BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian "Peningkatan Keterampilan Sosial Dengan Menggunakan Strategi Permainan *Jeopardy* Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya".

A. Hasil Penelitian tentang Penerapan Strategi Permainan *Jeopardy* dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I

a. Hasil observasi aktivitas guru

Aspek penilaian yang akan diamati pada observasi aktivitas guru yaitu Persiapan, Pelaksanaan, Pengelolaan Waktu dan Suasana Kelas. Dari beberapa aspek penilaian yang digunakan peneliti, diperoleh hasil observasi aktivitas guru secara keseluruhan dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I tergolong (sangat baik) dengan mendapatkan skor sebesar 103 sedangkan skor maksimumnya sebesar 124 sehingga diperoleh nilai akhir 83,06. ***(Hasil observasi aktivitas guru siklus I terlampir pada lampiran nomor 5)*** Dengan adanya perolehan hasil tersebut, maka pembelajaran sesuai dengan harapan karena indikator kinerja tercapai jika skor aktivitas guru sekurang-kurangnya 75.[39]

[39] Hasil Observasi Aktivitas Guru, Taufiq, Senin, 11 April 2016, MI Darussalam Pagesangan-Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Hasil observasi aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I diperoleh dari 2 aspek penilaian yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan terdapat beberapa hal yang dinilai diantaranya yaitu : (1) Persiapan fisik siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) Persiapan perlengkapan belajar dan (3) Persiapan *performansi* siswa. Untuk tahap pelaksanaan dibagi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal terdapat 7 penilaian yaitu:

Bagaimana (1) Siswa menjawab salam; (2) Siswa berdoa sebelum belajar; (3) Siswa menjawab kabar dengan semangat dan ceria; (4) Siswa mendengarkan saat di absen; (5) Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru dalam kegiatan apersepsi dan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada materi kerjasama di lingkungan rumah dan sekolah; (6) Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran; dan (7) Siswa mendengarkan penyampaan materi pelajaran dari guru dikelas.

Pada kegiatan inti terdapat 11 penilaian yaitu Bagaimana (1) Siswa membentuk kelompok beranggotakan 5-6 orang; (2) Siswa menunjuk 1 ketua kelompok dan 1 pencatat nilai dalam 1 kelompok yang terbentuk; (3) Siswa mewakili timnya bergantian memilih kartu bernomor 1-12 pada kertas karton Strategi Permainan *Jeopardy*, setiap kartu terdapat jawaban terkait materi tentang jenis-jenis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pekerjaan (4) Siswa membuat pertanyaan yang sepadan dengan jawaban ada pada kertas skor; (5) Siswa mencari informasi pada lembaran materi jenis-jenis pekerjaan yang sudah disediakan guru dalam waktu 1 menit; (6) Siswa yang bertugas sebagai ketua kelompok menyampaikan pertanyaan yang sepadan dengan jawaban pada kartu skor yang dipilih; (7) Siswa yang bertugas sebagai pencatat nilai menulis pada selembar kertas, skor yang diperoleh anggota kelompoknya; (8) Siswa dan guru mengoreksi bersama-sama pertanyaan yang sepadan pada Strategi Permainan *Jeopardy* tentang materi jenis-jenis pekerjaan; (9) Siswa mendengarkan penyampaan materi pelajaran dari guru dikelas; (10) Siswa melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang mungkin belum jelas dan (11) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan hari itu tentang materi jenis-jenis pekerjaan. Pada kegiatan akhir terdapat 2 penilaian yaitu Bagaimana (1) Siswa mengerjakan post test 5 soal dengan tujuan agar mengetahui hasil belajar siswa dan (2) Siswa menjawab salam dan berdoa. Untuk skor maksmalnya yaitu 115. Dari beberapa aspek penilaian yang digunakan peneliti, diperoleh hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I tergolong (baik) dengan mendapatkan skor sebesar 1966 sedangkan skor maksimumnya sebesar 2668 sehingga diperoleh nilai akhir 73,68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(Hasil observasi aktivitas siswa siklus I terlampir pada lampiran nomor 6).

Dengan adanya perolehan hasil tersebut, maka pembelajaran tidak sesuai dengan harapan karena indikator kinerja tercapai jika skor aktivitas siswa sekurang-kurangnya 75.[2]

2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus II

a. Hasil observasi aktivitas guru

Aspek penilaian yang akan diamati pada observasi aktivitas guru yaitu Persiapan, Pelaksanaan, Pengelolaan Waktu dan Suasana Kelas. Dari beberapa aspek penilaian yang digunakan peneliti, diperoleh hasil observasi aktivitas guru secara keseluruhan dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II tergolong (sangat baik) dengan mendapatkan skor sebesar 111 sedangkan skor maksimumnya sebesar 124 sehingga diperoleh nilai akhir 89,51. ***(Hasil observasi aktivitas guru siklus II terlampir pada lampiran nomor 8).***

Dengan adanya perolehan hasil tersebut, maka pembelajaran sesuai dengan harapan karena indikator kinerja tercapai jika skor aktivitas guru sekurang-kurangnya 75.[3]

[2] Hasil Observasi Aktivitas Siswa, Taufiq, Senin, 11 April 2016, MI Darussalam Pagesangan-Surabaya.
[3] Hasil Observasi Aktivitas Guru, Taufiq, Senin, 25 April 2016, MI Darussalam Pagesangan-Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Hasil observasi aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II diperoleh dari 2 aspek penilaian yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan terdapat beberapa hal yang dinilai diantaranya yaitu : Bagaimana (1) Persiapan fisik siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) Persiapan perlengkapan belajar dan (3) Persiapan *performansi* siswa. Untuk tahap pelaksanaan dibagi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal terdapat 7 penilaian yaitu: Bagaimana (1) Siswa menjawab salam; (2) Siswa berdoa sebelum belajar; (3) Siswa menjawab kabar dengan semangat dan ceria; (4) Siswa mendengarkan saat di absen; (5) Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru dalam kegiatan apersepsi dan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan; (6) Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran; dan (7) Siswa mendengarkan penyampaan materi pelajaran dari guru dikelas.

Pada kegiatan inti terdapat 11 penilaian yaitu Bagaimana (1) Siswa membentuk kelompok beranggotakan 5-6 orang; (2) Siswa menunjuk 1 ketua kelompok dan 1 pencatat nilai dalam 1 kelompok yang terbentuk; (3) Siswa mewakili timnya bergantian memilih kartu bernomor 1-12 pada kertas karton Strategi Permainan *Jeopardy*, setiap kartu terdapat jawaban terkait materi tentang jenis-jenis pekerjaan (4) Siswa membuat pertanyaan yang sepadan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawaban ada pada kertas skor; (5) Siswa mencari informasi pada lembaran materi jenis-jenis pekerjaan yang sudah disediakan guru dalam waktu 1 menit; (6) Siswa yang bertugas sebagai ketua kelompok menyampaikan pertanyaan yang sepadan dengan jawaban pada kartu skor yang dipilih;

(7) Siswa yang bertugas sebagai pencatat nilai menulis pada selembar kertas, skor yang diperoleh anggota kelompoknya; (8) Siswa dan guru mengoreksi bersama-sama pertanyaan yang sepadan pada Strategi Permainan *Jeopardy* tentang materi jenis-jenis pekerjaan; (9) Siswa mendengarkan penyampaan materi pelajaran dari guru dikelas; (10) Siswa melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang mungkin belum jelas dan (11) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan hari itu tentang materi jenis-jenis pekerjaan.

Pada kegiatan akhir terdapat 2 penilaian yaitu Bagaimana (1) Siswa mengerjakan post test 5 soal dengan tujuan agar mengetahui hasil belajar siswa dan (2) Siswa menjawab salam dan berdoa. Untuk skor maksmalnya yaitu 115.

Dari beberapa aspek penilaian yang digunakan peneliti, diperoleh hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II tergolong (sangat baik) dengan mendapatkan skor sebesar 2354 sedangkan skor maksimumnya sebesar 2668 sehingga diperoleh nilai akhir 88,23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(Hasil observasi aktivitas siswa siklus II terlampir pada lampiran nomor 9).

Dengan adanya perolehan hasil tersebut, maka pembelajaran sesuai dengan harapan karena indikator kinerja tercapai jika skor aktivitas siswa sekurang-kurangnya 75.[4]

B. Hasil Penelitian tentang Peningkatan Keterampilan Sosial dengan Strategi Permainan *Jeopardy*

1. **Hasil Penelitian tentang Peningkatan Keterampilan Sosial pada Siklus I**

   a. Perencanaan

   Pada tahap perencanaan siklus I ini, kegiatan yang dilakukan adalah: menyusun rencana pembelajaran atau RPP, menyiapkan instrument, dan menyiapkan strategi permainan *jeopardy*

   b. Tindakan

   Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 11 April 2016. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi yang dibahas adalah jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan strategi permainan *jeopardy*. Pelaksanaan siklus ini dimulai dengan menyapa siswa dengan salam, menanyakan kabar siswa, mengabsen kehadiran siswa, apersepsi dengan cara guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya yaitu materi kerjasama di

[4] Hasil Observasi Aktivitas Siswa, Taufiq, Senin, 25 April 2016, MI Darussalam Pagesangan-Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lingkungan rumah dan sekolah. Dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada materi kerjasama di lingkungan rumah dan sekolah dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran tentang jenis-jenis pekerjaan dengan menyediakan lembaran materi jenis-jenis pekerjaan kepada siswa. Ketika guru menyampaikan materi pelajaran guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa, pertanyaan yang diajukan terkait dengan materi jenis-jenis pekerjaan dengan baik dan benar.Elaborasi dilaksanakan dengan membentuk 5 kelompok terdiri 5-6 siswa. Dalam kelompok siswa menunjuk 1 ketua kelompok dan 1 pencatat nilai. Disini strategi permainan *jeopardy* diterapkan dengan durasi 40 menit dengan beberapa ketentuan yang harus ditaati siswa agar penugasan secara berkelompok berjalan dengan baik. Guru memberikan kesempatan salah satu tim secara bergantian memilih kartu bernomor 1-12 pada kertas karton Strategi Permainan *Jeopardy*, setiap kartu terdapat jawaban terkait materi tentang jenis-jenis pekerjaan. Untuk tahap eksplorasi, Setiap kelompok yang sudah memilih satu kartu pada kertas karton Strategi Permainan *Jeopardy*, harus membuat pertanyaan yang sepadan dengan jawaban yang ada pada kertas skor. Mereka mendapat kesempatan melihat lembaran materi jenis-jenis pekerjaan yang disiapkan guru untuk mencari informasi agar siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa membuat pertanyaan yang sepadan dengan jawaban yang ada pada kartu dengan durasi 1 menit untuk membuat soal. Ketua kelompok menyampaikan pertanyaan yang sepadan dengan jawaban pada kartu skor yang dipilih. Guru memberikan skor 0-100 sesuai kriteria penskoran pada Strategi Permainan *Jeopardy*. Guru melempar jawaban ke kelompok lain untuk membuat pertanyaan yang sepadan dengan jawaban yang ada pada kertas skor. Pencatat nilai menulis pada selembar kertas, skor yang diperoleh anggota kelompoknya. Guru dan siswa mengoreksi bersama-sama pertanyaan yang sepadan pada Strategi Permainan *Jeopardy* tentang materi jenis-jenis pekerjaan. Pada tahap konfirmasi, Guru menjelaskan kembali materi jenis-jenis pekerjaan. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang mungkin belum jelas. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan dari materi pelajaran yang baru saja dipelajari. Selanjutnya Guru memberikan post test 5 soal menjodohkan kepada siswa.

c. Observasi

Sesuai dengan yang direncanakan, observasi yang dilakukan pada siklus I, terhadap pengamatan keterampilan sosial di kelas dengan strategi permainan *jeopardy* dan tes hasil belajar siswa. Pada siklus I siswa diamati oleh guru selama proses diskusi dengan penerapan strategi permainan *jeopardy* pada materi jenis-jenis pekerjaan. Dari beberapa aspek penilaian yang digunakan peneliti,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperoleh hasil pengamatan keterampilan sosial di kelas secara keseluruhan dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I tergolong (baik) dengan mendapatkan skor sebesar 589 sedangkan skor maksimumnya sebesar 870 sehingga diperoleh nilai akhir 67,70. ***(Hasil pengamatan keterampilan sosial siklus I di kelas terlampir pada lampiran nomor 7).*** Dengan adanya perolehan hasil tersebut, maka pembelajaran tidak sesuai dengan harapan karena indikator kinerja tercapai jika skor pengamatan keterampilan sosial di kelas sekurang-kurangnya 75.[5]

Pada siklus I siswa diberi Lembar Soal Post Test untuk mengetahui hasil belajar materi jenis-jenis pekerjaan. Dengan menerapkan Strategi Permainan *Jeopardy* dalam pembelajaran keterampilan sosial pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 68,27 ini masih (baik) dan ketuntasan belajar mencapai 62 % dengan jumlah siswa yang tuntas belajar 18 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal nilai yang dapat dicapai siswa belum tuntas karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 62 % sangat lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 72%. Dari perolehan persentase ketuntasan belajar di atas, menurut tabel tingkat keberhasilan belajar menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa sudah dikategorikan

[5] Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Di Kelas, Taufiq, Senin, 11 April 2016, MI Darussalam Pagesangan-Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(tinggi).[6] ***(Hasil nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siklus I terlampir pada lampiran nomor 11).***

d. Refleksi

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, hasil observasi aktivitas guru diperoleh skor sebesar 83,06 dengan kriteria sangat baik. Namun ada yang harus diperbaiki dalam mempersiapkan strategi permainan *jeopardy* , penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi dan pengelolaan waktunya pada siklus II.

Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas siswa diperoleh skor sebesar 73,68 dengan kriteria baik. Oleh sebab itu perlu diperbaiki dalam pelaksanaan kegiatan awal dan kegiatan inti pada siklus II.

Dan juga hasil pengamatan keterampilan sosial dikelas diperoleh skor sebesar 67,70 dengan kriteria baik. Sehingga ada yang harus diperbaiki dalam mendengarkan penjelasan kelompok diskusi tentang materi jenis-jenis pekerjaan, mengompromikan berbagai pendapat dari anggota kelompok, menunjukkan peran sebagai anggota kelompok dan mempertanyakan materi jenis-jenis pekerjaan pada siklus II.

Pada hasil nilai rata-rata kelas diperoleh nilai sebesar 68,27 dengan kriteria baik. Sedangkan untuk hasil ketuntasan belajar diperoleh persentase sebesar 62% dengan kriteria tinggi. Perolehan

[6] Hasil Tes Hasil Belajar Siswa, Taufiq, Senin, 11 April 2016, MI Darussalam Pagesangan-Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasil nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar bisa ditingkatkan lagi dengan mengubah jenis soal uraian pada siklus II.

2. **Hasil Penelitian tentang Peningkatan Keterampilan Sosial pada Siklus II**

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rencana pembelajaran atau RPP, menyiapkan instrumen sesuai hasil refleksi siklus 1 dengan memberikan 5 soal post test uraian dan menyiapkan strategi permainan *jeopardy*

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 25 April 2016. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi yang dibahas adalah jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan strategi permainan *jeopardy*. Pada siklus ke II ini, kegiatan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan siklus I, akan tetapi pada siklus ke II ini pembagian kelompok berubah agar siswa terlatih berinteraksi dengan siswa lain pada saat penugasan kelompok dengan strategi permainan *jeopardy*. Pada siklus ke II ini, para siswa sudah mulai faham dengan strategi permainan *jeopardy* saat penugasan secara berkelompok dikelas sehingga dapat terlihat sekali bahwa materi yang diterima sudah difahami secara menyeluruh. Selanjutnya Guru memberikan post test 5 soal uraian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada siswa. Diawal siklus 1 siswa bingung dengan soal menjodohkan yang akan dikerjakannya, namun untuk siklus II siswa dengan teliti menjawab pertanyaan berupa soal uraian yang diberikan guru dikelas.

c. Observasi

Sesuai dengan yang direncanakan, observasi yang dilakukan pada siklus II, terhadap pengamatan keterampilan sosial di kelas dengan strategi permainan *jeopardy* dan tes hasil belajar siswa. Pada siklus II siswa diamati oleh guru selama proses diskusi dengan penerapan strategi permainan *jeopardy* pada materi jenis-jenis pekerjaan. Dari beberapa aspek penilaian yang digunakan peneliti, diperoleh hasil pengamatan keterampilan sosial di kelas secara keseluruhan dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II tergolong (sangat baik) dengan mendapatkan skor sebesar 688 sedangkan skor maksimumnya sebesar 870 sehingga diperoleh nilai akhir 79,08. ***(Hasil pengamatan keterampilan sosial siklus II di kelas terlampir pada lampiran nomor 10).***Dengan adanya perolehan hasil tersebut, maka pembelajaran sesuai dengan harapan karena indikator kinerja tercapai jika skor pengamatan keterampilan sosial di kelas sekurang-kurangnya 75.

Pada siklus II siswa diberi Lembar Soal Post Test untuk mengetahui hasil belajar materi jenis-jenis pekerjaan. Dengan menerapkan Strategi Permainan *Jeopardy* dalam pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan sosial pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 79,58 ini (baik) dan ketuntasan belajar mencapai 76 % dengan jumlah siswa yang tuntas belajar 22 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal nilai yang dapat dicapai siswa sudah tuntas karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 76 % sangat lebih tinggi dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 72%. Dari perolehan persentase ketuntasan belajar di atas, menurut tabel tingkat keberhasilan belajar menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa sudah dikategorikan (tinggi).[7] ***(Hasil nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siklus II terlampir pada lampiran nomor 12).***

d. Refleksi

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, hasil observasi aktivitas guru diperoleh skor sebesar 89,51 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil observasi aktivitas guru yang sangat signifikan.

Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas siswa diperoleh skor sebesar 88,23 dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan bahwa penerapan strategi permainan *jeopardy* dalam kegiatan pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan di kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya berjalan dengan baik.

[7] Hasil Tes Hasil Belajar Siswa, Taufiq, Senin, 25 April 2016, MI Darussalam Pagesangan-Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan juga hasil pengamatan keterampilan sosial dikelas diperoleh skor sebesar 79,08 dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan bahwa penerapan strategi permainan *jeopardy* dalam kegiatan pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan di kelas III A MI Darussalam Pagesangan-Surabaya mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Pada hasil nilai rata-rata kelas diperoleh nilai sebesar 79,58 dengan kriteria baik. Sedangkan untuk hasil ketuntasan belajar diperoleh persentase sebesar 76% dengan kriteria tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan.

C. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

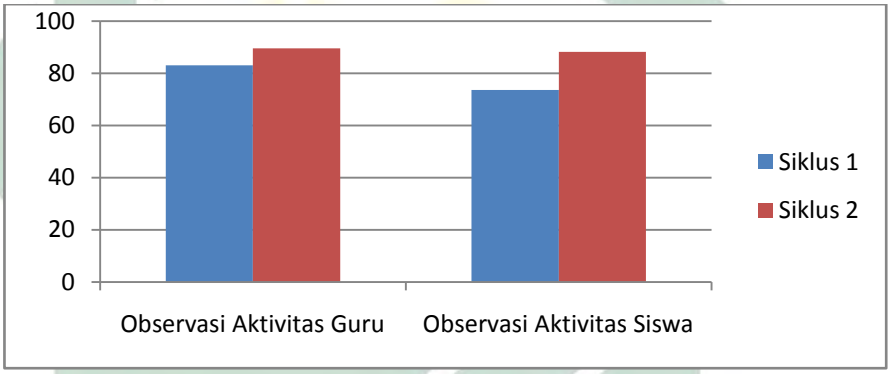
1. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar pada Siklus I dan Siklus II

Dalam proses kegiatan belajar mengajar aktivitas guru dan siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Dari gambar grafik dapat dijelasakan bahwa pada saat siklus I aktivitas guru diperoleh skor sebesar 83,06 dikarenakan beberapa kendala yang dirasakan guru selama proses pembelajaran yaitu guru kesulitan mempersiapkan strategi permainan *jeopardy* dikelas, guru terkadang lupa menyampaikan beberapa tujuan pembelajaran kepada siswa, guru kurang jelas dalam menyampaikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi dikelas dan guru banyak menggunakan waktu melebihi waktu yang ditetapkan pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan.

Sedangkan untuk aktivitas siswa diperoleh skor 73,68 disebabkan adanya kendala yang dialami siswa yaitu pada kegiatan awal sebagian siswa tidak merepon ketika guru saat mengucapkan salam, siswa tidak mendengarkan pada saat guru mengabsen siswa dikelas, pada kegiatan inti siswa masih kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan guru saat penugasan secara kelompok.



Gambar Diagram 4.1
Diagram Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Pada pelaksanaan siklus II aktivitas guru meningkat dengan perolehan skor sebesar 89,51. Peningkatan tersebut disebabkan guru mampu mempersiapkan strategi permainan *jeopardy* dengan baik, guru menyampaikan secara lengkap tujuan pembelajaran dikelas, guru menggunakan suara keras sehingga materi bisa tersampaikan dengan jelas dan guru mampu mengelola waktu dnegan baik selama proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

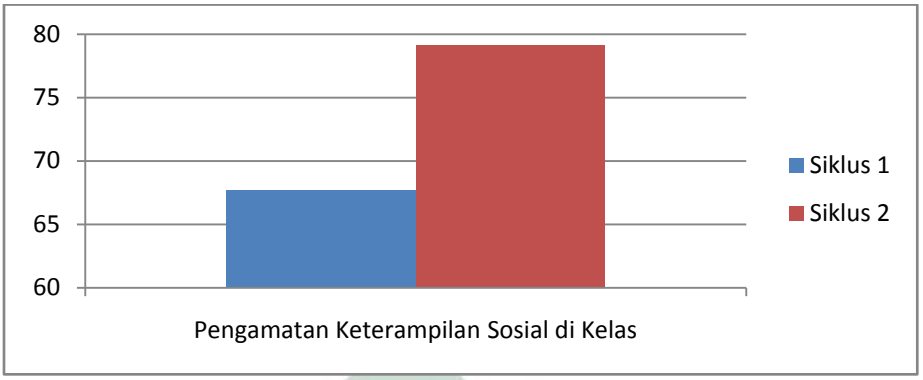
Selain itu pada siklus II aktivitas siswa meningkat dengan perolehan skor sebesar 88,23. Peningkatan tersebut disebabkan pada saat kegiatan awal, siswa cepat merespon salam yang disampaikan guru dan segera mengacungkan tangan ketika guru mengabsen siswa dikelas serta pada kegiatan inti siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru pada penugasan secara berkelompok.

Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dengan strategi permainan *jeopardy* mengalami peningkatan mulai dari siklus I ke siklus II.

2. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial di Kelas pada 2 Siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II

Dari gambar grafik dapat dijelaskan bahwa pada saat siklus I untuk pengamatan keterampilan sosial di kelas diperoleh skor 589 dengan nilai akhir sebesar 67,70 disebabkan adanya kendala yang dialami siswa yaitu masih saja ada siswa yang mendengarkan penjelasan kelompok diskusi tentang materi jenis-jenis pekerjaan, ketua kelompok tidak mengompromikan berbagai pendapat dari anggota kelompoknya, siswa tidak menunjukkan peran sebagai anggota kelompok dan siswa kesulitan dalam membuat pertanyaan tentang materi jenis-jenis pekerjaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar Diagram 4.2
Diagram Pengamatan Keterampilan Sosial di Kelas

Pada pelaksanaan siklus II pengamatan keterampilan sosial di kelas diperoleh skor 688 dengan nilai akhir sebesar 79,08. Peningkatan tersebut disebabkan siswa selalu mendengarkan penjelasan kelompok diskusi tentang materi jenis-jenis pekerjaan, ketua kelompok selalu mengompromikan berbagai pendapat dari anggota kelompoknya, siswa selalu menunjukkan peran sebagai anggota kelompok dengan baik dan siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam membuat pertanyaan tentang materi jenis-jenis pekerjaan.

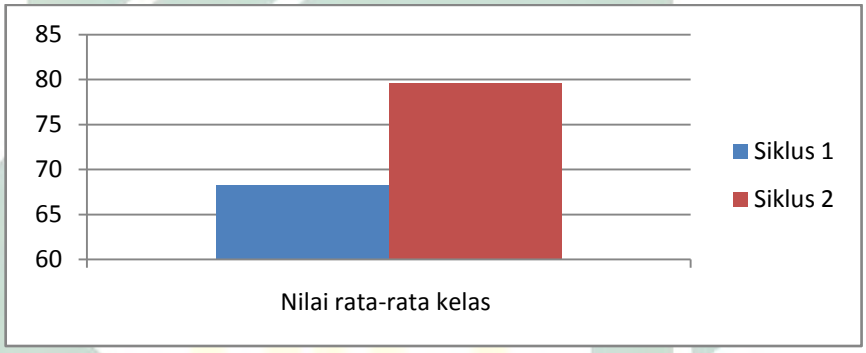
Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa pengamatan keterampilan sosial di kelas pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dengan strategi permainan *jeopardy* mengalami peningkatan mulai dari siklus I ke siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Nilai rata-rata kelas pada 2 Siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II

a. Nilai rata-rata kelas

Dari gambar grafik dapat dijelaskan bahwa pada saat siklus I untuk nilai rata-rata kelas nilai sebesar 68,27 disebabkan adanya kendala yang dialami siswa dalam mengerjakan post test jenis soal menjodohkan tentang mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan.



Gambar Diagram 4.3
Diagram Nilai rata-rata kelas

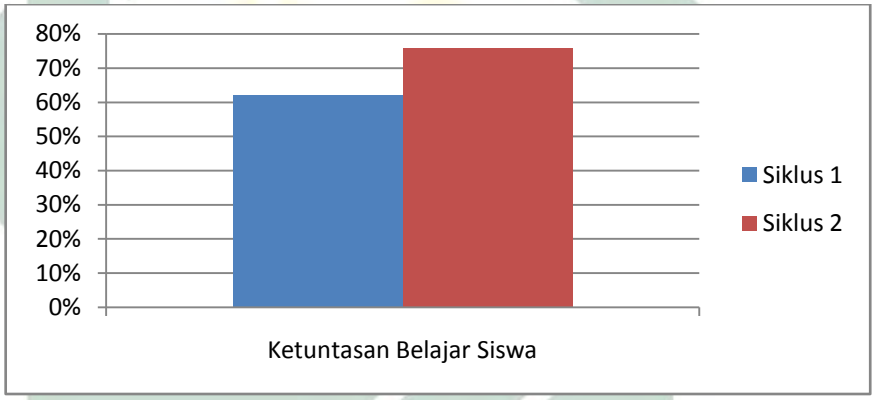
Pada pelaksanaan siklus II nilai rata-rata kelas diperoleh nilai sebesar 79,58. Peningkatan tersebut disebabkan siswa lebih mudah mengerjakan post tes jenis soal uraian tentang mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dibandingkan post test jenis soal menjodohkan tentang mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan.

Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dengan strategi permainan *jeopardy* mengalami peningkatan mulai dari siklus I ke siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Ketuntasan belajar siswa (%) pada siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut:

Dari gambar grafik dapat dijelaskan bahwa pada saat siklus I untuk ketuntasan belajar siswa diperoleh persentase sebesar 62% disebabkan hanya 18 siswa yang mampu mencapai nilai ≥ 75 ketika guru memberi post test jenis soal menjodohkan tentang mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan sedangkan 11 siswa lainnya mendapatkan nilah dibawah 75.



Gambar Diagram 4.4
Diagram Ketuntasan Belajar Siswa

Pada pelaksanaan siklus II ketuntasan belajar siswa diperoleh persentase sebesar 76%. Peningkatan tersebut disebabkan siswa lebih mudah mengerjakan post test jenis soal uraian yang diberikan guru. Sehingga terdapat 22 siswa yang tuntas mencapai nilai ≥ 75 sedangkan 7 siswa mendapatkan nilai dibawah 75. Hasil tersebut sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu jika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekurang-kurangnya persentase ketuntasan belajar sebesar 72% dari jumlah siswa telah mencapai KKM 75.

Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dengan strategi permainan *jeopardy* mengalami peningkatan mulai dari siklus I ke siklus II.

c. Hasil Penelitian Peningkatan Keterampilan Sosial Dengan Menggunakan Strategi Permainan *Jeopardy* Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan

Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian peningkatan keterampilan sosial dengan menggunakan strategi permainan *jeopardy* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan terjadi peningkatan dalam lima aspek: yakni (1) aspek aktivitas guru siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 6,45. (2) aspek akitivitas siswa siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 14,55. (3) aspek pengamatan keterampilan sosial di kelas dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 11,38. (4) aspek rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 11,31. (5) aspek ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan persentase sebesar 14%. Dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini strategi permainan *jeopardy* dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran, tetapi strategi permainan *jeopardy* ini paling tepat untuk pelajaran yang tidak diperoleh secara pasif oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seseorang, melainkan melalui tindakan sehingga perkembangan pengetahuan anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya serta penelitian ini bisa digunakan oleh semua guru untuk mengaplikasikan strategi permainan *jeopardy* pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id