

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI STRATEGI *ACTIVE LEARNING*
MODEL *GET A STAR* PADA MATA PELAJARAN IPS
DI MTs SALAFIYAH KOTA CIREBON**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd. I)
Pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon**



Disusun Oleh :

YULITHA INDAH MUMPUNI
NIM 59440973

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA (RI)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2013 / 1434 H**

IKHTISAR

YULITHA : *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Active Learning Model Get A Star Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Salafiyah Kota Cirebon*

Strategi *Get A Star* adalah suatu pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, dinamis, dan aktif dan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kompetensi baik secara perorangan ataupun kelompok. Tiap siswa dalam kelompok dapat menjawab kuis dan meraih skor sebanyak-banyaknya agar kelompok mereka mendapat nilai tertinggi. Dalam penggunaan strategi pembelajaran aktif model *Get A Star*, siswa lebih aktif dan berani dalam mengemukakan pendapat sehingga pembelajaran di kelas menjadi hidup. Namun pada kenyataannya guru mata pelajaran IPS Ekonomi kelas VII lebih banyak menggunakan metode klasik seperti metode ceramah. Untuk itu, penulis mencoba untuk meneliti tentang Strategi pembelajaran aktif model *get a star* di MTs. Salafiyah Kota Cirebon.

Tujuan dari penelitian ini yaitu 1). Untuk mengetahui penerapan strategi *active learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon. 2). Untuk mengetahui aktifitas belajar siswa dalam penerapan strategi *active learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon. 3). Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *active learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon.

Penelitian ini bertitik tolak pada kerangka pemikiran bahwa penggunaan strategi *active learning* model *Get A Star* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII pada sub pokok kegiatan ekonomi masyarakat.

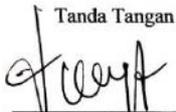
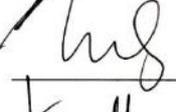
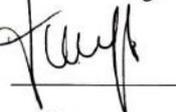
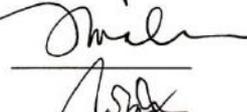
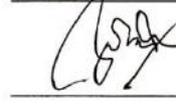
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi *active learning* model *Get A Star* terdiri dari 3 siklus dengan subjek penelitian siswa kelas VII C MTs Salafiyah Kota Cirebon yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan test, angket, observasi dan dokumentasi

Berdasarkan analisis dan kajian pada bab IV tentang penggunaan strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-C MTs Salafiyah Kota Cirebon dapat disimpulkan bahwa: 1). Respon siswa terhadap penggunaan strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS Ekonomi di kelas VIII-C sebesar 45,76% dengan kriteria cukup. 2).Aktivitas belajar siswa kelas VIII-C pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata 76% dengan kriteria aktif. Pada siklus II rata-rata 90% dengan kriteria sangat aktif. Selanjutnya, Pada siklus III rata-rata 96% dengan kriteria sangat aktif. 3). Nilai dan hasil belajar siswa kelas VIII-C juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya dan jumlah siswa yang tuntas belajar semakin bertambah. Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya strategi *Active Learning* model *Get A Star* diperoleh nilai rata-rata kelas 54,83 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 23,33%. Setelah diterapkannya strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 58,5 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 26,66%. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 84,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 93,33%. Pada siklus III juga mengalami peningkatan menjadi 93,16 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100%.

PENGESAHAN

Sripsi ini berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Active Learning Model Get A Star Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Salafiyah Kota Cirebon" oleh Yulitha Indah Mumpuni, Nomor Induk Mahasiswa 59440973, telah di munaqosahkan pada hari, dihadapan penguji dan dinyatakan Lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPS Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan T.IPS Nuryana, M.Pd NIP. 19710611 199903 1 005	<u>30-08-2013</u>	
Sekretaris Jurusan Ratna Puspitasari, M.Pd NIP. 19721215 200501 2 004	<u>30-08-2013</u>	
Penguji I Drs. Masdudi, M.Pd NIP. 197102261 199703 1 006	<u>27-08-2013</u>	
Penguji II Nuryana, M.Pd NIP. 19710611 199903 1 005	<u>27-08-2013</u>	
Pembimbing I Dra. Hj. Isnin Agustin A, M.A NIP. 19630805 198803 2 001	<u>28-08-2013</u>	
Pembimbing II Drs. Nasehudin, M.Pd NIP. 19670105 199203 1 012	<u>30-08-2013</u>	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah


DR. Saefudin Zuhri, M.Ag
NIP. 19710302 199803 1 002



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang bergelut secara intens dengan pendidikan. Itulah sebabnya manusia dijuluki sebagai *animal educandum* dan *animal educandus* secara sekaligus, yaitu sebagai makhluk yang dididik dan makhluk yang mendidik. Dengan kata lain, manusia adalah makhluk yang senantiasa terlibat dalam proses pendidikan, baik yang dilakukan terhadap orang lain maupun terhadap dirinya sendiri. Dalam arti inilah Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB (Unesco) sebagai badan internasional yang bergumul dengan berbagai masalah pendidikan dan kebudayaan mencanangkan konsep, “Pendidikan sepanjang hayat” (*life long education*) yang berlangsung sejak di buaian hingga ke liang lahat (*From the cradle to the grave*). (Sukardjo M, Komarudin Ukim 2009: 1)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pengembangan kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003)

Dalam undang-undang RI No.2 Tahun 1989 definisi pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan bagi peranannya dimasa datang (Hasbullah, 2001: 14). Sedangkan fungsi dan tujuan pendidikan yang termasuk dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang Demokratis serta bertanggung jawab.” (Undang-Undang RI No.20 Pasal 3, 2003: 5)

Sekolah merupakan lembaga formal yang di dalamnya terjadi berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan meningkatkan pengetahuan siswa dan pembentukan karakter atau kepribadian yang lebih baik. Salah satu distributor pendidikan (ilmu) adalah guru. Menurut pepatah Jawa Guru adalah digugu lan ditiru yang berarti bahwa guru merupakan sosok yang menjadi panutan bagi siswanya. Saat ini sosok guru sudah ikut “ter-reformasi”. Guru dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan yang selalu berkembang dan mengikuti kemajuan jaman, oleh karena itu salah satu dari peran guru atau pendidik adalah sebagai fasilitator atau moderator dan tugasnya adalah merangsang atau memberikan stimulus, membantu peserta didik dalam segala bentuk belajar menuju pada perubahan siswa. (Ngalim Purwanto 2003: 75).

Dapat dikatakan tugas guru bukan hanya dalam mencerdaskan siswa saja tetapi perubahan pada moral atau perilaku serta me-modifikasi metode atau model pembelajaran yang harus diterapkan oleh seorang guru terkait materi yang diajarkan serta tujuan yang ingin dicapai agar terciptanya pembelajaran yang terarah dan sistematis. Karena dengan model pembelajaran yang relevan siswa akan merasa lebih nyaman dan mudah untuk memahami materi ajar yang diberikan oleh guru.

Belajar dapat diartikan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan. Pengertian lain belajar yaitu suatu proses

usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2003: 2).

Pengertian tersebut di atas belajar merupakan perubahan tingkah laku melalui proses interaksi antara satu dengan yang lainnya sehingga akan terjadi perubahan baik dalam aspek pengetahuannya, keterampilannya maupun dalam sikapnya. Disini peran guru sangatlah penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar siswa.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam dan luar diri siswa. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark pada tahun 1981 bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2006: 39).

Ilmu pengetahuan sosial dalam dunia pendidikan dasar dan menengah di negara kita muncul bersamaan dengan diberlakukannya kurikulum SD, SMP, dan SMA tahun 1975. Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan. Oleh karena itu seorang guru harus benar-benar di tuntut untuk kreatif inovatif, dalam menyajikan materi Ilmu pengetahuan sosial sehingga tidak menimbulkan vakum dalam pembelajaran dan minat yang tinggi bagi siswa yang berujung hasil belajar atau prestasi siswa yang meningkat. (Ishak, dkk 2005: 136)

MTs Salafiyah merupakan salah satu sekolah yang ada di Kota Cirebon. Sekolah ini terletak di kecamatan Harja Mukti Kota Cirebon. Lokasi sekolah ini cukup strategis yang merupakan jalur transportasi

sehingga memudahkan akses ke sekolah. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat observasi awal yang dilakukan di MTs Salafiyah khususnya pada kelas VIII-C, ditemukan adanya permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.

Menurut Ibu Masrifah, selaku guru pengampu mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII-C menunjukkan memang hasil belajar IPS Terpadu di kelas VIII-C belum mencapai maksimal. Meskipun ada siswa yang mampu memperoleh nilai yang tinggi, tetapi ada juga siswa yang mendapat nilai rendah. Jumlah siswa pada kelas VIII-C adalah 30 Siswa. Rata-rata ulangan harian IPS Terpadu yang diperoleh ketika observasi awal pada kelas VIII-C sebesar 5,5. Jumlah siswa yang tuntas pada ulangan harian I pada kelas VIII-C sebanyak 7, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 23 siswa. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) di MTs. Salafiyah yaitu 7 sehingga dapat dinyatakan bahwa kelas VIII-C belum mencapai ketuntasan.

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial lainnya adalah mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang belum optimal. Dalam proses pembelajaran seharusnya peserta didik dapat mengeksplorasi dirinya terkait dengan materi pembelajaran yang dipelajari akan tetapi tidak semua peserta didik dapat melakukan hal tersebut. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu peserta didik diharapkan akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang di nilai kurang menarik, membosankan dan monoton membuat pembelajaran IPS menjadi kurang daya tarik bagi peserta didik.

Adapun latar belakang pembelajaran IPS menjadi kurang menarik adalah mengenai cara mengajar yang monoton serta proses pembelajaran

yang tidak melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif sehingga peserta didik tidak mendapat kesan yang menarik dari proses pembelajaran. Penggunaan metode belajar yang kurang melibatkan peserta didik aktif turut menjadi faktor pendukung ketidak menarik pembelajaran IPS.

Model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses belajar mengajar yang dilakukannya (Etin Solihatin 2005: 1). Oleh karena itu salah satu kreatifitas guru sangat diperlukan ketika dalam model atau metode yang diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, yang notabennya materi IPS adalah bersifat hafalan dan ceramah sehingga membosankan atau vakum bagi siswa ditambah lagi dalam penyajian guru dengan metode konvensional yaitu ceramah dan menulis materi-materi saja.

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran yang dilakukannya. Guru harus menggunakan metode yang tidak saja membuat proses pembelajaran menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berkreaitifitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat berkembang maksimal secara bersamaan tanpa mengalami pendistorsian salah satunya.

Setelah melihat permasalahan tersebut peneliti berinisiatif untuk melakukan pembaharuan dalam proses belajar, agar dalam proses pembelajaran yang tadinya pasif menjadi aktif, dan yang tadinya membosankan menjadi menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi hidup dan tidak monoton.

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu proses pembelajaran untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (<http://www.gwu.edu/eriche>).

Dengan metode pembelajaran aktif (*Active Learning*) diharapkan dapat merangsang siswa lebih semangat dalam belajar untuk menggapai hasil lebih maksimal sehubungan dengan permasalahan di atas, maka upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran IPS merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan. Menanggulangi permasalahan dalam proses pembelajaran IPS, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Active Learning* model *Get A Star*.

Get A Star (Raihlah Bintang) adalah pembelajaran dengan menerapkan strategi menyenangkan, dinamis, dan aktif dan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kompetensi baik secara perorangan ataupun kelompok. Tiap siswa dalam kelompok dapat menjawab kuis dan meraih skor sebanyak-banyak agar kelompok mereka mendapatkan nilai tinggi. (Berdianti Ika, 2010: 40)

Metode ini diharapkan masing-masing dari siswa atau kelompok dapat menjawab pertanyaan dan mengumpulkan point bintang dengan sebanyak-banyaknya sehingga proses pembelajaran ini akan berjalan dengan penuh ilmu serta keseriusan dan tidak adanya unsur monoton/vacum dalam belajar IPS dan bisa memacu siswa fokus dalam

pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat atau mencapai hasil yang maksimal (Berdia Ika, 2010: 40).

Berdasarkan uraian diatas peneliti menganggap pentingnya Penelitian Tindak Kelas (PTK) peneliti mengambil penelitian berjudul *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Active Learning Model Get A Star Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon”*

B. Perumusan dan Pembatasan Masalah

Perumusan masalah ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). Adapun ruang lingkupnya yaitu mengenai Strategi Belajar Mengajar (SBM).

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kausal komparatif, yaitu penelitian dengan membandingkan antar siklus pada subjek penelitian dengan pendekatan kualitatif. Data kuantitatif hanya bersifat deskriptif saja.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya rasa percaya diri pada siswa
2. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran
3. Hasil nilai ulangan siswa yang masih dibawah KKM, khususnya kelas VIII-A di MTs. Salafiyah Kota Cirebon

2. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang akan diteliti terlebih dahulu dirumuskan ruang lingkupnya agar memiliki sasaran penelitian yang jelas. Hal ini untuk

menghindari sasaran penelitian yang meluas. Untuk itu diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang diteliti adalah :

- a. Strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran aktif model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII-C MTs. Salafiyah Kota Cirebon.
- b. Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai test pada masing-masing siklus I, II, dan III.
- c. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII-C MTs. Salafiyah Kota Cirebon semester II tahun ajaran 2012/2013 melalui kelas eksperimen.

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka didapat masalah penelitian (Research Problem) sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan strategi *Active Learning* model *Get A star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon?
- b. Bagaimana aktifitas belajar siswa dengan menggunakan strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon ?
- c. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah kota Cirebon ?

C. Tujuan Penelitian

Berorientasi dari perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk menggambarkan penerapan strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon.
- b. Untuk mengetahui aktifitas belajar siswa dalam penerapan strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon.

- c. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada mata pelajaran IPS di MTs Salafiyah Kota Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru :
 - a. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran IPS pada sekolah menengah pertama serta dapat mengembangkan kemampuan guru tentang penggunaan strategi *Active Learning* model *Get A Star*.
 - b. Meningkatkan profesionalisme guru
2. Bagi Siswa
 - a. Memudahkan siswa dalam memahami dan menerima pelajaran yang diberikan oleh guru serta dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *Get A Star*.
 - b. Memberikan suasana pembelajaran yang baru bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang akan memberikan semangat baru.
 - c. Membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
3. Bagi Sekolah
 - a. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih metode pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS pokok bahasan permasalahan Perekonomian Indonesia dengan menggunakan model *Get A Star*.
 - b. Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS.
4. Bagi Penulis

Memberikan gambaran yang jelas mengenai efektifitas penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* model *Get A Star* terhadap peningkatan hasil belajar.

E. Kerangka Pemikiran

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di MTs. Pelajaran IPS memiliki peran yang strategis dalam pendidikan. Namun di kelas VIII-C MTs. Salafiyah ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS yang berakibat rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Persepsi siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS tidak terlalu penting jika dibandingkan mata pelajaran lain, tidak menarik dan membosankan sehingga mereka kurang tertarik pada pembelajaran IPS.

Keseluruhan proses pendidikan di sekolah pembelajaran merupakan aktifitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung dari bagaimana proses pembelajaran berlangsung, semakin pembelajaran efektif, maka semakin besar tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa sebagai subjek yang belajar mampu mengembangkan potensinya melalui belajar itu sendiri, dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara efektif (NanaSudjana, 2000: 35)

Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dan ditentukan kriterianya, akan tetapi hal ini akan mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Maka dari itu dengan menggunakan cara-cara yang aktif dan metode yang bervariasi keberhasilan pembelajaran akan dapat tercapai dengan tidak mengurangi esensi dari proses pembelajaran itu sendiri. Bahkan dengan metode bervariasi dapat menghindarkan siswa dari proses pembelajaran yang menjenuhkan dan sebaliknya akan dapat meningkatkan minat belajar yang lebih besar dari diri siswa tersebut. Pada akhirnya, hal ini akan membuat proses pembelajaran mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. (Soleh 2011: 15)

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk

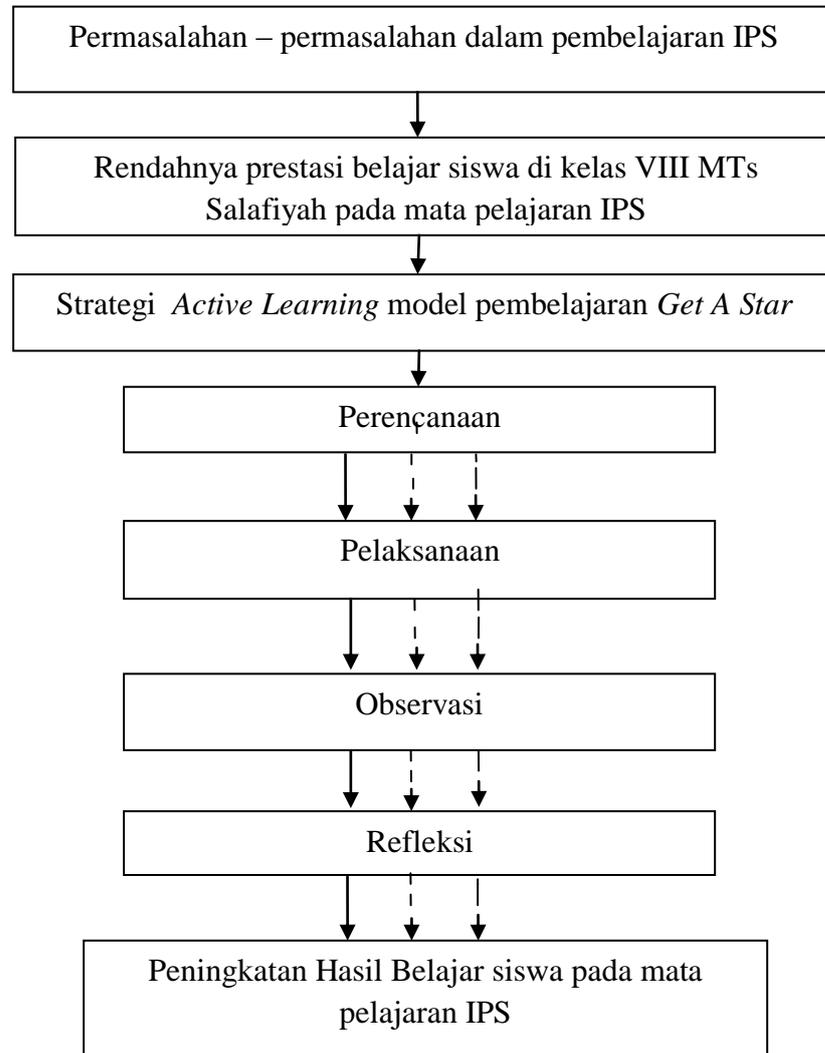
mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan dan tertata secara sistematis (Ika Berdiati 2010: 3)

Implementasi pendekatan *Get A Star* adalah suatu kegiatan khusus yang dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran Aktif dengan pemberian simbol bintang untuk jawaban terbaik, *Get A Star* dapat membantu membagikan peran serta lebih merata pada setiap siswa. *Get A Star* merupakan tipe dari pendekatan structural dari beberapa model pembelajaran Aktif, untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Prosedur Penelitian Tindak Kelas (PTK) ini merupakan siklus dan dilaksanakan sesuai perencanaan tindakan atau perbaikan dari tindakan terdahulu.

Menurut Suharjono (2008: 7) penelitian tindak kelas (*Classroom Action*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh seorang guru, bekerjasama dengan seorang peneliti (atau dilakukan oleh seorang guru yang bertindak sebagai peneliti) di sekolah atau di kelas ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Karena tujuan PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah agar hasil belajar meningkat.

Melalui penggunaan strategi *Active Learning* model *Get A Star* diatas dalam proses pembelajaran di kelas memiliki kelebihan yakni seorang guru bisa memotivasi siswa dalam belajar dan membuat siswa aktif untuk menjawab pertanyaan sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi hidup dan interaktif serta tidak monoton dan searah melainkan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema sebagai berikut:

Gambar 1
Bagan atau Skema Penelitian



Ket :

Siklus I : ———→

Siklus II : - - -→

Siklus III : ———→

F. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran menyeluruh tentang propopsal ini, penulis kemukakan sistematika penulisan yang terdiri dari:

Bab I berisi tentang Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian, Kerangka Pemikiran, Hipotesis Tindakan dan sistematika Penulisan.

Bab II berisi tentang Landasan Teori yang meliputi konsep tentang Strategi Pembelajaran, Konsep tentang mata pelajaran IPS, Konsep tentang strategi pembelajaran aktif model *Get A Star*, Konsep tentang Hasil belajar dan PTK, dan penggunaan strategi *Active Learning* model pembelajaran *Get A Star* untuk meningkatkan hasil belajar.

Bab III berisi tentang Metodologi Penelitian yang meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Subjek Penelitian, Prosedur Penelitian, siklus PTK, Instrumen Penelitian, Sumber data dan Cara Pengambilan Data, Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan.

Bab IV berisi tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi: Penggunaan strategi *Active Learning* model *Get A Star* pada Mata Pelajaran IPS, Aktivitas-aktivitas Siswa ketika Penggunaan strategi *Active Learning* model pembelajaran *Get A Star*, Peningkatan hasil Belajar Siswa pada pada Mata Pelajaran IPS dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab V Penutup. Berisi tentang kesimpulan hasil penelitian, dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Joko Tri Prasetyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (untuk Guru SD, SLB, dan TK)*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (untuk Guru SMP, SMA dan MA)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____.Dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri, Djamarah Syaiful & Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Berdiati, Ika. 2010. *Pembelajaran Berbasis PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Bandung: Segi Arsy
- Fattah, Nanang. 2002. *Ekonomi dan Pembiayaan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono. 2008. *Strategi Pembelajaran Active Learning*. <http://edu-articles.com/strategi-pembelajaran-active-learning/>. (20 Februari 2011).
- Junaedi, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Edisi Pertama*. Surabaya: LAPIS PGMI
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Mudjijo. 1995. *Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, H.E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarmi, Sri. Waluyo. 2008. *Galeri Pengetahuan Sosial Terpadu 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Terjemahan Sarjuli et al. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____.2009. *Dasar –Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyanto. 2008. *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) : Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, Aris DKK. 2008. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)*.

Cirebon: STAIN PRESS

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Surabaya: Prestasi

Pustaka

Uno, Hamzah. 2009. *Model pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Wahidmurni. 2010. *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi*. Malang: UIN

Maliki Press