

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI TEKNIK
PICK UP CARDS GAME DI SDN KEBONSARI 04
KABUPATEN JEMBER**

Penulis 1

Chumi Zahroul F

Penulis 2

Charisyah Widya Y

Dosen Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Jl. Kalimantan 37 Jember, Surel: chumizahroul@yahoo.co.id

ABSTRACT

Research purposes was to improve the activity and student learning outcomes SDN Kebonsari 04 IVB class Jember. Desaian research is action research to improve the learning activity. The research was conducted by 2 cycles, each cycle of 2 meetings. With the results of the first cycle and second cycle. In the first cycle, the activity of the highest student learning is attention to the teacher's explanation (86.25%) and the lowest is discussing with the group (66.88%). Percentage classical student learning activities increased by 29.6% to 74.13% which is included in the active category. In the second cycle, activity of the highest student learning is attention to the teacher's explanation (90.62%) and the lowest is discussing with the group (79.37%). Percentage classical learning activities of students from the first cycle has increased by 9.36% to 83.49% which is included in the category of very active. Application of learning through techniques Cards Pick Up Game at IVB graders at SDN 04 Kebonsari Jember can improve student learning outcomes in the first cycle and second cycle.

Keywords: *Activity, learning outcomes and techniques Cards Pick Up Game*

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember. Desaian penelitian yang digunakan adalah PTK dapat meningkatkan aktivitas belajar. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, tiap siklus 2 kali pertemuan. Dengan hasil pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa yang paling tinggi yaitu memperhatikan penjelasan guru (86,25%) dan yang paling rendah yaitu berdiskusi dengan kelompok (66,88%). Persentase klasikal aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 29,6% menjadi 74,13% yang termasuk dalam kategori aktif. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa yang paling tinggi yaitu memperhatikan penjelasan guru (90,62%) dan yang paling rendah yaitu berdiskusi dengan kelompok (79,37%). Persentase

klasikal aktivitas belajar siswa dari siklus I mengalami peningkatan sebanyak 9,36% menjadi 83,49% yang termasuk dalam kategori sangat aktif. Penerapan pembelajaran melalui teknik *Pick Up Cards Game* pada siswa kelas IVB di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Kata kunci: Aktivitas, hasil belajar dan teknik *Pick Up Cards Game*

PENDAHALUAN

Tujuan Pendidikan IPS di tingkat Sekolah Dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut, 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, 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 lokal, nasional dan global. (Depdiknas,2009:16)

Memperhatikan tujuan yang terkandung dalam mata pelajaran IPS tersebut, maka seharusnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar harus dilaksanakan dengan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif menurut Sagala (2008) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Aktivitas siswa belajar di kelas terwujud bila terjadi interaksi antar warga kelas.

Sanjaya (2010) menyatakan bahwa di dalam interaksi ada aktifitas yang bersifat *resiprokal* (timbang balik) dan berdasarkan atas kebutuhan bersama. Ada aktivitas mengemukakan perasaan dan ada hubungan untuk tukar-menukar pengetahuan yang didasarkan *take and give*, yang semuanya dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan. Hubungan timbal balik antar warga kelas yang harmonis dapat merangsang terwujudnya masyarakat kelas yang gemar belajar.

Dengan demikian upaya mengaktifkan siswa belajar dapat dilakukan dengan mengupayakan timbulnya interaksi yang harmonis antar warga di dalam kelas. Interaksi ini akan terjadi bila setiap warga kelas melihat dan merasakan bahwa kegiatan belajar tersebut sebagai sarana memenuhi kebutuhannya.

Namun faktanya di SDN Kebonsari 04 Jember pada kelas IVB, berdasarkan hasil laporan PPL Yuanti (2011) melalui observasi menunjukkan aktivitas belajar siswa yang meliputi memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan dan mengerjakan soal.. Hasil yang diperoleh berupa jumlah dan persentase keaktifan siswa. dari 40 siswa, hanya 4 siswa atau 10% yang sangat aktif, 3 siswa atau 7,5% yang aktif, 21 siswa atau 52,5% yang cukup aktif, 5 siswa atau 12,5% yang kurang aktif dan 7 siswa atau 17,5% yang tidak aktif.

Melihat kondisi diatas, salah satu dampaknya adalah hasil belajar siswa kurang maksimal. Berdasarkan dokumen data nilai dari guru bidang studi, diketahui hasil rata-rata ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS tidak sesuai dengan Standar Ketuntasan Minimal mata pelajaran IPS yaitu 65. Tidak ada siswa

yang memperoleh nilai sangat baik, 2,5% atau 1 siswa memperoleh nilai baik, 27,5% atau 11 siswa memperoleh nilai cukup baik, 50% atau 20 siswa memperoleh nilai kurang baik dan 20% atau 8 siswa memperoleh nilai tidak baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran masih di bawah Standar Ketuntasan Minimal individu dan klasikal mata pelajaran IPS yang telah ditentukan oleh SDN Kebonsari 04 Jember.

Berdasarkan informasi dari guru IPS kelas IVB, diduga salah satu penyebab dari rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPS di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember adalah metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terlalu banyak didominasi oleh ceramah, komunikasi satu arah, sehingga situasi belajarnya hanya terpusat pada guru, selain itu di dalam proses pembelajaran kurang melibatkan siswa. Siswa lebih banyak mendengar, mencatat dan menghafal informasi dari guru. Kondisi tersebut karena guru mengajar untuk mengejar target materi yang ada dalam kurikulum.

Melihat permasalahan di atas, maka perlu segera dicarikan solusinya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu teknik belajar yang dapat digunakan dan diduga dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan koperasi adalah teknik *Pick Up Cards Game*.

Menurut Arif dan Napitupulu (1997:82), Teknik *Pick Up Cards Game* dapat menciptakan keaktifan siswa di dalam kelas sebab menempatkan siswa dalam kelompok secara heterogen baik jenis kelamin maupun kemampuan untuk saling membantu dan bekerjasama dalam memecahkan masalah serta dapat menciptakan suasana yang kompetitif diantara siswa, sehingga setiap siswa berusaha lebih tepat dalam memilih pemecahan masalah dan cepat dalam menempelkan kartu pemecahan masalah tersebut ke depan kelas atau tempat yang telah disediakan.

Teknik *Pick Up Cards Game* dapat menciptakan keaktifan siswa di dalam kelas, mewujudkan pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, mendorong siswa menyimak materi yang disampaikan guru dan dapat menjawab soal-soal atau pertanyaan yang diberikan. Siswapun dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak membosankan. Guru memiliki peran sebagai pemimpin yang memberikan suatu masalah kepada siswa. Siswa kemudian mencoba mencari kartu-kartu yang berisi pemecahan masalah dari masalah yang diberikan guru. Siswa yang pertama mendapat kartu yang sesuai, memungut kartu itu. Jika tidak ada pemecahan masalah yang tersedia, maka siswa menuliskan pemecahannya pada kartu kosong. Kartu tersebut kemudian ditempel di depan kelas atau di tempat yang telah disediakan (Arif dan Napitupulu, 1997:82).

Berdasarkan uraian di atas masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB pada mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi melalui teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 kabupaten Jember?

Menurut Puspitasari (2011:23), Kelebihan dari pembelajaran dengan menggunakan teknik *Pick Up Cards Game* antaralain: 1) terjalin kerjasama dalam pembelajaran secara berkelompok; 2) konsep-konsep yang dipelajari lebih mudah

dimengerti; 3) tercipta persaingan sehat antar kelompok; 4) siswa merasa senang dan tidak bosan dengan materi yang diberikan; 5) siswa merasa dihargai saat diberikan penghargaan oleh guru. Sedangkan kelemahannya yaitu; 1) memerlukan banyak waktu; 2) pelaksanaan permainan dapat mengganggu kelas lain; 3) ada kemungkinan siswa yang telah memungut kartu jawaban akan memungut kembali, sedangkan masih ada anggota lain yang belum memungut. Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari teknik *Pick Up Cards Game*, maka guru melakukan beberapa tindakan. Diantaranya dengan mengadakan kontrak belajar dengan siswa yaitu setiap tahap permainan diberi batasan waktu, siswa boleh rame tetapi rame untuk belajar, bukan untuk bermain sendiri.

Pembelajaran IPS melalui teknik *Pick Up Cards* dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran dengan bermain menggunakan kartu sebagai media untuk pola interaksi siswa. Permainan memungut kartu ini, disediakan beberapa kartu berisi masalah dan kartu yang berisi pemecahan dari suatu masalah. Kartu-kartu diletakkan di atas meja atau lantai.

Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini merupakan tingkahlaku siswa dalam proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, mental dan emosional. Aktivitas yang diobservasi dalam penelitian ini yaitu: 1) *motor activities*, dengan melakukan permainan dalam pembelajaran secara berurutan; 2) *oral activities* yaitu berdiskusi dalam kelompok dan bekerjasama dengan kelompok; 3) *mental activities* yang meliputi memecahkan masalah yang diberi oleh guru; 4) *visual activities* yaitu dengan memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran berlangsung; 5) *Writing Activities* yaitu menuliskan pemecahan masalah pada kartu pemecahan masalah yang kosong.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember, adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012 mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan koperasi. Subjek penelitian yang dipilih yaitu siswa kelas IVB dengan jumlah 40 siswa yang terdiri dari 23 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki di SDN Kebonsari 04 kabupaten Jember.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian dilakukan melalui pengkajian suatu masalah yang terjadi di kelas melalui refleksi diri yang berkaitan dengan suatu perilaku mengajar seorang guru di lokasi tertentu, disertai dengan penelaahan yang teliti terhadap suatu perlakuan tertentu dan mengkaji sejauh mana dampak dari perlakuan tersebut terhadap proses dan hasil belajar yang dilakukan oleh guru. Pengkajian tersebut dilakukan dalam rangka mengubah, memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Masyhud, 2010:114).

Desain penelitian tindakan berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Tahapan tersebut meliputi: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Adapun

metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Pada tahap perencanaan melakukan beberapa kegiatan anataralain menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan teknik *Pick Up Cards Game*, menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa kartu masalah, kartu pemecahan masalah dan papan jawaban, menyusun daftar kelompok siswa secara heterogen yang didasarkan pada hasil ulangan harian siswa, menyusun instrument penelitian berupa lembar observasi, wawancara dan soal. Guru bersama peneliti mendiskusikan tentang pelaksanaan teknik *Pick Up Cards Game*.

Pada tahap Tindakan guru menerapkan pembelajaran teknik *Pick Up Cards Game* pada pokok bahasan koperasi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap tindakan dilakukan juga observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang meliputi mendengarkan penjelasan guru, aktif melakukan permainan dalam pembelajaran, berdiskusi dengan kelompok, bekerjasama dalam kelompok, memecahkan masalah yang diberikan guru dengan mencari pemecahan masalah pada kartu pemecahan masalah yang disebar di meja.

Pada tahap terakhir berupa refleksi. Refleksi bertujuan untuk mengkaji apa dan bagaimana dampak dari pelaksanaan suatu tindakan kelas. Refleksi dilakukan dengan cara menganalisis, memahami, menjelaskan dan menyimpulkan hasil tes, observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil tindakan yang disertai observasi dan refleksi, maka peneliti dapat mengetahui kekurangan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan dan menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan siklus I.

Penelitian Tindakan Kelas, analisis data yang digunakan bersifat reflektif, artinya selalu direfleksikan pada proses pembelajaran. Dengan demikian, setiap akhir pelaksanaan dilakukan kajian terhadap hambatan serta kelemahan yang ditindaklanjuti melalui rencana perbaikan pada siklus selanjutnya hingga tujuan yang diharapkan tercapai. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah menghitung aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui teknik *Pick Up Cards Game*,

Menurut *Webster's Collegiate* (dalam Arikunto, 2006:32) hasil belajar dapat diperoleh melalui tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Hasil belajar dalam penelitian ini dapat diperoleh melalui skor hasil tes siswa setelah penerapan *Teknik Pick Up Cards Game* dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan teknik *Pick Up Cards Game* bagi siswa IVB SDN Kebonsari 04 Jember pada pembelajaran IPS pokok bahasan koperasi menunjukkan hasil sebagai berikut. Pada proses pembelajaran berlangsung, guru sebagai observer mengamati aktivitas siswa, aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut

Perbandingan aktivitas belajar siswa pada Pra siklus, siklus I dan siklus II

Kreteria Aktivitas	Pra Siklus	Siklus I	selisih	Siklus I	Siklus II	selisih
	Persentase	Persentase		Persentase	Persentase	
Sangat Aktif 30	10	32,5	22,5	32,5	62,5	
Aktif	7,5	50	42,5	50	30	-20
Cukup Aktif	52,5	17,5	-35	17,5	7,5	-10
Kurang Aktif	12,5	0	-12,5	0	0	0
Tidak Aktif	17,5	0	-17,5	0	0	0
Jumlah	100	100	0,00	100	100	100

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus II mengalami peningkatan. Aktivitas siswa pada siklus Untuk aktivitas siswa yang paling dominan dalam siklus I adalah memperhatikan penjelasan guru yaitu sebesar 86,25%. Sedangkan untuk aktivitas yang paling lemah yaitu berdiskusi dengan kelompok sebesar 66,88%. Persentase keaktifan siswa secara klasikal pada siklus I mencapai 74,13% dan termasuk dalam kategori aktif. Kekurangan yang ada pada siklus I akan dijadikan sebagai refleksi untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Pada siklus 2 aktivitas siswa yang paling dominan adalah memperhatikan penjelasan guru yaitu 90,62%. Untuk aktivitas siswa yang masih lemah nampak pada aktivitas berdiskusi dengan kelompok yaitu 79,37%. Persentase keaktifan siswa secara klasikal pada siklus II ini mencapai 83,49% dan termasuk dalam kategori sangat aktif. Persentase tersebut meningkat sebesar 9,36%

Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah siswa	persentase	Jumlah siswa	persentase	Jumlah siswa	persentase
Siswa Tuntas (≥ 65)	22	55	27	67,5	31	77,5
Siswa Tidak Tuntas (< 65)	18	45	13	32,5	9	22,5
Jumlah	40	100	40	100	40	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas dalam belajar terus mengalami peningkatan mulai saat dilaksanakannya pembelajaran pada siklus I hingga pembelajaran pada siklus II. Pada pembelajaran pra siklus, siswa yang tuntas belajar sebanyak 22 siswa (55%). Dalam siklus I menjadi 27 siswa (67,5%). Dalam siklus II siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 31 siswa (77,5%) atau meningkat sebesar 10% jika dibandingkan dengan persentase hasil belajar pada siklus I (67,5%) dan meningkat 22,5% jika dibandingkan dengan persentase hasil belajar pada pra siklus (55%). Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik *Pick Up Cards Game*.

Penelitian tindakan kelas ini, diperoleh beberapa temuan baik pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh temuan antaralain; a) dari hasil tes belajar siswa pada pembelajaran siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebanyak 12,5% dibandingkan dengan pra siklus (55%) menjadi 67,5 % atau sebanyak 27 siswa mencapai ketuntasan hasil belajar dan yang belum tuntas sebanyak 32,5% atau 13 siswa, b) berdasarkan hasil tes, siswa yang tuntas dalam pembelajaran siklus I ada 67,5% atau 27 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 32,5% atau 13 siswa, c) aktivitas belajar siswa dari pra siklus (44,53%) ke siklus I mengalami peningkatan sebanyak 9,36% menjadi 74,13%, d) selama pembelajaran, guru belum melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan lembar observasi aktivitas guru yaitu membimbing siswa dalam menyimpulkan materi diakhir kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengaturan waktu.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa termasuk dalam kategori aktif. Namun, aktivitas belajar siswa yang paling lemah dalam siklus I ini adalah berdiskusi dengan kelompok yaitu sebesar 66,88%. Hal tersebut terjadi karena siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi bersifat mendominasi. Siswa belum dapat memberikan kesempatan pada siswa lain dalam kelompok

untuk memungut kartu pemecahan masalah. Kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus II.

Temuan pada siklus II diperoleh, hasil tes belajar siswa pada pembelajaran siklus II diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa yang meningkat sebanyak 22,5% dibandingkan dengan pra siklus (55%), dan meningkat 10% dibandingkan dengan siklus I (67,5%) menjadi 77,5% atau sebanyak 31 siswa mencapai ketuntasan hasil belajar dan yang belum tuntas sebanyak 22,5% atau 9 siswa. Aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 38,96% dibandingkan dengan pra siklus (44,53%), dan mengalami peningkatan sebanyak 9,36% dibandingkan dengan siklus I (74,13%) menjadi 83,49% (sangat aktif). Selama pembelajaran, guru sudah melaksanakan semua kegiatan pembelajaran

yang ada pada lembar observasi aktivitas guru. Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa, diketahui bahwa siswa termasuk dalam kategori sangat aktif. Aktivitas belajar siswa yang masih lemah dalam siklus II yaitu

berdiskusi dengan kelompok, namun dominasi dari siswa yang berkemampuan lebih mulai berkurang. Guru mengatur kembali urutan siswa yang memungut kartu pemecahan masalah sehingga semua siswa dalam kelompok memperoleh kesempatan.

Hasil wawancara siswa selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II, dapat diketahui bahwa selain metode pembelajaran yang baik, juga diperlukan teknik pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar dan dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, diperoleh tanggapan bahwa penerapan teknik *Pick Up Cards Game* efektif untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, teknik pembelajaran ini dapat mengaktifkan peran siswa dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IVB SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember diperoleh tanggapan positif, yaitu siswa senang dengan adanya pembelajaran IPS melalui *teknik Pick Up Cards Game*. Hal ini karena siswa dapat menerima dan memahami materi dengan mudah, pembelajaran tidak membosankan karena siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran secara berkelompok dan masing-masing kelompok bersaing dalam sebuah permainan untuk menjadi kelompok yang terbaik sehingga siswa memiliki semangat dalam pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian ini sesuai dengan kajian teori dan beberapa penelitian yang relevan bahwa penerapan teknik *Pick Up Cards Game* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dimana aktivitasnya meliputi; 1) *motor activities*, dengan melakukan permainan dalam pembelajaran secara berurutan, 2) *oral activities* yaitu berdiskusi dalam kelompok dan bekerjasama dengan kelompok, 3) *mental activities* yang meliputi memecahkan masalah yang diberi oleh guru, 4) *visual activities* yaitu dengan memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran berlangsung, 5) *Writing Activities* yaitu menuliskan pemecahan masalah pada kartu pemecahan masalah yang kosong.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *Pick Up Cards Game* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Kebonsari 04 Jember pada mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi.

Berdasarkan simpulan di atas dan kondisi penelitian selama di lapangan, peneliti dapat memberikan saran antara lain, a) bagi guru, hasil penelitian pembelajaran IPS pokok bahasan koperasi dengan menggunakan teknik *Pick Up Cards Game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta perlu diupayakan penerapannya pada mata pelajaran lain, b) bagi guru yang mendapatkan permasalahan sama dengan penelitian ini, maka teknik ini dapat digunakan untuk menangani masalah tersebut, c) bagi peneliti lain, hendaknya perlu pelaksanaan penelitian lebih lanjut tentang teknik *Pick*

Up Cards Game sekaligus pengembangannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Z. dan Napitupulu. 1997. *Pedoman Baru Menyusun Bahan Belajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Depdiknas, 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran*, Jakarta. Depdiknas.
- Masyhud, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Puspitasari, J. 2011. “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Pokok Bahasan Tokoh-Tokoh Yang Mempertahankan Kemerdekaan Melalui Metode Kooperatif Learning Dengan Teknik Pick Up Cards Game Kelas V SDN Tegaldlimo Banyuwangi*”. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Sagala, S. 2008, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung. Alfabeta
- Sanjaya, W. 2010. *Model pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Yuanti, 2011, *Laporan Program Pengalaman Lapangan (PPL) dan KKN di SDN Kebonsari 04 Jember*. UPPL FKIP Universitas Negeri Jember Tidak Dipublikasikan