

# Widyagogik

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar

**Perbaikan Pembelajaran IPS Menggunakan Strategi Pembelajaran  
Berbasis Kecerdasan Majemuk Tipe Matematik Logis  
(Studi Pada Siswa Kelas III SDN Kokop 1 Tahun Pelajaran 2012/2013)**

*Abd Rahman*

**Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Dengan Menerapkan Model  
Pembelajaran PAKEM Pada Siswa Kelas V Semester I SDN Kraton 3  
Tahun Pelajaran 2013/2014**

*Dewi Astutik*

**Optimalisasi Pemanfaatan Kit-IPA PGSD Untuk Peningkatan  
Keterampilan Proses SAINS Pada Pelaksanaan Tutorial  
Praktikum IPA Di SD**

*Abd Faqih*

**Prevalensi Perokok Dilingkungan Mahasiswa PGSD UTM**

*Mahmud*

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team  
Accelerated Instruction*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada  
Materi Pecahan Sederhana**

*Siti Mardijah*

**Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA  
Pada Siswa Kelas IV SDN Kemayoran 3 Bangkalan Tahun Pelajaran 2012/2013**

*Sumrining*

**Implementasi Model Permainan Ancak-Ancak Alis Untuk Meningkatkan  
Aktivitas Dan Hasil Belajar Tema Lingkungan Pedesaan**

**(Studi Pada Siswa Kelas I Semester II SDN Kanigoro 02 Pagelaran Kab. Malang Tahun Pelajaran 2014/2015)**

*Dwi Agus Setiawan*

# Widyagogik

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar

ISSN : 2303-307X

Vol. 2 No. 2 Januari- Juni 2015

---

---

Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan Desember, Berisi tulisan yang diangkat dari hasil penelitian di bidang pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar.

**Ketua Penyunting**

Ketua Prodi PGSD

**Wakil Ketua Penyunting**

Andika Adinanda Siswoyo

**Penyunting Pelaksana**

Fachrur Rozie

Lukman Hakim

**Pelaksana Tata Usaha**

Mas Ganda

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha**

Prodi PGSD. Kampus Universitas Trunojoyo Madura

Jl. Raya Telang Po. Box. 2 Kamal Bangkalan Madura

---

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Naskah diketik di atas kertas HVS spasi ganda sepanjang kurang lebih 20 halaman, dengan format seperti tercantum pada halaman belakang (Petunjuk Bagi Calon Penulis Jurnal Widyagogik). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya.

---

## Petunjuk bagi (Calon) Penulis

### Jurnal *Widyagogik*

1. Artikel yang ditulis untuk Jurnal **Widyagogik** meliputi hasil telaah dan hasil penelitian di bidang pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Naskah diketik dengan format *Microsoft Word*, huruf *New Time Roman*, ukuran 12 pts, dengan spasi ganda, dicetak pada kertas A4 dengan panjang maksimum 38 halaman, dan diserahkan dalam bentuk *print-out* sebanyak 3 eksemplar beserta *soft-copy*-nya. Pengiriman naskah juga dapat dilakukan sebagai *attachment e-mail* ke alamat: ....
2. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Sistematika artikel **hasil penelitian** adalah judul, nama, penulis, abstrak disertai kata kunci, pendahuluan, metode, hasil dan pembahasan, simpulan, serta daftar rujukan.
3. Judul artikel dalam bahasa Indonesia tidak boleh lebih dari 14 kata, sedangkan judul dalam bahasa Inggris tidak boleh lebih dari 12 kata. Judul dicetak dengan huruf capital di tengah-tengah, dengan ukuran huruf 14 poin.
4. Nama penulis artikel dicantumkan **tanpa** gelar akademik, disertai lembaga asal, dan di tempatkan di bawah judul artikel. Dalam hal naskah ditulis oleh tim, penyunting hanya berhubungan dengan penulis utama atau penulis yang namanya tercantum pada urutan pertama. Penulis utama harus mencantumkan alamat korespondensi atau *e-mail*.
5. Abstrak dan kata kunci ditulis dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris). Panjang masing-masing abstrak 75-100 kata, sedangkan jumlah kata kunci 3-5 kata. Abstrak minimal beris judul, tujuan, metode, dan hasil penelitian.
6. Bagian pendahuluan berisi latar belakang, konteks penelitian, hasil kajian pustaka, dan tujuan penelitian. Seluruh bagian pendahuluan dipaparkan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf, dengan panjang 15-20% dari total panjang artikel.
7. Bagian metode berisi paparan dalam bentuk paragraf tentang rancangan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang secara nyata dilakukan peneliti, dengan panjang 10-15% dari total panjang artikel.
8. Bagian hasil penelitian berisi paparan hasil analisis yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Setiap hasil penelitian harus dibahas. Pembahasan berisi

- pemaknaan hasil dan perbandingan dengan teori dan/atau hasil penelitian sejenis. Panjang paparan hasil dan pembahasan 40-60% dari panjang artikel.
9. Bagian simpulan berisi temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan. Simpulan disajikan dalam bentuk paragraf.
  10. Daftar rujukan hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk, dan semua sumber yang dirujuk harus tercantum dalam daftar rujukan. Sumber rujukan minimal 80% berupa pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan yang digunakan adalah sumber-sumber primer berupa artikel-artikel penelitian dalam jurnal atau laporan penelitian (termasuk skripsi, tesis, disertasi). Artikel yang dimuat di Jurnal Widyagogik disarankan untuk digunakan sebagai rujukan.
  11. Perujukan dan pengutipan menggunakan teknik rujukan berkurung (nama akhir, tahun). Pencantuman sumber pada kutipan langsung hendaknya disertai keterangan tentang nomor halaman tempat asal kutipan. Contoh: (Davis, 2003: 47)
  12. Daftar rujukan disusun dengan tata cara seperti contoh berikut ini dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

**Buku:**

Anderson, D.W.; Vault V.D.; & Dickson, C.E. 1999. *Problems and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Berkeley: McCutchan Publishing Co.

**Buku kumpulan artikel:**

Saukah, A. & Waseso. MG. (eds.). 2002. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah* (Edisi ke-4, cetakan ke-1). Malang: UM Press.

**Artikel dalam buku kumpulan artikel:**

Russel, T. 1998. An Alternative Conception: Representing Representation. Dalam P.JJ Black & A. Lucas (eds.), *Children's Informal Ideas in Science* (hlm. 62-84). London: Routledge.

**Artikel dalam jurnal atau majalah:**

Kansil, C.L. 2002. Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional dalam memenuhi Kebutuhan Dunia Industri. *Transpor*, XX (4): 57-61.

**Artikel dalam Koran:**

Pitunov, B. 13 Desember, 2002. Sekolah Unggulan ataukah Sekolah Pengunggulan? *Majalah Pos*, hlm. 4 & 11.

**Tulisan/berita dalam Koran (tanpa nama pengarang):**

Jawa Pos. 22 april, 1995. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hlm. 3.

**Dokumen resmi:**

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1978. *Pedoman Penulisan Laporan Penelitian*. Jakarta: Depdikbud. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tentang Sistem pendidikan Nasional*. 1990. Jakarta: PT Armas Duta Jaya.

**Buku terjemahan:**

Ary, D.; Jacobs, L.C.; & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha Nasional.

**Skripsi, Tesis, Disertasi, Laporan Penelitian:**

Kuncoro, T. 1996. *Pengembangan Kurikulum Pelatihan Magang di STM Nasional Malang Jurusan Bangunan, Program Studi Bangunan Gedung: Suatu Studi Berdasarkan Kebutuhan Dunia Usaha Jasa Konstruksi*. Tesis ini tidak diterbitkan. Malang: PPS IKIP MALANG.

**Makalah seminar, lokakarya, penataran:**

Waseso, MG. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah disampaikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan Artikel Dan Pengelolaan Jurnal Ilmiah, Universitas Lambungmangkurat, Banjarmasin, 9-11 Agustus.

**Internet (karya individu):**

Hitchcock, S.; carr, L.; & Hall, W. 1996. *A Survey of STM Online Journals, 1990-1995*; *The Calm before the Strom*, (online), (<http://journal.ecs.soton.ac.uk/survey/survey.html>, diakses 12 Juni 1996).

**Internet (artikel dalam jurnal online):**

Kumaidi, 1998, Pengukuran Bekal Awal Belajar Dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (Online), jilid 5, No. 4, (<http://www.malang.ac.id>, diakses 20 januari 2000)

**Internet (bahan diskusi):**

Wilson, D. 20 November 1995. Summary of Citing Internet Sites. *NETTRAIN Discussion List*, (Online), ([NETTRAIN@ubvm.cc.buffalo.edu](mailto:NETTRAIN@ubvm.cc.buffalo.edu), diakses 22 November 1995).

**Internet (e-mail pribadi):**

Naga, D.S. ([ikip-jkt@indo.net.id](mailto:ikip-jkt@indo.net.id)). 1 Oktober 1997. *Artikel untuk JIP*. E-mail kepada Ali Saukah ([jipp@mlg.ywcn.or.id](mailto:jipp@mlg.ywcn.or.id)).

13. Tata cara penyajian kutipan, rujukan, tabel, dan gambar mengikuti ketentuan dalam *Pedoman Penulisan* atau mencontoh sistematika penulisan yang digunakan dalam artikel yang telah dimuat. Artikel berbahasa Indonesia menggunakan *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan* dan istilah-istilah yang dibakukan oleh Pusat Bahasa.
14. Semua naskah ditelaah secara anonim oleh mitra bestari (*reviewers*) yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepekarannya. Penulis artikel diberi kesempatan untuk melakukan perbaikan (revisi) naskah atas dasar rekomendasi/saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan atau penolakan naskah akan diberitahukan secara tertulis.
15. Segala sesuatu yang menyangkut perizinan pengutipan atau penggunaan *software* komputer untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HaKI yang

dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, menjadi tanggung jawab penuh penulis artikel.

16. Peminat yang ingin berlangganan dikenakan biaya sebesar Rp. 150.000,00/jilid.

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>Perbaikan Pembelajaran IPS Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk Tipe Matematik Logis</b> (Studi Pada Siswa Kelas III SDN Kokop 1 Tahun Pelajaran 2012/2013)	<b>1</b>
<i>Abd Rahman</i>	
<b>Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran PAKEM Pada Siswa Kelas V Semester I SDN Kraton 3 Tahun Pelajaran 2013/2014</b>	<b>17</b>
<i>Dewi Astutik</i>	
<b>Optimalisasi Pemanfaatan Kit-IPA PGSD Untuk Peningkatan Keterampilan Proses SAINS Pada Pelaksanaan Tutorial Praktikum IPA Di SD</b>	<b>31</b>
<i>Abd Faqih</i>	
<b>Prevalensi Perokok Dilingkungan Mahasiswa PGSD UTM</b>	<b>42</b>
<i>Mahmud</i>	
<b>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (<i>Team Accelerated Intruction</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Sederhana</b>	<b>54</b>
<i>Siti Mardijah</i>	
<b>Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Kemayoran 3 Bangkalan Tahun Pelajaran 2012/2013</b>	<b>70</b>
<i>Sumrining</i>	
<b>Implementasi Model Permainan Ancak-Ancak Alis Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tema Lingkungan Pedesaan</b> (Studi Pada Siswa Kelas I Semester II SDN Kanigoro 2 Pagelaran Malang Tahun Pelajaran 2014/2015)	<b>84</b>
<i>Dwi Agus Setiawan</i>	



**IMPLEMENTASI MODEL PERMAINAN ANCAK-ANCAK ALIS UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TEMA MENGENAL  
LINGKUNGAN PEDESAAN PADA KURIKULUM 2013**  
(Studi Pada Siswa Kelas I SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran)

**Dwi Agus Setiawan,**  
Dosen Program Studi S1 PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Kanjuruhan Malang

**ABSTRACT**

*This study was conducted in 02 districts Exhibition Kanigoro SDN Malang district with the aim of improving the quality of processes and results of learning in the classroom with the familiar theme of environment pedesaan. This research is classroom action research (PTK), The purpose of the study, among others, to describe the application of the model Ancak-Ancak Alis games and increased activity of students, as well as improving student learning outcomes. Results showed that learning by applying the model Ancak-Ancak Alis games much as 80% can improve children's learning, while activities also increased by 75% and student learning outcomes in the following study was also increased by 70% , Based on the research results, it can be concluded that learning by applying permaian shelf rack models eyebrows can enhance the activity and student learning outcomes so that learning is feasible to be developed. It can be suggested to the teachers who want to hold a variety of learning by using the traditional model of playing on students able to learn independently with the surrounding natural environment. Model model ANCAK-ANCAK ALIS games can be easily Implement by linking the natural environment as a learning.*

**Keywords :** *Ancak-Ancak Alis games model, learning Activities, Learning Outcome*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kanigoro 02 kecamatan Pagelaran kabupaten Malang dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas dengan tema mengenal lingkungan pedesaan. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) Tujuan penelitian tersebut antara lain untuk mendeskripsikan penerapan model permainan Ancak Ancak Alis dan peningkatan aktivitas siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model permainan Ancak Ancak Alis dapat meningkatkan Sebesar 80% sedangkan aktivitas belajar anak meningkat juga sebesar 75% dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat 70%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan permainan model Ancak Ancak alis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran ini layak dikembangkan. Dapat disarankan kepada para guru yang ingin mengadakan variasi pembelajaran dengan menggunakan model permainan tradisional siswa mampu belajar mandiri dengan lingkungan alam sekitar. Model Permainan ancak ancak alis ini dapat dengan mudah di Implementasikan dengan mengaitkan lingkungan alam sebagai saran pembelajaran,

**Kata Kunci:** Model Permainan Ancak Ancak Alis, Aktivitas belajar, Hasil Belajar.

---

<sup>1</sup>Korespondensi : Dwi Agus Setiawan, S. Pd, M. Pd, Dosen Program Studi S1 PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang . Email: [Setiawankanjuruhan1988@gmail.com](mailto:Setiawankanjuruhan1988@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pemerintah menetapkan penerapan pembelajaran jenjang sekolah dasar (SD) dengan pendekatan tematik untuk kelas I sampai kelas III sejak tahun 2004 (Depdiknas, 2008:10). Sistem pembelajaran tematik tetap dipertahankan pada rancangan draf kurikulum baru 2013 yang menetapkan proses pembelajaran dilaksanakan secara tematik dan terpadu (Kemendikbud, 2012:25). Pembelajaran tematik cocok diterapkan bagi anak usia SD karena anak berfikir secara holistik dan perkembangan anak masih berada dalam masa operasional konkret (Piaget dalam Desmita, 2009:104). Pembelajaran tematik yang berlangsung di lapangan memiliki permasalahan tersendiri dari segi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di SDN Kanigoro 02 kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang ,ditemukan kegiatan pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan guru kesulitan menentukan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak. Kondisi pembelajaran tersebut didukung dengan penyusunan RPP yang kurang tepat oleh guru. Salah satu pemecahan masalah adalah dengan memilih mengembangkan model permainan untuk pembelajaran tematik yang sesuai dengan

karakteristik siswa. Model permainan *ancak-ancak alis* dapat menjadi pedoman guru dalam pembelajaran tema mengenal lingkungan pedesaan yang mengaktifkan siswa dan sesuai dengan perkembangan anak dilengkapi dengan RPP. Model permainan tradisional penting dikembangkan karena selama ini belum ada yang mengembangkan suatu permainan tradisional untuk pembelajaran tematik. Langkah langkah permainan dalam model *Ancak Ancak Alis* ini adalah: (1) Tahap pra permainan yang isinya adalah Penataan situasi untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dengan penyampaian tema, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan (2) Tahap persiapan adalah Penyampaian materi oleh guru. Pengorganisasian siswa untuk siap dalam kegiatan permainan *ancak-ancak alis*. (3) Tahap Permainan adalah Permainan *ancak-ancak alis*, kegiatan diskusi, serta game adu kecepatan dan ketepatan dilaksanakan. Siswa mengkonstruksi pengetahuannya dari proses permainan, kegiatan diskusi dan game.( 4) Tahap Penutup: Pemberian penghargaan kelompok pemenang. Penarikan kesimpulan dan evaluasi hasil pembelajaran. Hal tersebut sangat

disayangkan karena pembelajaran tematik kurang memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa serta kurang memberikan peluang bagi kebudayaan sendiri untuk bertahan. Siswa tidak mengenal budaya lokalnya dan dapat mengakibatkan kepunahan pada budaya lokal Indonesia.

Permainan merupakan salah satu unsur pendidikan yang tidak dapat diabaikan keberadaannya. Hal ini karena anak usia SD masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan permainan sesuai dengan kematangan jiwanya, sehingga ada istilah mereka dapat bermain sambil belajar. Dengan bermain, siswa akan melakukan banyak interaksi dengan orang lain. Interaksi menjadi salah satu jalan bagi siswa memperoleh pengetahuannya. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar sosial dari Vygotsky (dalam Trianto, 2009:38) yang mengusulkan bahwa untuk mendapatkan pengetahuan baru, anak-anak membutuhkan interaksi penuh dengan orang lain. Hurlock (1980:146) menyatakan bahwa usia sekolah dasar merupakan usia bermain. Anak-anak akan aktif bergerak dan mencari sendiri pengetahuannya dengan bermain. Desmita (2009:35) menyatakan bahwa anak-anak SD senang bermain, senang

bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bermain pula, siswa akan aktif bergerak berinteraksi dengan teman dan mampu membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas harus ditentukan suatu solusi yang cerdas, tepat, kreatif, dan inovatif. Salah satu solusinya adalah pengembangan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa SD yakni pembelajaran berbasis permainan tradisional. Model permainan *ancak-ancak alis* dipilih sebagai permainan tradisional yang dikembangkan. Permainan *ancak-ancak alis* merupakan permainan yang berasal dari Yogyakarta. Permainan *ancak-ancak alis* permainan nyanyian dan dialog yang dapat ditentukan tim yang menang dan tim yang kalah setelah permainan usai (Dharmamulya, 2005:39).

Penerapan model jenis model permainan *ancak-ancak alis* dipilih dengan alasan: (1) permainan ini cocok untuk anak usia 6-13 tahun, (2) jenis permainan ini tergolong pada jenis permainan bermain, bernyanyi dan berdialog, (3) dapat melatih anak dalam bersosialisasi, bersifat responsif, berkomunikasi, dan menghaluskan budi,

(4) sifat permainan mengekspresikan tentang pengenalan lingkungan (Dharmamulya, 2005:37) Tema yang dipilih dalam model permainan *ancak-ancak alis* adalah tema mengenal lingkungan pedesaan yang dikembangkan pada kelas I SD semester II. Tema mengenal lingkungan pedesaan merupakan tema yang cocok dengan kompetensi yang harus dimiliki. Selain itu, permainan *ancak-ancak alis* dekat dengan aspek lingkungan pedesaan. Tema mengenal lingkungan pedesaan ini mencakup mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, Seni Budaya dan Keterampilan, serta Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Pembelajaran tema ini mencakup materi yaitu tentang (1) pengaruh musim terhadap kehidupan manusia, (2) lingkungan rumah sehat dan tidak sehat, (3) mengungkapkan rasa suka dan tidak suka terhadap salah satu keadaan lingkungan, (4) kewajiban anak terhadap lingkungan, dan mengelompokkan benda di lingkungan sekitar siswa berdasarkan bentuk bangun datar sederhana, (5) menggambar ekspresif, dan (6) menampilkan perasaan melalui musik dan gerak berirama.

Permasalahan-permasalahan diperkuat dengan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran tematik pada SD di Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang yang bervariasi. Lima belas SD yang di observasi, 3 SD telah melaksanakan pembelajaran tematik tanpa memisahkan mata pelajaran sedangkan 12 SD lainnya masih memisahkan mata pelajaran yang dibuktikan dengan penyusunan jadwal setiap harinya. Sejalan dengan hal tersebut Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 8-9 Pebruari 2015 kepada guru kelas I SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang, memberikan penjelasan bahwa guru masih kesulitan dalam menentukan kegiatan-kegiatan pembelajaran bagi siswa. Kegiatan yang dimaksud berdasarkan pada kegiatan bermakna bagi siswa dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi pembelajaran tematik. Kendala guru tersebut mengakibatkan pemilihan metode *drill* dan ceramah dalam pembelajaran karena kedua metode lebih efektif. Ada harapan dari guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan mengaktifkan siswa sesuai dengan perkembangan dan usia siswa pada taraf bermain. Harapan guru tersebut

terkendala dengan tidak ada panduan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa salah

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau sering disingkat dengan PTK. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas, yang menjadi salah satu karakteristiknya adalah penelitian dilakukan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri atas: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi, digunakan sebagai dasar untuk perbaikan proses dan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya. Pada dasarnya, siklus penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tindakan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai perencana penelitian, pelaksana pembelajaran, observer, pengumpul data, penganalisis data, dan pelapor hasil penelitian. Peneliti juga dibantu oleh seorang guru mitra yang bertindak sebagai mitra peneliti untuk membantu mengobservasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu dalam

satunya dengan adanya permainan yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

penelitian ini juga dibantu oleh dua teman sejawat untuk membantu merekam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kanigoro 02 kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang . Adapun yang menjadi subjek adalah siswa kelas 1 SD sebanyak 37 orang siswa dengan rincian 16 siswa laki-laki, dan 21 siswa perempuan. Siswa kelas III memiliki karakter yang lebih aktif dari pada kelas lainnya, hanya saja aktif yang diluar dari konteks belajar. Ada beberapa siswa yang senang mengganggu siswa yang lain sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Siswa juga terkesan kurang antusias ketika menerima pembelajaran.

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data mengenai proses dan hasil belajar siswa, meliputi:

1. Tingkat penguasaan materi pokok bahasan yang diperoleh dari tes tulis formatif dan serta tes lisan (wawancara)
2. Tingkat keaktifan masing-masing siswa, baik secara individu maupun secara kelompok. Pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, baik dalam kegiatan tanya jawab lisan,

peragaan/pengamatan untuk mengisi LKS maupun dalam diskusi kelompok

3. Tingkat keterampilan siswa yang diperoleh dari penilaian tugas kelompok.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 5 cara sesuai kebutuhan penelitian, antara lain: dokumentasi, wawancara, tes, angket, dan observasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Siklus I**

#### **1. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik**

Senin, 28 Februari 2015 peneliti masuk kelas untuk melakukan observasi awal mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Pada saat itu, materi yang disampaikan adalah permainan tradisional. Dari 2 x 35 menit waktu yang tersedia untuk pembelajaran Tematik saat itu, 70% digunakan oleh guru untuk memberikan penjelasan kepada siswa, 25% digunakan untuk tanya jawab dan mengerjakan soal latihan, 5% untuk awal dan akhir pembelajaran. Hasil observasi awal didukung dengan hasil wawancara mengenai pembelajaran Tematik yang dilakukan di kelas I SDN Kanigoro 02 menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan cara lama.

#### **2. Aktivitas Belajar Siswa**

Pada hari Senin, 28 Februari 2015 peneliti melakukan observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Pada saat itu, materi yang disampaikan adalah tentang ,menenal lingkungan pedesaan. Dari 2 x 35 menit waktu yang tersedia untuk pembelajaran Tematik saat itu, aktivitas yang dilakukan oleh siswa hanya 25%. Selama diobservasi, kegiatan yang dilakukan siswa diantaranya adalah mendengarkan penjelasan guru, tanya jawab dan mengerjakan soal latihan. Terlihat bahwa kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga peran guru masih terlalu dominan.

#### **3. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik kelas I di SDN Kanigoro 02 masih tergolong kurang memuaskan. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas I, SKM yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran Tematik adalah sebesar 65. Adapun nilai akhir dari hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran tematik pada semester 1 yang dapat memenuhi SKM hanya berkisar antara 50% - 60% dari seluruh jumlah siswa kelas I. Peneliti lalu memberikan tes kemampuan awal kepada siswa untuk melihat hasil belajar siswa sebelum

diberikan tindakan. Dapat diketahui banyak siswa yang mendapatkan nilai tes kemampuan awal dibawah 76 ada 29 siswa atau sekitar 82,8%. Maka banyak siswa yang mendapatkan nilai sama dengan atau diatas 76 ada 17,1%. Berikut ini adalah

daftar table gambar penilaian aktivitas siswa dalam permaian tradisional.

**Tabel 1 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus I Pertemuan I**

No.	Aspek yang diamati	Rata-rata Skor Tiap Pertemuan
		Pertemuan I
1.	Keaktifan siswa	2,6
2.	Kerja sama	2,7
3.	Hasil diskusi	2,6
<b>Jumlah Skor</b>		<b>7,9</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel 4.1, tampak bahwa pada pertemuan I ini skor keaktifan siswa mencapai 2,6, kerjasama siswa mencapai skor 2,7, hasil diskusi mencapai skor 2,6. Sehingga pencapaian jumlah skor aktivitas siswa pada pertemuan I mencapai 7,9 dengan kategori baik. Pembelajaran dikatakan berhasil sebab kategori minimal pada aktivitas siswa adalah baik.

Berdasarkan tabel 4.2, tampak bahwa pada pertemuan II ini keaktifan siswa mencapai skor 2,9, kerjasama siswa mencapai skor 2,7, hasil diskusi mencapai skor 2,8. Sehingga pencapaian jumlah skor aktivitas siswa pada pertemuan II mencapai 8,4 dengan kategori baik. Pembelajaran dikatakan berhasil sebab kategori minimal pada aktivitas siswa adalah baik.

**Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II**

No.	Aspek yang diamati	Rata-rata Skor Tiap Pertemuan
		Pertemuan II
1.	Keaktifan siswa	2,9
2.	Kerja sama	2,7
3.	Hasil diskusi	2,8
<b>Jumlah Skor</b>		<b>8,4</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>

### Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Data penelitian yang direkam sebagai hasil belajar siswa pada siklus I adalah melalui tes formatif yang dikerjakan secara mandiri oleh siswa pada akhir pertemuan II. Adapun hasil tes formatif siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3** Rekapitulasi Data Hasil Tes Formatif Siklus I

No.	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1.	96 - 100	2	5,7
2.	91 - 95	3	8,5
3.	86 - 90	2	5,7
4.	81 - 85	5	14,3
5.	76 - 80	3	8,5
6.	71 - 75	4	11,4
7.	66 - 70	3	8,5
8.	61 - 65	2	5,7
9.	56 - 60	2	5,7
10.	51 - 55	5	14,3
11.	<51	4	11,4
<b>Jumlah</b>		35	100

Dari tabel 4.3 diatas tampak bahwa siswa yang tuntas mencapai 42,8% (15 siswa) dan yang tidak tuntas mencapai 57,1% (20 siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil tes formatif pada siklus I mencapai 72,02. Kriteria ketuntasan individu yang harus diraih oleh siswa yaitu siswa mendapatkan nilai minimal 76.

**Tabel 4.8** Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No.	Fokus	Rata-rata	Rata-rata	Peningkatan
		Skor Siklus I	Skor Siklus II	
1.	Keaktifan	2,75	2,85	0,10
2.	Kerja Sama	2,7	3	0,3
3.	Hasil Diskusi	2,7	3,2	0,5
<b>Rata-rata Peningkatan</b>				0,3

Adapun rekapitulasi perbandingan penilaian aktivitas siswa dengan huruf pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini.

**Tabel 4.9** Rekapitulasi Penilaian Akhir Aktivitas Siswa Dengan Huruf Pada Siklus I dan II

SIKLUS	PERTEMUAN KE	PEROLEHAN NILAI			
		A	B	C	D
I	1	19	12	4	-
	2	21	11	3	-
II	1	22	14	-	-
	2	31	6	-	-

## Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Data penelitian yang direkam sebagai hasil belajar siswa pada siklus II adalah melalui tes formatif II. Adapun hasil tes formatif tersebut dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini.

**Tabel 4.10 Rekapitulasi Data Hasil Tes Formatif Siklus II**

No.	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1.	96 - 100	4	10,8
2.	91 - 95	6	16,2
3.	86 - 90	3	8,1
4.	81 - 85	4	10,8
5.	76 - 80	4	10,8
6.	71 - 75	4	10,8
7.	66 - 70	1	2,7
8.	61 - 65	3	8,1
9.	56 - 60	4	10,8
10.	51 - 55	1	2,7
11.	<51	3	8,1
<b>Jumlah</b>		37	100

## PENUTUP

### Saran

Peneliti telah meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar materi hubungan antara sumber daya alam dan teknologi yang digunakan. Namun jika guru ingin menerapkan pembelajaran dengan model permainan Ancak Ancak Alis, disarankan agar guru mempertimbangkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Disarankan agar pada saat pembentukan kelompok guru menunjuk seorang siswa sebagai penanggung jawab pada masing-

masing kelompok. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat dengan mudah dikondisikan pada saat melakukan kegiatan di luar kelas.

2. Hendaknya memberikan penambahan waktu dalam mengerjakan LKK yang berhubungan dengan pengamatan lingkungan sekitar yang dihubungkan dengan pemahaman siswa dengan tujuan untuk meminimalkan hambatan yang ada.
3. mengarah pada penyempurnaan hingga pada akhirnya benar-benar dapat bermanfaat bagi banyak orang.

## DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2009. *Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Cipta Media Aksara.

- Akbar, Sa'dun. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas. Filosofi, Metodologi & Implementasi*. Malang: Cipta Media Aksara.
- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, Prosedur)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2006. *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Awal*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, S. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Jogjakarta: Kepel Press.
- Dharmamulya, S., Herawati, I., Sumarsih, S., & Sudiyarto. 1992. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. H. 1990. *Instruction: A models approach*. Boston: Allyn and Bacon.
- E. Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, Prof. Pupuh dan M. Sobry Sutikno, M.Pd. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Penerbit Refika Aditama.
- Hitipeuw, Imanuel. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Johnson, Elaine. 2007. *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Moedjiono & M. Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nasution, S. 2000. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hurlock, E B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan Istiwidiyanti & Soedjarwo. 2008. Jakarta: Erlangga.
- Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Kuhn, T. S. 2002. *The structure of scientific revolution*. Diterjemahkan oleh: Tjun Surjaman. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. 2012. *Bahan Uji Publik Kurikulum 2013*, (Online), (<http://118.98.166.62/application/media/file/Laman%202012/Bahan%20Uji%20Publik%20Kurikulum%202013.pdf>), diakses 13 Januari 2013.
- Mahardika, I. M. S. 2010. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

