



**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN KREATIF DALAM
PEMBELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI
MANGASA KABUPATEN GOWA**

ANDI INDRA NURFADHILLAH

Pendidikan IPS Kekhususan IPS Ke-SDan
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Makassar
E-mail : dilladilla2404@Gmail.Com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (i) mengetahui gambaran pelaksanaan model pembelajaran bermain kreatif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa, (ii) mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif, (iii) mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain kreatif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian merupakan *true eksperiment* dengan rancangan *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 36 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 24 siswa. 12 siswa kelas IVA dan 12 siswa kelas IVB. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok control dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji normalitas dan homogenitas kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (i) pelaksanaan model pembelajaran bermain kreatif pada pembelajaran IPS di kelas IV dimulai dengan pembentukan kelompok kontrol dan eksperimen, kemudian diadakan *Pretest*, penyajian materi selama 4 kali pertemuan dengan menggunakan berbagai jenis permainan, dan diakhiri dengan *Posttest* (ii) rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran bermain kreatif. (iii) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain kreatif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa.

Kata kunci: Bermain Kreatif, Hasil Belajar

Abstract

The study aims at discovering (i) the description of the implementation of creative play learning model in Social Sciences learning of grade IV students at SDN Mangasa in Gowa District, (ii) the Social Sciences learning outcomes of grade IV students at SDN Mangasa in Gowa district taught by utilizing creative play learning model, and (iii) the influence of utilizing creative play learning model on Social Sciences learning outcomes of grade IV students at SDN Mangasa in Gowa district.

The study was true experiment research with Pre-Test Post-Test Control Group Design. The study was conducted at SDN Mangasa in Gowa district. The population of the study were grade IV students with the total of 36 students. The samples of the study were 24 students consisted of 12 students of grade IVA and 12 students of grade IVB. The determination of experiment group and control group were conducted by employing simple random sampling technique. Data obtained were analyzed by using normality and homogeneity test, continued by hypothesis test using t-test.

The result of the study reveal that (i) the implementation of creative play learning model in Social Sciences learning of grade IV students started with forming the control and experiment groups, then conducted the pre-test, material presentation for 4 meetings by using type of games, and ended with the post-test, (ii) the average of learning outcomes of students who were taught by utilizing creative play learning model have improved compared before utilizing creative play learning model, and (iii) there is influence of utilizing creative play learning model on Social Sciences learning outcomes of grade IV students at SDN Mangasa in Gowa district.

Keyword: Creative play learning, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan kebutuhan akan perbaikan kualitas pendidikan pun menjadi semakin besar. Perbaikan sistem pendidikan dari masa ke masa terus mengalami perbaikan dan penyempurnaan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas, lengkap, menyeluruh, dan berdasarkan pemikiran rasional-objektif.

Dalam pembelajaran, guru cenderung hanya sedangkan anak didiknya terpaksa dan dipaksa untuk duduk, mendengarkan, dan mencatat. Peningkatan mutu pendidikan menuntut kerja keras berbagai pihak, mulai dari tenaga kependidikan, orang tua, siswa, masyarakat dan pemerintah untuk mencapai tujuan akhir yakni sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, sehingga siswa dapat bersaing dengan perkembangan dimasa kini, keberhasilan suatu pendidikan terkait dengan masalah untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran siswa mengalami perubahan, baik dalam pengetahuan, keterampilan, pemahaman, nilai dan sikap adalah dengan cara bermain. Guru dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran, karena setiap anak memiliki kemampuan menangkap materi pelajaran yang berbeda. Guru harus berinovasi dalam menyampaikan materi, perlu menggunakan metode yang sesuai, yang disukai oleh siswa, serta tidak monoton agar mempermudah siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Mangasa,

ternyata sebagian peserta didik di kelas IV masih kurang aktif dalam pembelajaran. Metode mengajar yang digunakan oleh guru masih bersifat 1 arah, yaitu hanya guru yang aktif dalam pembelajaran, peserta didik hanya menyimak dan menulis apa yang dibacakan oleh gurunya dan yang dituliskan oleh gurunya di papan tulis. Kondisi lain yang terjadi di lapangan adalah penerapan metode mengajar yang hanya menulis isi buku sampai selesai hanya akan semakin memperlambat daya serap otak anak dan menurunkan semangatnya untuk belajar dan mengetahui sesuatu. Faktor lain yang berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik adalah ternyata penggunaan berbagai jenis permainan dalam pembelajaran IPS masih kurang dimanfaatkan oleh guru-guru di SD Negeri Mangasa. Pembelajaran masih diajarkan dengan metode ceramah. Proses pembelajaran yang kurang memanfaatkan model pembelajaran dengan berbagai jenis permainan menyebabkan pembelajaran monoton sehingga siswa menjadi bosan, bercerita dengan teman, mengganggu teman, dan hanya bermain-main ketika pembelajaran berlangsung.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Peran guru tersebut memiliki dampak pada kompetensi yang dicapai oleh siswa, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Guru diharapkan dapat terus berinovasi dalam mengajar agar semua kompetensi dapat tercapai. Penggunaan model bermain kreatif diharapkan menjadi sarana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Kreatif dalam Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mangasa Kabupaten Gowa.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam pembelajaran, berbagai masalah sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka

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

Sejalan dengan pendapat di atas, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2010: 51). Berbeda dengan pendapat di atas, dikemukakan bahwa model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar.

2. *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengacu pada metode pengajaran, di mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan anak didik bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Hamid Hasan, 1996; Solihatin, 2007). Sehubungan dengan pengertian tersebut, Slavin berpendapat bahwa kooperatif adalah suatu model pembelajaran, di mana siswa belajar dan berkelompok suatu kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4–6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Heterogenitas anggota kelompok ditinjau dari jenis kelamin, prestasi akademik, maupun status sosial. Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur

kerjasama yang teratur dalam kelompok, di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Model kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu anak didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.

Model belajar kooperatif mendorong peningkatan kemampuan anak didik dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran karena anak didik dapat bekerja bersama dengan anak didik lainnya dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi. Suasana dalam belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang di antara sesama anggota kelompok memungkinkan anak didik untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pengembangan kepribadian yang demikian juga membantu mereka yang kurang berminat menjadi lebih bergairah dalam belajar.

Pengajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang pengajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan

pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasahi antar sesama siswa.

a) Unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya: (Kunandar 2007: 359)

1) Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal.

2) Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Interaksi semacam itu memungkinkan para siswa dapat saling menjadi sumber belajar sehingga sumber belajar lebih bervariasi. Interaksi semacam itu sangat penting karena ada siswa yang merasa lebih mudah belajar dari sesamanya.

3) Akuntabilitas individual

Pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Meskipun demikian, penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, dan karena itu tiap anggota kelompok harus memberikan urunan demi kemajuan kelompok. Penilaian kelompok secara individual inilah yang dimaksudkan dengan akuntabilitas individual.

4) Keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Dalam pembelajaran kooperatif keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi

(*interpersonal relationship*) tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

b) Peran Guru dalam Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menuntut guru untuk berperan relatif berbeda dari pembelajaran tradisional. Berbagai peran guru dalam pembelajaran kooperatif tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut ini:

1) Merumuskan tujuan pembelajaran.

Ada dua tujuan pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru, tujuan akademik (*academic objectives*) dan tujuan keterampilan bekerja sama (*collaborative skill objectives*). Tujuan akademik dirumuskan sesuai dengan taraf perkembangan siswa dan analisis tugas atau analisis konsep. Tujuan keterampilan bekerja sama meliputi keterampilan memimpin, berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik.

2) Menentukan jumlah anggota dalam kelompok belajar

Jumlah anggota dalam tiap kelompok belajar tidak boleh terlalu besar, biasanya 2 hingga 6 siswa. Ada 3 faktor yang menentukan jumlah anggota tiap kelompok belajar. Ketiga faktor tersebut adalah: (1) taraf kemampuan siswa, (2) ketersediaan bahan, dan (3) ketersediaan waktu. Jumlah anggota kelompok belajar hendaknya kecil agar tiap siswa aktif menjalin kerjasama menyelesaikan tugas

3) Menentukan tempat duduk siswa

Tempat duduk siswa hendaknya disusun agar tiap kelompok dapat saling bertatap muka tetapi cukup terpisah antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya. Susunan tempat duduk dapat dalam bentuk lingkaran atau berhadapan. 4. Merancang bahan untuk meningkatkan saling ketergantungan positif. Cara menyusun bahan ajar dan penggunaannya dalam suatu kegiatan pembelajaran dapat menentukan tidak hanya efektivitas pencapaian tujuan belajar siswa. Bahan ajar hendaknya dibagikan kepada semua siswa agar mereka dapat berpartisipasi dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika kelompok belajar telah memiliki cukup pengalaman, guru tidak perlu membagikan bahan ajar dengan berbagai petunjuk khusus. Jika kelompok belajar belum banyak pengalaman atau masih baru, guru perlu

memberi tahu para siswa bahwa mereka harus bekerja sama, bukan bekerja sendiri-sendiri.

<https://blog.igi.or.id/peran-guru-dalam-pembelajaran-kooperatif.html> (online), diakses tanggal 6-09-2017

Manusia perlu berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasahi antar sesama siswa. Pengajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasahi antar sesama siswa.

c) Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memanfaatkan kecenderungan siswa untuk berinteraksi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa dalam setting kelas, siswa lebih banyak belajar dari satu teman ke teman yang lain di antara sesama siswa daripada belajar dari guru. Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang sangat positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya. Manfaat pembelajaran kooperatif untuk siswa dengan hasil belajar rendah di antaranya dapat meningkatkan motivasi, serta meningkatkan hasil belajar.

Menurut Khaeruddin (Slavin, 2005) beberapa keuntungan dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: (1) Siswa bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok. (2)

Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk sama-sama berhasil. (3) Aktif peran sebagai tutor supaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. (4) Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

3. Teori Belajar

Belajar merupakan proses yang harus ditempuh oleh seseorang dalam mencapai kemajuan dalam hidupnya, baik secara formal maupun nonformal. Seseorang dikatakan telah mengalami pembelajaran jika dalam dirinya terjadi perubahan berupa kemampuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Perubahan-perubahan tersebut terjadi dengan tahapan tahapan tertentu dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama dan perubahan itu terjadi karena adanya usaha.

Menurut Hamalik (2001: 27), belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami dan terdapat perubahan kelakuan. Sardiman (2001: 20) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya, membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami kesulitan atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Aspek perubahan itu menurut Benjamin S. Bloom dalam Jihad dan Haris (2008:28) mencakup ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

1. domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika)

2. domain afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intrapribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan

3. domain psikomotor (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam

interaksi dengan lingkungannya. Pengertian belajar erat kaitannya dengan teori belajar. Teori belajar sendiri disusun berdasarkan pemikiran bagaimana proses belajar terjadi.

Teori Behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku. Menurut teori ini, yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respon. Yang bisa diamati hanyalah stimulus dan respon. Pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Hal ini diperkuat oleh Skinner, menurutnya belajar adalah hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku (Budiningsih, 2005:23).

Berdasarkan pengertian-pengertian belajar tersebut, dapat diketahui bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan melalui interaksi dengan lingkungannya. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar itu sendiri ditentukan dengan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai, maka proses belajar mengajar tersebut dapat dikatakan berhasil.

4. Bermain Kreatif

Pengertian Bermain

Montolalu (2007: 12.3) Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, tanpa tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terduga banyaknya. Anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses dan berfungsi dalam kehidupannya.

Menurut Gordon dan Browne (1993) dalam Moeslichatoen (2004: 24) menyatakan bermain merupakan pekerjaan masa kanak-

kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan pembatasan dan memahami kehidupan. Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004: 395) mengemukakan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Ada enam belas nilai bermain bagi anak: 1) Bermain membantu pertumbuhan anak, 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, 3) Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak, 4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai, 5) Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya, 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa, 7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan pribadi, 8) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik, 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian, 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu, 11) Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa, 12) Bermain meruokan cara dinamis untuk belajar, 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak, 14) Bermain dapat distruktur secara akademis, 15) Bermain merupakan kekuatan hidup, 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia (Hildebrand dalam Moeslichatoen 2004:55-56)

Bermain dilakukan dengan sukarela tanpa adanya tekanan/ paksaan dari pihak luar dan juga bukan merupakan suatu kewajiban (Hurlock, 1978). Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian (Semiawan, 2003). Dengan bermain, juga memungkinkan anak akan berpikir lebih banyak, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialami anak dan anak akan lebih mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya (Padmonodewo, 2002).

Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan, dan kelemahannya, ketrampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan mencoba melakukan ide kreatifnya. Nilai hidup seperti cinta, menghargai orang lain, kejujuran, jiwa berolah raga, disiplin diri, antara lain akan diperoleh dari bermain dengan orang lain. Dengan bermain bersama anggota keluarga atau teman sebayanya, akan lebih mengakrabkan satu sama lain.

5. Pembelajaran IPS

a. Definisi Mata Pelajaran IPS

Pada hakikatnya perkembangan hidup seseorang mulai dari saat ia lahir sampai menjadi dewasa, hal ini tidak terlepas dari kaitannya dengan manusia lain. Menurut Susanto (2013), hakikat IPS di SD adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga Negara sendiri mungkin. Selanjutnya Susanto (2013), tentang hakikat IPS di SD yaitu:

Hakikat IPS di SD memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warganegara sedini mungkin karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir, bersikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan hidup sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat. IPS adalah program pendidikan atau bidang studi yang mempelajari kehidupan manusia dan masyarakat serta berhubungan dengan masyarakat dan lingkungannya. Dalam standar isi yang termuat

dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa “IPS adalah materi pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”.

Kosasih (Trianto, 2010), mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membahas hubungan antara manusia dengan lingkungan. Lingkungan masyarakat dimana anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitar. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) ditunjukkan bagi pembinaan generasi penerus usia dini agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan di lingkungan sebagai insan sosial dan warga Negara yang baik. Untuk itulah pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus dapat membawa anak didik kepada kenyataan hidup yang sebenarnya yang dapat dihayati mereka, ditanggapinya, dianalisisnya akhirnya dapat membina kepekaan sikap mental, keterampilan dalam menghayati kehidupan yang nyata ini.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2006 menjelaskan tujuan pengajaran IPS di SD adalah agar siswa memiliki kemampuan: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat local, nasional, dan global.

Depdiknas (2010) menyatakan IPS di SD dan MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, fakta, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, Bangsa dan Negara Indonesia. IPS bertujuan: 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis; 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inquiry, memecahkan masalah dan keterampilan sosial; 3) Membangun komitmen dan kesadaran nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) Meningkatkan kemampuan kerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang mejemuk secara nasional maupun global

6. Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar

Pendidikan yang baik akan menghasilkan output yang baik pula. Sehingga proses pembelajaran akan menentukan hasil belajar siswa. Nana Sudjana (2009: 23) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Penilaian hasil belajar sebagai objek yang menjadi sasaran penilaian. Dalam belajar manusia membutuhkan hasil belajar, seorang anak yang sering tidak langsung dilihat tanpa anak itu melakukan sesuatu untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Kesuksesan hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi atau penilaian yang bertujuan untuk pencapaian suatu tujuan belajar.

Menurut Suprijono (2013: 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil bukan hanya dari segi pengetahuan saja, tetapi dari semua aspek potensi manusia seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Winkel dalam (Purwanto, 2013:45) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Slameto (2010:2) mengemukakan bahwa: "belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya".

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka secara sederhana dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Melalui hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan kepada peserta didik

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian *true experiment* (experiment penuh) dimana peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design* yang melibatkan dua kelompok yaitu satu kelompok sebagai kelompok kontrol dan satu sebagai kelompok eksperimen yang dipilih secara random kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal. Dalam kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan penerapan dan penggunaan model pembelajaran bermain kreatif pada siswa kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa. Desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 : Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
A	O ₁	X	O ₂
B	O ₃		O ₄

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

- A : Kelompok/kelas eksperimen
- B : Kelompok/kelas kontrol
- X : Treatment. (Kelompok eksperimen yang diberi treatment)

- yaitu penggunaan model bermain kreatif)
- O₁ & O₃ : Kedua kelompok diobservasi dengan pretest untuk mengetahui hasil belajar awal
- O₂ : Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model bermain kreatif
- O₄ : Hasil belajar siswa pada kelas kontrol

B. Variabel Penelitian

a. Variabel bebas (independen)

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebab. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran bermain kreatif.

b. Variabel terikat (dependen)

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel akibat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari perbedaan penafsiran yang menyangkut penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mengemukakan beberapa definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Model Bermain Kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang menggunakan jenis-jenis permainan yang kreatif dalam proses pembelajaran IPS pada kelas IV SD. Dengan penggunaan model pembelajaran bermain kreatif akan meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada selama proses pembelajaran.
2. Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil yang diperoleh berupa skor yang dicapai dari tes tertulis yang dikembangkan

berdasarkan indikator dari materi pembelajaran IPS. Tes yang diberikan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pemberian perlakuan.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa pada pembelajaran IPS Tahun Ajaran 2017-2018. Penelitian ini dilakukan pada semester genap (II) dan dimulai pada tanggal 28 Januari sampai 28 Februari 2018

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jadi, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri atas 2 rombel dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Adapun rinciannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini: Table 3.2 Jumlah Populasi Siswa kelas IV SD Negeri Mangasa

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		L	P	
1	Kelas IVA	13	5	18
2	Kelas IVB	6	12	18
Jumlah		19	17	36

1. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Melalui teknik *Sample Random Sampling* secara undian, maka terpilih kelas IVA dengan jumlah 12 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB dengan jumlah 12 siswa sebagai kelas kontrol.

Adapun rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Siswa kelas IV SD Negeri Mangasa

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Sampel
1	Kelas IVA	18	12
2	Kelas IVB	18	12
Jumlah		36	24

F. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data-data. Jika peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka calon peneliti akan sulit mendapatkan data yang akurat. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Tes Observasi dan Dokumentasi

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Upaya guru dalam menciptakan suatu system lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu keharusan dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Olehnya itu pemilihan model pembelajaran menjadi sangat penting untuk dilakukan, karena selain menjadi sebagai cara dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran kepada siswa agar siswa menjadi tidak bosan dan jenuh dalam pembelajaran, juga dapat menjadi perangsang keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Penelitian ini akan membahas hasil analisis data penelitian tentang penggunaan model

pembelajaran bermain kreatif pada pembelajaran IPS materi Koperasi pada kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa.

1. Pelaksanaan model pembelajaran bermain kreatif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV di SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa.

Banyak faktor yang menyebabkan keberhasilan suatu proses pembelajaran, salah satu diantaranya adalah model pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik. Dari hasil penelitian diatas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti untuk diuji dengan model pembelajaran bermain kreatif lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu yang dicapai dari proses belajar. Dalam pembelajaran IPS, seorang anak akan lebih dapat memahami bahan ajar apabila daya kreativitasnya juga dapat berkembang dan tidak didoktrin oleh aturan guru.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif, siswa akan lebih aktif dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi IPS sehingga siswa lebih mudah dalam memahami segala sesuatu karena siswa secara langsung terlibat dalam penyelesaian masalah. Selain itu, dalam penerapan model pembelajaran bermain kreatif, setiap masalah diselesaikan secara bersama-sama sehingga semangat saling membantu antar siswa juga lebih terlihat. Tidak ada kesenjangan antara siswa pandai maupun kurang pandai, sehingga kesulitan dalam belajar bias diatasi dengan baik dan siswa yang kurang pandai pun tidak merasa enggan ataupun malu jika ingin menanyakan sesuatu. Hal ini lah yang menyebabkan model bermain kreatif baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Model bermain kreatif juga dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar karena ada berbagai jenis permainan yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan dalam materi IPS.

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain kreatif ini meliputi beberapa langkah, antara lain: langkah pertama dalam kegiatan pembelajaran dikelas guru mengkondisikan siswa dan menjelaskan kepada siswa mengenai tujuan dan indikator yang akan

dicapai dalam proses pembelajaran, kemudian guru menjelaskan mengenai jenis permainan dan aturan-aturan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu penyampaian materi dan pembagian kelompok, kemudian guru membimbing siswa dalam melaksanakan model pembelajaran bermain kreatif, dan langkah yang terakhir yaitu mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Aktivitas yang terlihat sebelum menggunakan model pembelajaran bermain kreatif adalah siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dibacakan oleh guru. Setelah penerapan model pembelajaran bermain kreatif, aktivitas siswa mengalami peningkatan, diantaranya siswa menjadi lebih aktif melibatkan diri dalam pembelajaran, siswa lebih antusias dalam belajar. Dalam mengelola kelas, guru sebaiknya lebih baik dalam memilih model pembelajaran yang dapat membuat siswa antusias dan senang dalam kegiatan belajarnya, bertanggung jawab terhadap tugasnya, serta terus mengupayakan untuk memotivasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran agar bisa terlibat secara aktif.

Pelaksanaan model pembelajaran bermain kreatif pada pembelajaran IPS di kelas IV dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan yang berbeda dari sebelumnya. Sebelum penyampaian materi, terlebih dahulu dilakukan *Pretest* untuk melihat kondisi awal peserta didik. Setelah itu peneliti menyampaikan materi dengan tema badan usaha koperasi kepada kedua kelompok. Penyampaian materi berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan, yang dimulai pada tanggal 6 Februari dan berakhir pada tanggal 20 Februari. Adapun jenis permainan yang digunakan selama proses pembelajaran ada 4 jenis, yaitu tulis dan jawab pada pertemuan pertama, menyusun puzzle pada pertemuan kedua, teka teki silang pada pertemuan ketiga, dan merangkai kata pada pertemuan keempat. Pada setiap pertemuan terlihat antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih bersemangat dengan disajikannya permainan

yang berbeda pada setiap pertemuan. Keaktifan dan rasa ingin tahu siswa pun menjadi lebih meningkat. Setelah penyampaian materi, kedua kelompok diberikan *Posttest* untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

2. Hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif di kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa di kelas IV pada materi "Koperasi". Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa sebelum penelitian.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa disajikan dengan jenis permainan yang bias dikaitkan dengan materi koperasi dalam pembelajaran IPS kelas IV. Siswa diberi kebebasan untuk tampil dalam kelompok dalam permainan yang disajikan, bebas dalam memberikan tanggapan dan pendapat sesuai dengan yang mereka pikirkan, siswa diberi kebebasan untuk mencatat point-point yang mereka tidak mengerti selama proses belajar berlangsung untuk memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari paparan diatas, penggunaan model pembelajaran bermain kreatif dapat memberikan distribusi yang positif dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya oleh Syahribulan, 2013 dengan judul "Pemahaman Konsep Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Aggulaceng pada TK Islam Maradekaya", membuktikan bahwa permainan memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di TK Islam Maradekaya, dimana sebelum melakukan permainan Aggulaceng, nilai rata-rata anak usia dini di TK Islam Maradekaya berada pada kategori tinggi, sementara nilai rata-rata setelah

melakukan permainan meningkat menjadi kategori sangat tinggi. Permainan yang dilaksanakan di TK Islam Maradekaya berlangsung dengan baik dimana pelaksanaannya sesuai prosedur. Para peserta memberikan respon yang sangat baik terhadap permainan.

3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain kreatif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain kreatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada siswa pada kelompok kontrol.

Untuk melihat pengaruh model pembelajaran bermain kreatif terhadap hasil belajar siswa digunakan analisis statistik inferensial melalui uji hipotesis *Independent Samples Test*. Dari hasil pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa H_1 pada penelitian ini diterima. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain kreatif dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa.

Setelah dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa hasil belajar kedua kelompok tersebut berbeda secara nyata. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan kata lain ada pengaruh positif terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan melalui pembelajaran dengan model bermain kreatif. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh positif karena model pembelajaran bermain kreatif merupakan salah satu model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan berbagai jenis permainan, sehingga siswa

menjadi lebih antusias dalam belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Froebel yang percaya bahwa anak-anak membutuhkan pengalaman nyata dan aktif secara fisik. Disitulah terdapat kaitan antara bermain dan belajar. Froebel sendiri mendefinisikan bermain yaitu “cara anak untuk belajar” atau “anak belajar dengan berbuat”. Anak didik bukanlah bejana pasif yang menerima begitu saja apa yang diberikan kepadanya, melainkan ikut ambil bagian dalam pendidikannya.

Selain itu, menurut Vygotsky (1969) bermain merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky, anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermain, dalam perspektif ini menyediakan ruang bagi anak untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Anak adalah individu aktif, yang didalam proses bermain melibatkan diri untuk membangun konsep-konsep yang dibutuhkan. Dari paparan diatas, penggunaan model pembelajaran bermain kreatif pada pembelajaran IPS memeberikan kontribusi yang positif dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini telah sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Susanto (2013:5) bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas oleh Sudjana (2010:93) bahwa hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut: 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri murid. Murid tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaiki atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai. 2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana

mestinya. 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kamauan, dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya. 4) Hasil belajar yang diperoleh murid secara menyeluruh, yakni mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. 5) Kemampuan murid untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan model pembelajaran bermain kreatif pada pembelajaran IPS di kelas IV dimulai dengan pembentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kemudian pemberian *Pretest* untuk melihat kemampuan awal peserta didik, setelah mengadakan *Pretest*, kemudian kedua kelompok diberikan materi mengenai badan usaha koperasi, dan setelah diberikan materi kedua kelompok diberikan *Pretest* untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif.
2. Penelitian menunjukkan hasil belajar IPS siswa setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif mengalami peningkatan rata-rata yakni sebelum diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif berada pada kategori sedang dan setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif berada pada kategori sangat tinggi.
3. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain kreatif dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mangasa Kabupaten Gowa, dimana hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran bermain kreatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para guru, penggunaan media Power Point dalam pembelajaran IPS dapat dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaiknya guru juga sebagai inspirator bagi siswa khususnya dalam pembelajaran.
2. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan, agar dapat memberikan mediasi perkembangan kompetensi guru melalui kegiatan, penelitian dan pendidikan/pelatihan khususnya dalam hal penggunaan media Power Point untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu dasar dalam mengambil keputusan dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di sekolah dan dilakukan dalam jangka panjang dan berkelanjutan sehingga menjadi suatu kebiasaan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki, Ismet. Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya Offset
- BSNP. 2006. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Depdiknas, (2010). *Model Pembelajaran IPS*, Malang: Pusat Kurikulum Baltibang Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Hurlock, Elizabeth B. 1985. *Child Development*. Singapore. Tokyo: Mc. Graw Hill Book Company
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak. (Jilid 2)*. Terjemahan oleh dr. Med. Meitasai Tjandrasa. 1997. Jakarta: Erlangga
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: MultiPressindo.
- Kunandar, 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montalulu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Padmonodewo, S. 2002. *Alat Permainan dan Kegiatan Bermain: Orangtua bersama Anak (0-5 tahun)*. *Buletin PADU*. Edisi 02, Oktober 2002
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta; Pustaka Belajar
- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Grasindo
- Semiawan, C. R. 2003. *Pengembangan Rambu-rambu Belajar Sambil Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini*. *Buletin PADU*. Vol. 2, No. 1, April 2003. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Diterjemahkan oleh Narulita Yusron. 2010. Bandung: Nusa Media
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 195 hlmn
- Solihatin, Etin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta; Pustaka Belajar
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Sinar Grafika