

**PENERAPAN METODE PERMAINAN "POLISI NUMPANG TANYA"  
DALAM PEMBELAJARAN IPS SISWA USIA 9-10 TAHUN  
DI DESA GOMBANG**

**Kartika Diyana<sup>1</sup>, Umi Sholihah<sup>2\*</sup>, Jajang Susatya<sup>3</sup>**

Pendidikan Geografi, Universitas Widya Dharma Klaten

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [umisholihah84@gmail.com](mailto:umisholihah84@gmail.com)

**Abstrak**

Dalam suatu pembelajaran, media menjadi suatu keharusan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah dan efektif dalam penyampaian materi oleh pendidik dan penerimaan materi oleh peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Metode Permainan "Polisi Numpang Tanya" dalam Pembelajaran IPS Siswa Usia 9-10 Tahun di desa Gombang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang di dalamnya menggunakan banyak angka. Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan sebagai informasi yang berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran. Rancangan penelitian yang digunakan adalah secara deskriptif. Cara ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Permainan Polisi Numpang Tanya dalam Pembelajaran IPS Siswa Usia 9-10 Tahun di desa Gombang mengalami peningkatan nilai rata-rata dari nilai 51,5 menjadi 62.

**Kata Kunci:** *Permainan; Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS); Usia 9-10 Tahun*

**Abstract**

*In learning, a media is needed to support teaching and learning activities so that it is easier and more effective in delivering material by educators and receiving material by students. This research is to find out the application of the game method "Police Numpang Tanya" in social studies learning for students aged 9-10 years in Gombang village. This study uses a qualitative approach. A qualitative approach is used as information relating to the improvement or enhancement of the learning process. The research design used is descriptive. This method is carried out by describing a symptom, event, incident that is happening at the present time. The results of the study showed that the learning process using the Police Numpang Tanya Game Method in Social Studies Learning for Students Age 9-10 in Gombang Village experienced an increase in the average score from 51.5 to 62.*

**Keywords:** *Games; Social Studies (IPS); Age 9-10 Years*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses di mana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di masyarakat tempat mereka hidup. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pendidikan ini salah satunya dapat tercermin dalam proses pembelajaran di sekolah. Sebagaimana Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Bab II Pasal 3 Tahun 2003 yang berbunyi: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar." Pembelajaran akan terlaksana dengan baik karena adanya proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran bertujuan membangun kualitas manusia serta memajukan bangsa. Pembelajaran akan memberikan pengetahuan yang lebih kepada peserta didik agar menjadi penerus bangsa selanjutnya.

Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting agar terwujud tujuan pembelajaran dalam membangun kualitas manusia adalah ilmu pengetahuan

sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar sampai menengah dan diharapkan memiliki manfaat untuk peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang masyarakat. Sehingga tidak hanya aspek kognitifnya saja yang berkembang tetapi juga aspek psikologisnya .

Adapun konten pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sebagian besar berisi konten materi kegeografian, sejarah, sosial, dan ekonomi. Dalam proses pembelajarannya sebagian besar guru Mata Pelajaran IPS menggunakan beberapa metode pembelajaran salah satunya adalah metode hafalan. Metode hafalan merupakan metode yang paling sering digunakan oleh seorang guru terutama seorang guru IPS karena semua konten materi bersifat ilmu sosial, sehingga peserta didik dituntut untuk menghafal semua konten materi pembelajaran yang membuat peserta didik jenuh dan bosan.

Untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan peserta didik, maka seorang guru dituntut untuk membuat kegiatan pembelajaran

semakin menarik. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui permainan. Yumarlin (2013: 77) menyatakan bahwa :

"Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktikkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya."

Oleh karena itu penelitian tentang penerapan metode permainan Numpang Tanya ini kami buat untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan menggunakan metode mengajar yang berbeda dengan metode yang sebelumnya. Keunggulan metode ini yaitu dengan konsep permainan yang riang gembira sehingga dapat mengembalikan semangat dan fokus siswa untuk memulai pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk informasi yang berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran. Sedangkan pendekatan kuantitatif memuat isi, atau informasi yang menggunakan angka-angka dalam mengolah data penelitian. Sesuai dengan pernyataan Abdussamad (2021), "Penelitian kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah melalui metode statistika." Pendekatan kuantitatif lebih banyak digunakan pada penelitian menyangkut perbedaan dalam

paradigma pemikiran, didalamnya inferensial dalam rangka pengujian hipotesis yang menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas penerimaan atau penolakan hipotesis. Sementara penelitian kualitatif lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah secara deskriptif yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. (Sujana dan Ibrahim, 1989:65). Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan

Langkah-langkah penelitian yang kami gunakan yaitu pemeriksaan data, klasifikasi data, tabulasi data, menghitung frekuensi data, perhitungan selanjutnya sesuai dengan statistik deskriptif yang sesuai (persen, rata-rata, atau korelasi); memvisualisasikan data (tabel, grafik); dan menafsirkan data sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Data penelitian ini berupa hasil nilai rata-rata yang didapat siswa yang terlibat dalam metode pengajaran ini yang diperoleh dari hasil kegiatan observasi dan hasil evaluasi siswa dengan penyajian data secara naratif berupa dekripsi data kualitatif hasil observasi, sedangkan penyajian data kuantitatif

berupa angka-angka rata-rata hasil evaluasi siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Permainan dapat menjadikan proses pembelajaran menyenangkan, bersemangat, dan mengembalikan fokus anak. Biasanya dalam penggunaannya dalam metode pembelajaran, jenis permainan disesuaikan dengan jenis mata pelajarannya karena belum tentu semua jenis permainan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Adapun salah satu permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan permainan "Polisi Numpang Tanya". Permainan ini sangat sesuai untuk pembelajaran IPS sebagai kuis. Kuis ini dapat dijadikan evaluasi oleh pendidik untuk mengetahui seberapa paham siswa memahami materi pembelajarannya.

Dalam merealisasikannya dalam proses pembelajaran permainan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

### 1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini seorang pendidik mulai merancang bagaimana proses pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak dan mulai menetapkan tujuan yang ingin dicapai, berupa tingkat pemahaman dan keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh anak ketika pembelajaran telah selesai. Selanjutnya menentukan pokok bahasan dan sub pokok bahasan, menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui oleh anak dalam pembelajaran. Langkah terakhir

adalah menetapkan alat penilaian untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### 2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini harus menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui oleh anak selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Adapun tahapan kegiatan tersebut, sebagai berikut:

1) Kegiatan Pertama : sebelum menjelaskan tentang materi yang ingin disampaikan, guru mengadakan pra test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang akan disampaikan.

2) Kegiatan Kedua : guru mengoreksi hasil pra tes anak, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan materi dengan metode ceramah ataupun dengan metode lain.

3) Kegiatan Ketiga : guru melakukan kuis menggunakan permainan "Polisi Numpang Tanya" untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa setelah dijelaskan.

### 3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini guru mengadakan evaluasi apakah terjadi peningkatan pemahaman siswa ketika pra tes dan setelah dijelaskan dengan menggunakan kuis.

Pada bagian ini ditemukan hasil bahwa subjek penelitian berjumlah 4 siswa usia 9-10 tahun terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa ketika pra tes dari nilai 51,5 menjadi 62 melalui permainan kuis yang dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Peningkatan Nilai Siswa

No siswa	Nilai Pra tes	Nilai Kuis
1	60	66
2	42	60
3	56	66
4	60	56
<b>Rata-rata</b>	<b>51,5</b>	<b>62</b>

nilai siswa dari sebelum penerapan metode sampai setelah pelaksanaan metode yakni dari 51,5 menjadi 62 yang bisa dilihat pada gambar berikut.

Dari hasil penelitian didapat bahwa ada peningkatan rata - rata



Gambar 1. Peningkatan Nilai Rata – Rata Siswa

Pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit dilupakan. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menggembirakan, karena, terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Dengan demikian kemungkinan penolakan peserta didik terhadap apa yang diajarkan dapat diminimalisir. Ketiga, karena permainan itu menyenangkan, bermain sekaligus membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan topik tertentu.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa “Metode Permainan Polisi Numpang Tanya dalam Pembelajaran IPS Siswa Usia 9-10 tahun dpat meningkatkan rata-rata nilai siswa dari nilai 51,5 menjadi 62. Dari peningkatan nilai ini maka pada tahap pemahaman materinya, siswa mampu memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru dengan menggunakan Permainan Polisi Numpang Tanya.

### DAFTAR PUSTAKA

Andriani. (2012). Permainan Tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. Sosial Budaya, 121-136.

- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuswanto. (2008). Peningkatan Minat Belajar IPS melalui Metode Permainan di SMP Negeri 2 Purwojati Kabupaten Banyumas. Tesis, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaiswara, 1(4): 104-117.
- Hasanah, N.I & Pratiwi, H. (2017). Pengembangan anak melalui permainan tradisional. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Yumarlin, M.Z. (2013). Pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains Sekolah Dasar. Jurnal Teknik. [https://www.researchgate.net/publication/319416534\\_PENGEMBANGAN\\_PERMAINAN\\_ULAR\\_TANGGA\\_UNTUK\\_KUIS\\_MATA\\_PELAJARAN\\_SEKOLAH\\_DASAR](https://www.researchgate.net/publication/319416534_PENGEMBANGAN_PERMAINAN_ULAR_TANGGA_UNTUK_KUIS_MATA_PELAJARAN_SEKOLAH_DASAR)

