di bawah ini.

Grafik.5 Prestasi pada Siklus II



Dari grafik 5 memperlihatkan pada siklus II nilai tertinggi yang dicapai peserta didik 96, nilai terendah 73, nilai rata-ratanya 85 dan rentang nilainya 23.

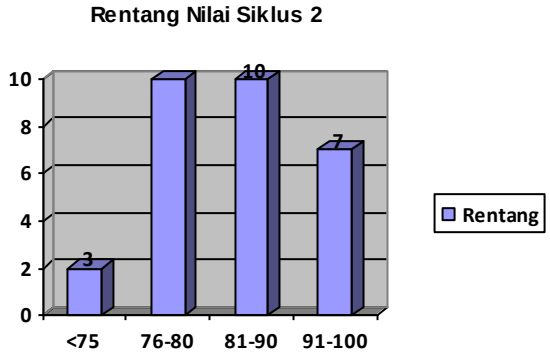
Prestasi belajar yang dicapai siswa tersebut dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok rentang nilai yaitu: (91-100), (81-90), (76-80), (<75). Pengelompokan rentang nilai didasarkan dari nilai terendah 75 sampai nilai tertinggi 100. Batas nilai terendah didasarkan pada KKM mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Rowosari yang ditetapkan.

Tabel 7 Rentang nilai pada Siklus II

No.	Rentang Nilai	F	%
1	91-100	7	23,3
2	81-90	10	33,3
3	76-80	10	33,3
4	< 75	3	16,7

Dari tabel 7 di atas, terlihat bahwa prestasi belajar pada materi kebijakan pemerintah di bidang ekonomi peserta didik pada siklus II, dari 30 peserta didik sejumlah 27 peserta didik (90%) yang mencapai KKM dengan nilai 75 ke atas, sedangkan 3 peserta didik (10%) belum mencapai KKM dengan nilai di bawah 75. Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk grafik seperti di bawah ini.

Grafik. 6 Rentang nilai pada Siklus II



Dari grafik 6 memperlihatkan sebanyak 16 peserta didik mencapai nilai di atas 75 atau mencapai KKM , sedangkan 14 peserta didik belum mencapai KKM artinya nilai yang diperoleh di bawah 75.

c. Observasi

Pada pembelajaran dengan permainan Otak - Atik Kata, pengamatan ini dilakukan oleh teman sejawat menggunakan lembar observasi dan hasilnya adalah sebagai berikut:

1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah sesuai dengan tema dan juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar kebijakan Pemerintah di bidang ekonomi.
2) Dalam kegiatan awal, Guru dapat berbicara dengan suara yang lantang sehingga terdengar jelas oleh siswa. Guru dapat menarik minat siswa dengan memainkan permainan otak – atik kata, sehingga perhatian siswa dapat terpusat ke Guru.
3) Dalam kegiatan inti, ketika siswa diminta untuk melakukan kegiatan meningkatkan prestasi belajar tentang kebijakan pemerintah di bidang ekonomi dengan menggunakan permainan Otak - Atik Kata, siswa terlihat senang, guru mampu mengajak siswa untuk bermain Otak - Atik Kata dengan baik. Agar siswa mau melakukan kegiatan itu guru pun harus membimbing siswa yang terlihat membutuhkan bantuan untuk melakukan kegiatan tersebut. Ternyata setelah di bimbing ada perubahan perilaku siswa menjadi semangat dalam melaksnakan tugas, sangat disiplin dalam merampungkan tugasnya, serta kerja samanya sangat baik dan kompak serta mandiri sekali dalam menyelesiakan tugas yang diberikan oleh guru.
4) Kegiatan penutup, guru dapat mengulas kegiatan secara sederhana tapi sangat bermakna bagi siswa, sehingga pembelajaran ekonomi bukan hanya materi hafalan melainkan menjadi materi yang menyenangkan serta mudah dipahami.

d. Refleksi

Setelah diadakan refleksi ternyata masih dijumpai adanya kekurangan atau kelemahan – kelemahan, seluruh kelemahan atau kekurangan yang terjadi dicatat, selanjutnya observer dan guru peneliti melakukan diskusi untuk mencari solusi perbaikan terhadap munculnya kelemahan tersebut.

Selanjutnya refleksi dilakukan dengan cara membandingkan hasil atau temuan antara kegiatan yang dilakukan pada siklus

1 dengan temuan pada kegiatan siklus II, hasil refeksi siklus II dapat dijadikan sebagai simpulan sementara terhadap tindakan yang telah dilakukan. Adapun hasil refleksi pada siklus II yang telah dilakukan oleh guru peneliti dengan bantuan observer adalah sebagai berikut:

1). Proses pembelajaran peningkatkan prestasi belajar kebijakan ekonomi melalui penggunaan permainan "OAK" (Otak –Atik Kata) bagi siswa kelas X-F SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2016/2017, suasana pembelajaran sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna. Materi pembelajaran menjadi mudah dipahami bukan hanya untuk dihafalkan.

2). Peningkatkan prestasi belajar kebijakan ekonomi melalui penggunaan permainan OAK bagi siswa kelas X-F SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 terjadi peningkatan prestasi belajar dari 16 siswa tuntas belajarnya atau memenuhi KKM (53,33 %) siklus 1 menjadi 27 siswa (90%) pada siklus II.

3). Terjadi perubahan perilaku pada aspek disiplin dari 10 siswa menjadi 24 siswa, kerja sama antar siswa dari 20 menjadi 28 orang, tanggung jawab membuat tugas dari 15 siswa pada pra siklus menjadi 25 siswa pada siklus 2, mengingat jumlah prosentasenya lebih dari 75 % dari jumlah siswa maka dapat dikatagorikan amat baik. Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk tabel seperti di bawah ini.

Tabel. 8 Deskriptif komparatif Siklus 1 dengan Siklus II

No	Aspek	Siklus 1	Siklus II	Peningkatan
1	Proses Pembelajaran	Cukup menarik, bervariasi, cukup menyenangkan	Sangat menarik, bervariasi, cukup menyenangkan	Dari cukup menjadi sangat
2	Peningkatan Hasil Belajar	Ketuntasan belajar 16 siswa (53,33 %)	Ketuntasan belajar 27 siswa (90 %)	Naik 36,67%
3	Perubahan Perilaku Siswa	Disiplin 10, kerja sama 20 siswa dan tanggung 15, maka katagori cukup	Disiplin 24, kerja sama 28 siswa, bertang gung jawab 25 siswa, katagori baik.	Dari katagori cukup menjadi baik

Mengingat hasil refleksi pada siklus II telah melampui indikator kinerja seperti yang telah ditetapkan, maka penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya atau siklus 3.

Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2010:72) yang menyebutkan bahwa kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni terdapat peningkatan prestasi belajar pada siswa (dalam http://www.eurekapendidikan.com/2014/10/definisi-metode-menurut-para-ahli.html/25-4-2017/3.40 WIB).

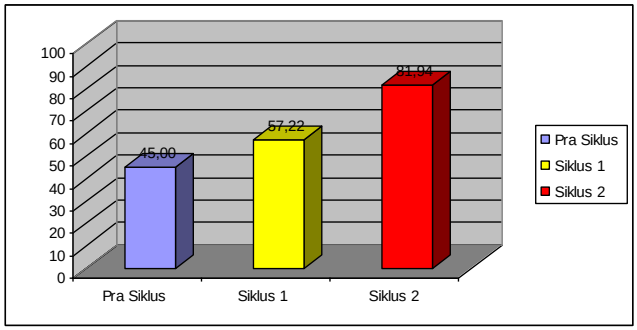
Peningkatan Prestasi belajar tentang kebijakan pemerintah di bidang ekonomi siswa Kelas X-F SMAN 1 Rowosari Weleri Kabupaten Kendal pada kondisi awal adalah 33,3 % tetapi setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan permainan Otak - Atik Kata menunjukkan adanya peningkatkan prosentase nilai. Pada pembelajaran siklus I nilai prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi mengalami peningkatan dari 33,3% menjadi 46,7 % dengan adanya peningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi tersebut tentu saja ada perbaikan namun belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 75 % yang disebabkan peningkatkan prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi melalui permainan Otak - Atik Kata belum maksimal sehingga dilanjutka ke siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan prosentase nilai prestasi belajar kebijakan pemerintah di bidang ekonomi melalui permainan Otak - Atik Kata pada siswa sudah dalam kategori baik mencapai 90 %.

Tabel 9 Perbandingan Hasil Ketuntasan Belajar

No.	Tahapan	Ketuntasan	Keterangan
1.	Kondisi awal	33,3 %	Belum tuntas
2.	Siklus I	46,7 %	Belum tuntas
3.	Siklus II	90 %	Tuntas

Untuk lebih jelasnya maka peneliti sajikan dalam bentuk grafik 5 seperti di bawah ini :

Gambar 5. Grafik Hasil Ketuntasan Belajar



Terjadinya peningkatan hasil belajar yang signifikan ini, tidak mengherankan karena dampak dari proses pembelajaran yang menarik dan bermakna, sehingga yang awalnya siswa hanya menghafal sekarang mereka lebih bisa memaknai konsep dan pengetahuan yang telah mereka

peroleh. Rohani menyatakan (1997:10) bahwa media pembelajaran berfungsi: 1) mendorong motivasi belajar, 2) meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian, 3) mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik serta peserta didik dengan lingkungannya, 4)mencegah terjadinya verbalisme,5) menimbulkan semangat, lesu menjadi bergairah, pelajaran menjadi lebih hidup.

Dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan dapat menghilangkan verbalisme, sehingga hasil pembelajarannya mudah dipahami. Akibatnya prestasi belajar siswa dapat meningkat.

a. Perubahan perilaku.

Perubahan perilaku siswa dapat dipahami mengingat selama proses belajar mereka terlibat secara optimal, akibatnya mereka merasa dihargai karya dan karsanya, hal tersebut sesuai dengan pandangan humanisme bahwa pendidikan pada dasarnya memanusiakan manusia, tidak mengherankan bilamana mereka menjadi disiplin, mampu bekerja sama, menjalin komunikasi dengan sesama siswa maupun dengan guru, memiliki tanggung jawab. Hal tersebut sejalan dengan pendapatnya Sadiman (2002: 32) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

Proses pembelajaran peningkatkan prestasi belajar kebijakan ekonomi melalui penggunaan permainan “OAK” (Otak –Atik Kata) bagi siswa kelas X-F SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2016/2017, suasana pembelajaran cukup menarik, cukup bervariasi serta cukup menyenangkan pada siklus 1 meningkat menjadi sangat menarik, bervariasi sangat menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna pada siklus II.

Peningkatkan prestasi belajar kebijakan ekonomi melalui penggunaan permainan “OAK” (Otak–Atik Kata) bagi siswa kelas X-F SMAN 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 maka terjadi peningkatan prestasi belajar dari 16 siswa (53,3 %) yang telah tuntas belajarnya atau memenuhi KKM pada siklus 1 meningkat menjadi 27 siswa (90 %) pada siklus 2. Pada siklus 1 yang

disiplin sebanyak 10 siswa, bertanggung jawab 15 siswa, bekerja sama 20 siswa meningkat menjadi yang disiplin 24 siswa, 25 siswa bertanggung jawab serta bekerja sama menjadi 28 siswa pada siklus 2 dengan katagori amat baik.

SARAN

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan simpulan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi 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, agar terbiasa belajar dengan meggunakan model pembelajaran Otak-Atik Kata, supaya kemampuan berkreasi dan bekerja sama lebih meningkat.
3. Bagi 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

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