

Penerapan Metode *KARSAN* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Kejuruan

Revolis Setyastuti
Guru SMK Negeri 3 Probolinggo
Email: olissarka@gmail.com

Abstract: The research objective was to describe the implementation of cooperative learning method by *arisan* card technique, students' activity and ability in solving the problem of social science. The research was conducted at Public Vocational High School 3 Probolinggo by using descriptive qualitative and quantitative approaches. The research data were the observation of teachers' activity, students' activity and ability to solve students' social science problem. The results showed that by *Arisan* card method, students' activity categorized as very good by implementing the game in learning made students more interested to follow learning. The learning is quite interesting because it is connected to the real life. Students will prepare themselves maximally to have a turn, while in learning activity; teacher always gives reward in the form of strength, reward, or compliment to students

Keywords: kooperatif learning, *arisan* card, motivation

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *Cooperative Learning* dengan teknik *Kartu Arisan*, aktivitas peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Probolinggo dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif bersifat deskriptif. Data penelitian berupa observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan kemampuan pemecahan masalah Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik. Data bersumber dari peserta didik X-APH 1 dan guru yang mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan metode Kartu Arisan Pembelajaran IPS. Aktivitas peserta didik yang tergolong sangat baik dengan adanya permainan dalam pembelajaran membuat anak lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, Pembelajaran cukup menarik karena dihubungkan dengan kehidupan nyata. Siswa akan mempersiapkan diri secara maksimal untuk mendapar giliran, pada saat kegiatan pembelajaran, guru selalu memberikan *reward* dalam bentuk penguatan, pemberian hadiah, ataupun pujian kepada siswa.

Kata kunci: kooperatif learning, kartu arisan, motivasi,

Pendidikan adalah usaha dan rencana guru untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa dapat belajar secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya. pembelajaran adalah proses belajar yang dipandang sebagai pencipta lingkungan yang memberi rangsangan bagi terciptanya pengetahuan peserta didik (Sumiati dan Asra, 2009). Ilmu pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisiplin dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial dipembelajaran kooperatif akan lebih memotivasi dan meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena pada saat siswa belajar dalam kelompok kecil akan berkembang suasana belajar yang terbuka dan demokratis yang akan memberikan kesempatan secara optimal bagi siswa untuk memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi yang dibelajarkan dan akan mengembangkan sikap sosialnya, sehingga akan memaksimalkan dan meningkatkan hasil belajar siswa (Sardjiyo, *et al*, 2010)

Kondisi pembelajaran IPS saat ini masih menekankan pada pengembangan aspek kognitif dari pada afektif dan psikomotorik, pembelajaran kurang menyentuh nilai sosial dan keterampilan sosial, menempatkan siswa sebagai penerima informasi bukan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengakses penguasaan IPTEK. Walaupun praktek pembelajaran IPS lebih banyak menekankan pada aspek kognitif, namun dalam kenyataannya kemampuan kognitifpun belum tercapai secara maksimal. Di samping itu, metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton, sehingga menjadikan pembelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan bagi siswa (Mughtar, 2008).

Pembelajaran sebagaimana digambarkan di atas membawa dampak pada rendahnya kualitas hasil belajar dalam hal ini kemampuan kognitif yang diperoleh oleh siswa dalam pembelajaran IPS. Di samping itu, metode dan asumsi guru yang berangkat dari asumsi tersembunyi yang menganggap pembelajaran IPS adalah proses pemindahan seperangkat fakta, konsep, teori dan pengalaman mentah dari kepala guru ke kepala siswa secara utuh, semakin menjauhkan IPS dari esensi dan substansi.

Kenyataannya yang ada di lapangan guru dalam mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum sepenuhnya melaksanakan model dan metode pembelajaran yang menuntut interaksi antar siswa. Guru lebih cenderung menerapkan pembelajaran yang tradisional dan metode yang konvensional, metode ceramah lebih banyak digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. pembelajaran konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Disini terlihat bahwa pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pentransfer” ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai “penerima” ilmu, (Sukandi,Ujang, 2003). Oleh karena itu tidak salah kalau dikatakan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pelajaran yang sangat membosankan, Itulah kalimat yang sering dilontarkan oleh siswa yang sedang mempelajari IPS. Kebosanan ini sesungguhnya bukan disebabkan oleh materi yang cenderung teoritis dan bersifat hafalan, tetapi lebih disebabkan oleh cara mengerjakan yang diterapkan oleh guru yang kadang cenderung monoton, tidak variatif sehingga iklim kelas pun menjadi tidak kondusif (Rahmania 2006).

Tujuan mata pelajaran IPS di atas dapat dicapai apabila guru dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang bermakna, sehingga dapat memotivasi siswa agar senantiasa belajar dengan aktif, efektif dan menyenangkan. Usaha untuk mewujudkan hal tersebut maka seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran berlangsung dengan menarik, sebab model pembelajaran merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam proses belajar mengajar (Nana 2002). Hal ini mendorong guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru (Solihatin, *et al*, 2009)

Fakta yang diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran terhadap peserta didik kelas X di SMKN 3 Probolinggo yang dilaksanakan pada semester satu tahun pelajaran 2013/2014 bahwa ketika awal pembelajaran, peserta didik terlihat kurang antusias terhadap materi yang sedang disampaikan guru. Pada saat itu guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materinya. Ketika guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang diajarkan, banyak peserta didik yang kurang antusias menjawab pertanyaan dari guru. Setelah penyampaian materi, guru memberikan latihan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu. Terdapat beberapa peserta didik yang semangat dan berusaha mengerjakan tugas yang diberikan, tetapi beberapa peserta didik yang lain pasif

Hasil wawancara dan observasi dengan guru IPS di SMKN 3 Probolinggo pada tanggal 7 dan 8 Oktober 2013, diketahui beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran, diantaranya: proses pembelajaran guru belum maksimal dalam mengelola pembelajaran baik dengan menggunakan strategi, model, dan metode pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang tertarik terhadap pelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran akan cepat dilupakan. Pendalaman konsep pun kurang, dan siswa tidak mendapatkan kesempatan menggali sendiri yang ingin atau harus mereka ketahui, siswa kurang berani bertanya dan mengemukakan pendapat. Didalam proses pembelajaran siswa kurang aktif, suasana belajar kurang kondusif untuk mendukung pencapaian hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar rendah. Hal ini terbukti dari hasil harian, bahwa dari 32 orang siswa, hanya 14 orang siswa atau 47% yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan yaitu 75.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di kelas X SMKN3 Probolinggo belum berlangsung seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu diadakan perbaikan dan perubahan dalam proses pembelajaran IPS agar aktivitas dan hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. Untuk dapat mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, hendaknya guru dapat menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya

Berdasarkan kekurangan sebelumnya, maka perlu diterapkan solusi baru dalam pembelajaran yang mampu membuat siswa beraktivitas dengan maksimal. Solusi baru yang ditawarkan adalah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan teknik permainan *kartu arisan* di X di SMK N3 Probolinggo. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif, dan berlatih kemampuan bekerjasama, kemandirian, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (Slavin, 2009). Keuntungan lain dari pembelajaran kooperatif termasuk mengembangkan skil penalaran, peningkatan penghargaan terhadap diri sendiri, perbaikan sikap dan pemahaman terhadap kaum minoritas dan budaya lain (Wahyudin, 2008) . Model pembelajaran kartu arisan ini merupakan salah satu pembelajaran kooperatif atau berkelompok, dimana siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari

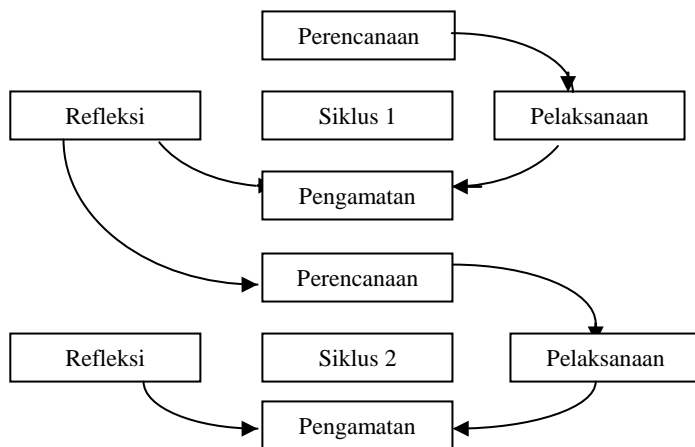
setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah dikocok oleh guru. Setiap kelompok mendapatkan kartu jawaban yang sama, begitu juga dengan jumlahnya dengan kelompok lain. Kegiatan ini membuat setiap siswa dalam kelompok ikut berperan aktif dalam mengerjakan tugas dan kegiatan diskusi. Mereka juga tidak menjadi jenuh dan mau bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena mereka bermain sambil belajar. Jika pembelajaran ini diterapkan, maka dapat memotivasi siswa dalam belajar karena menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama (Santrock, 2008). Selain itu, melalui kegiatan bermain tersebut mereka juga akan mudah memahami konsep yang dipelajarisehingga dapat meningkatkan hasil belajar. hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses, (Dimiyati dan Mujioni, 2006).

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS, Bagi siswa penelitian ini untuk mencapai KKM dengan proses yang menyenangkan dan lebih menarik dari pembelajaran sebelumnya. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran IPS di kelas X-APH1. Agar tidak membosankan bagi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi informasi berharga dalam usaha memotivasi guru-guru untuk selalu mengupayakan pembaharuan dan pengembangan pembelajaran di kelas. Supaya tidak membosankan bagi siswa. Sedangkan bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk melanjutkan atau bahkan menemukan temuan baru yang berkaitan dengan model pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan terjemahan dari *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi (Arikunto 2006). Alur penelitian dapat diperhatikan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (dimodifikasi dari Arikunto, 2006)

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan berdasarkan prosedur. *Pertama* perencanaan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu sebagai berikut: 1) menyusun RPP IPS dengan penerapan model pembelajaran kartu arisan; 2) menyusun instrumen hasil belajar siswa; 3) menyiapkan media pembelajaran, yang terdiri atas lembar pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran, gelas untuk mengocok, kartu jawaban dan pertanyaan.

Kedua pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini, dilaksanakan implementasi RPP yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan dilakukan sesuai jadwal pelajaran tatap muka, yaitu satu kali tatap muka selama 2

x 45 menit (90 menit) tiap minggu. Langkah-langkah tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang diajarkan; 2) siswa membentuk kelompok; 3) Guru memberikan kartu jawaban kepada seluruh siswa; 4) salah satu siswa mengocok gelas dan mengeluarkan gulungan kertas yang berisi pertanyaan dan membacakannya; 5) siswa yang memiliki jawaban yang sesuai dengan pertanyaan angkat tangan. Jika jawaban yang diberikan benar akan diberi point 1 dan jika jawaban salah diberi point 0.

Selanjutnya pada akhir siklus siswa diberikan tes, yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi menggunakan lembar observasi afektif dan psikomotor yang telah disiapkan serta dokumen observasi kegiatan pembelajaran. Segala kejadian dalam pembelajaran dicatat dalam dokumen observasi. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk penilaian pada ranah afektif dan psikomotor. Kemudian, data hasil observasi, evaluasi akhir pembelajaran, dan evaluasi akhir siklus digunakan sebagai dasar untuk kegiatan refleksi.

Terakhir adalah refleksi, pada tahap ini dikaji dan dianalisis kendala yang dihadapi dan penyebabnya dari tindakan yang telah diberikan kepada peserta didik. Hasil dari refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Siklus dihentikan jika target telah tercapai dan hasil yang diperoleh juga tercapai.

Hasil belajar siswa yang dikumpulkan meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk ranah kognitif pengambilan nilai menggunakan teknik tes tulis, sedangkan untuk ranah efektif dan psikomotorik menggunakan teknik pengamatan dengan menggunakan lembar observasi

Hasil Penelitian

Aktivitas Guru dan siswa pada siklus I

Aktivitas Guru pada Siklus I diawali dengan dengan kegiatan pendahuluan sebelum bahan baru diberikan dengan cara: 1) Menjelaskan tujuan lebih dulu kepada peserta didik dengan maksud agar peserta didik mengetahui arah kegiatannya dalam belajar, bahkan tujuan itu dapat membangkitkan motivasi belajar jika bertalian dengan kebutuhan mereka; 2) Setelah itu baru dikemukakan pokok-pokok materi yang akan dibahas. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik melihat luasnya bahan pelajaran yang akan dipelajarinya; 3) Memancing pengalaman peserta didik yang cocok dengan materi yang akan dipelajarinya. Caranya ialah dengan pertanyaan-pertanyaan yang menarik perhatian mereka.

Kegiatan inti pada siklus I dengan langkah-langkah: 1) menyajikan pelajaran secara sistematis, tidak berbelit-belit dan tidak meloncat-loncat; 2) kegiatan belajar mengajar diciptakan secara variatif, misalnya pelatihan mengerjakan tugas, mengajukan pertanyaan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran; 3) memberi ulangan pelajaran kepada *response*, jawaban yang salah dan benar perlu ditanggapi sebaik-baiknya; 4) membangkitkan motivasi belajar secara terus menerus selama perjalanan berlangsung.

Menutup pelajaran pada akhir pelajaran.; 1) mengambil kesimpulan dari semua pelajaran yang telah diberikan, dilakukan oleh peserta didik di bawah bimbingan guru; 2) memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menanggapi materi pelajaran yang telah diberikan terutama mengenai hubungan dengan pelajaran lain; 3) melaksanakan penilaian secara *komprehensif*.

Metode Pembelajaran yang digunakan pada siklus I menggunakan metode ceramah, pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, siswa lebih banyak mendengarkan uraian materi yang disampaikan oleh guru dan mencatat, siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengajukan pertanyaan setelah guru memberikan kesempatan bertanya

Aktivitas Guru dan Siswa pada siklus II

Pembelajaran pada siklus II menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Kartu Arisan*. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

Kegiatan Pendahuluan; 1) guru memberi motivasi kepada siswa dengan menanyakan kesiapan untuk mengikuti pelajaran dan menanyakan siswa yang tidak hadir; 2) guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dengan maksud agar peserta didik mengetahui arah kegiatannya dalam belajar, bahkan tujuan itu dapat membangkitkan motivasi belajar jika bertalian dengan kebutuhan mereka; 3) memancing pengalaman peserta didik yang cocok dengan materi yang akan dipelajarinya. Caranya ialah dengan pertanyaan-pertanyaan yang menarik perhatian mereka

Kegiatan inti; 1) guru menjelaskan kepada siswa tentang strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan; 2) guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogin, siswa bergabung dengan kelompok

yang sudah ditentukan; 3) guru membagi kartu yang berisi jawaban kepada seluruh siswa; 4) siswa dalam satu kelompok akan saling menunjukkan kartu jawaban yang diterima; 5) guru menunjuk salah seorang siswa untuk mengocok gelas yang berisi gulungan soal, dan siswa membacakan soal yang keluar dari gelas; 6) siswa yang merasa membawa kartu yang berisi jawaban yang benar angkat tangan dan membacakan jawabannya; 7) guru memberikan reward dan memberi poin satu, siswa yang lain akan memberikan yel-yel; 8) setelah seluruh soal terjawab siswa berkumpul dengan anggota kelompoknya untuk berdiskusi tentang soal dan jawaban yang terjadi pada forum arisan. Pada saat proses arisan berlangsung guru menyiapkan blangko observasi untuk menilai sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, penilaian sikap ini dimaksudkan untuk mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, selain blangko observasi sikap guru juga menyiapkan blanko observasi penilaian psikomotor, dalam hal ini yang dinilai oleh guru adalah ketrampilan berkomunikasi.

Hasil penelitian pada siswa kelas X-APH 1 SMK Negeri 3 Probolinggo pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kartu Arisan diperoleh data yang tersaji pada Tabel berikut:

Tabel : Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor pada Siswa Kelas X-APH 1 SMK Negeri 3 Probolinggo dengan metode Karsan

Variabel	Tindakan	Aspek	Persentase rata-rata		Kategori
Hasil Belajar	Siklus I	Kognitif	Afektif pertemuan 1	Afektif pertemuan 2	Rata-rata
			77 %	78%	77,50%
		58%	Psikomotor Pertemuan 1	Psikomotor pertemuan 2	Rata-rata
		60%	65%	62,50%	
		Afektif pertemuan 1	Afektif pertemuan 2	Rata-rata	
	Siklus II	Kognitif	84%	89%	86,50%
86%			Psikomotor Pertemuan 1	Psikomotor pertemuan 2	Rata-rata
		76%	84%	80%	

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan nilai baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik dari metode pembelajaran yang konvensional dengan pembelajaran menggunakan metode kartu arisan baik pada siklus I dan siklus II. Peningkatan terjadi pada ranah kognitif dengan metode konvensional nilai kognitif siswa 58% setelah menggunakan metode Kartu arisan terdapat kenaikan ranah kognitif sebesar 28%. pada nilai afektif ada kenaikan sebesar 1% dari 77% menjadi 78% pada siklus I, nilai psikomotorik ada kenaikan sebesar 5 % dari 60% menjadi 65% pada siklus I.

Pada siklus II. Peningkatan terjadi pada ranah kognitif sebesar 5% dari 81% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan terjadi pula pada ranah afektif sebesar 3% dari 77% pada siklus I pertemuan I menjadi 80% pada pertemuan II. Peningkatan juga terjadi sebesar 5% pada siklus II pertemuan I dari 84% menjadi 89% pada pertemuan II. Pada ranah psikomotor, peningkatan terjadi sebesar 5% pada siklus I pertemuan I dari 63% menjadi 68% pada pertemuan II. Begitu pula peningkatan terjadi sebesar 8% pada siklus II pertemuan I dari 76% menjadi 84% pada pertemuan II. Setelah proses pembelajaran berlangsung sampai siklus II, hasil belajar IPS siswa kelas X-APH 1 mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pembelajaran dikatakan mencapai keberhasilan apabila 75% dari jumlah siswa kelas X-APH 1 mencapai nilai di atas KKM. Berdasarkan tabel di atas jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebesar 86%.

Peningkatan hasil belajar sebesar 28% dari siklus I sebesar 58% menjadi 86% pada siklus II tersebut disebabkan oleh beberapa faktor berikut; 1) adanya permainan dalam pembelajaran membuat anak lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak positif pada hasil belajar. Kesenangan tersebut sangat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode kartu arisan ini siswa terlibat pembelajaran langsung, sangat efektif dibandingkan dengan penjelasan guru dalam bentuk verbal. Melalui permainan, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat

mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Hal yang mengakibatkan peningkatan pada hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari; 2) pembelajaran dengan metode kartu arisan ini cukup menarik karena dihubungkan dengan kehidupan nyata. Siswa akan mempersiapkan diri secara maksimal untuk mendapat giliran; 3) pada saat kegiatan pembelajaran guru selalu memberikan *reward* dalam bentuk penguatan, pemberian hadiah, ataupun pujian kepada siswa. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memotivasi siswa dan menambah semangat siswa untuk belajar. Adanya motivasi berkontribusi positif terhadap belajar siswa; 4) dalam kegiatan pembelajaran guru memberikan kesempatan untuk berbicara tujuannya adalah agar semua siswa tidak ragu-ragu dalam mengeluarkan pendapatnya. Selain itu, pemerataan tersebut berfungsi juga untuk memunculkan motivasi dari dalam diri agar lebih berani dan aktif dalam memecahkan masalah serta ikut berpartisipasi dalam pembelajaran

Motivasi IPS sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan, dorongan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dan insentif. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, mengarahkan kegiatan belajar, membesarkan semangat belajar. Yang ditunjang dengan aktivitas belajar yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan seperti masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktek dan sebagainya yang berdampak pada keberhasilan belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Penerapan model pembelajaran Kartu Arisan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas X-APH 1SMK Negeri 3 Probolinggo. Hal ini terlihat dari hasil belajar IPS siswa untuk setiap siklus yakni pada siklus I, rata-rata skor hasil belajar adalah 56 dengan rata-rata persen 58% berada pada kategori cukup. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan metode yang berbeda, rata-rata skor hasil belajar IPS siswa meningkat menjadi 86 dengan rata-rata persen 86% berada pada kategori baik. Hasil belajar siswa diperoleh persentase pada siklus I sebesar 58% dan siklus II sebesar 86%. Jadi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 18%. Sehubungan dengan hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diajukan.

Rujukan

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayu Febriana (2011) Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Make and Match Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS Siswa kelas V SDN Kali Banteng Kidul 01 Kota Semarang, *Jurnal Kependidikan Dasar Volume 1, Nomor 2, Februari 2011*
- Dimiyati dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muchtar, S. (2008). *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung: Sekolah Pascasarjana UPI.
- N. Puspawati¹, W., dkk, (2013) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Minat dan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Nomor 3 Legian – Badung, *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*
- Rahmania, M., A. (2006). Masalah yang Dihadapi Pembelajaran IPS, *Wawasan Tridharma XVIII Maret 2006*
- Ritna Handayani (2012). Efektivitas Penggunaan Metode Kooperatif Learning Model Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah pendidikan Geografi Vol2 Tahun 2012*
- Santrock, John.W. (2004) *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan Tri Wibowo. BS 2008: Jakarta Kencana
- Sardjio, Sugandi, D. Ischak. (2010). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- Solihatini, Etin, & Raharjo. (2009). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sukandi, Ujang. (2003). *Belajar Aktif dan Terpadu: Apa, Mengapa dan Bagaimana*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Sumiati dan Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

- Supriatna, N. (2002) Mengajar Keterampilan Sosial yang Diperlukan Siswa Memasuki Era Global. *Jurnal pendidikan Ilmu Sosial Nomor 19 Tahun XXII April 2002*
- Uno, H.B & Satria K (2012) *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahyudin, (2008). *Pembelajaran dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta; Ipa Abong