E-Journal Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS VI SDIT AL KAMIL**

**Lilis Dariati1, Annisa Mawardini, S.ST,M.Pd, Ahmad Anshori, M.Pd.I**

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda Bogor Jl. Tol Ciawi No 1. Kotak Pos 35 Ciawi Bogor 16720

1Korespondensi: Lilid Dariati *(lilisdariati22@gmail.com)*

|  |
| --- |
| **Abstrak** |
| Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas VI SDIT Al Kamil, Kecamatan Tapos, Kota Depok. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data yang diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi kegiatan baik sebelum penelitian, saat penelitian maupun setelah penelitian. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran IPS sebelum menggunakan media permainan ular tangga sebesar 55,00 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 5,56%. Hasil nilai rata-rata belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus I memperoleh nilai 66,39 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 22,22%, pada siklus II memperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 74,17, dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 61,11%, hingga pada siklus III memperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,72, dengan persentase siswa yang tuntas secara keseluruhan sebesar 100%. |
| Kata Kunci: Hasil Belajar IPS Kelas VI, Media Permainan Ular Tangga |

|  |
| --- |
| ***Abstract*** |
| *This research was carried out with the aim to determine the use of snake and ladder game media to improve student learning outcomes in social studies in grade 6 SDIT Al Kamil, Tapos Subdistrict, Depok City. This study uses Classroom Action Research (CAR). Data obtained using observation techniques, test results, and documentation. The results showed that the average value of student study result in social science before using the snake ladder game media was 55,00 with the ercentage of students completing 5,56%. The result of the average student study the value using the snake ladder game media in the first cycle obtained a score of 66.39 with a percentage of students who completed by 22,22%, in cycle II obtained the average value of student study result that is 74,17 , with the percentage of students who complete by 61,11%, until in the third cycle get an average value of student study result by 79,72, with the percentage of students who complete as mush as 100%.* |
| *Keywords: The outcomes of learning IPS class VI, media game snakes and ladder* |

**PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia menerapkan beberapa pola untuk peningkatan mutu pendidikan yang sudah ada. Usaha pemerintah tersebut sudah banyak dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan, namun masih belum dapat dirasakan efek dari usaha tersebut baik dari pihak sekolah maupun orang tua. Bentuk-bentuk usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah berupa pemberian Bantuan Operasional Sekolah (BOS), melakukan perubahan kurikulum, proyek pengadaan buku paket, dan lain-lain. Perbaikan pendidikan seharusnya bukan hanya difokuskan pada bidang kurikulum saja, sarana prasarana, atau pada manajerial lembaganya, namun perhatian juga seharusnya mengarah pada persoalan sumber daya manusianya, diantaranya pemberian pelatihan, dan pembinaan guru, yang bertujuan agar guru senantiasa dapat memperbaharui dan meningkatkan ilmu pengetahuannya secara terus menerus, sehingga mewujudkan guru yang memiliki kualitas dibidangnya.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan dan membantu siswa dalam belajar. Media digunakan sebagai penunjang kegiatan di kelas. Tentunya media yang digunakan juga sesuai dengan mata pelajaran dan materi pembelajaran.

Tidak tersedianya media yang dibutuhkan dapat menyulitkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Guru yang kreatif tentunya dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat. Demikian pula jika media sudah tersedia, namun apabila guru yang bersangkutan belum mampu atau tidak dapat mempergunakannya, maka akan menjadi kendala juga di dalam proses mengajar di kelas.

Salah satu keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah berpedoman terhadap hasil belajar siswa. Hasil observasi siswa yang diperoleh peniliti menunjukkan kelas VI SDIT Al Kamil tahun pelajaran 2017/2018 nilai ulangan hariannya masih banyak yang berada di bawah KKM, terutama pada pelajaran IPS.

Hal tersebut dikarenakan pada pelajaran IPS model pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Media yang banyak dipergunakan oleh guru adalah media gambar, video pembelajaran, *mind mapping*, dan ineternet. Sedangkan media permainan yang inovatif hampir belum pernah digunakan oleh guru. Suasana kelas saat belajar kurang kondusif, penyampaian materi kurang menarik dan membosankan, ini juga menjadi kendala dalam persoalan pendidikan sehingga materi pelajaran kurang dipahami siswa, terutama siswa yang posisi duduknya di belakang.

Untuk mengatasi permasalahan yang didapatkan peneliti di kelas tersebut, peneliti menggunakan media permainan sebagai upaya untuk menjadikan pembelajaran yang menarik, aktif, dan tentunya sesuai dengan tujuannya yaitu dapat meningkatkan nilai siswa. Media yang dipilih oleh peneliti adalah media permainan ular tangga. Media ini merupakan salah satu media permainan yang sangat sederhana yang dapat dimainkan dua orang atau lebih, untuk kalangan anak-anak maupun orang dewasa, dan bisa dimainkan di dalam atau di luar kelas.

Sejalan dengan uraian ini, Allah SWT berfirman dalam Al Quran Surat At Takwir ayat 27 yang menjelaskan bahwa pentingnya media pembelajaran, yaitu:

**إِنْ هُوَ إِلَّا ذِكْرٌ لِلْعَالَمِين**

Artinya: "Al Quran itu tiada lain hanyalah peringatan bagi semesta alam."

Berdasarkan ayat di atas, menjelaskan bahwa Rabb dengan sifat sempurna yang Dia miliki, memberikan peringatan dengan Al Quran yang suci, memberikan peringatan tentang perintah, larangan, dan hukum bagi siapa diantara kamu yang mau menempuh jalan yang lurus. Oleh karena itu, Al Quran bukan hanya sebagai media, petunjuk, peringatan bagi manusia, namun Al Quran dijadikan sebagai pedoman hidup yang akan selalu terpelihara hingga hari kiamat.

**METODE**

**Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru kelas sebagai peneliti. Model penelitian yang dipilih peneliti adalah menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Carr & Kemmis penelitian tindakan merupakan penelitian yang sangat berhubungan dengan bidang sosial, metode utamanya dengan menggunakan refleksi diri, yang dilakukan oleh orang yang terlibat langsung di dalamnya, dan bertujuan untuk melakukan suatu perbaikan di segala bidang kehidupan. Menurut Purwadi Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru khususnya guru kelas, yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas yang diembannya, yaitu mengelola pelaksanaan pembelajaran dalam arti yang lebih luas.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan PTK adalah penelitian yang dapat dilakukan di dalam kelasnya sendiri dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya agar dapat melakukan perbaikan dalam berbagai aspek, sehingga hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang diinginkan bersama.

**Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Agustus 2018, tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian pra siklus dan siklus I pada akhir bulan Juli 2018. Penelitian siklus II dan III pada bulan Agustus 2018.

Penelitian dilaksanakan di kelas VI C pada Sekolah Dasar Islam Teradu Al Kamil, yang beralamat di Jalan Markisa 6 Atas RT 02/03 Kelurahan Sukatani Kecamatan Tapos Kota Depok. Tahun Pelajaran 2018/2019. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam tiga siklus, dan setiap akhir pada masing-masing siklus diberikan tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda. Waktu pertemuan selama 2 jam pelajaran atau 70 menit (2x35 menit).

**Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas VI C, dengan jumlah siswa 18 orang, yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Guru kelas berjumlah 1 orang, dan observer/teman sejawat 1 orang.

**Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart. Desain penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan yang dilalui, yaitu: penyusunan rancangan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Tahapan tersebut adalah unsur-unsur yang membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran dan akan kembali ke langkah semula. Dengan adanya beberapa tahapan yang membentuk beberapa siklus, peneliti dapat mengevaluasi hasil penelitian, sehingga jika penelitian pada siklus pertama masih belum berhasil, dapat dilanjutkan pada siklus ke- II, dan ke-III hingga memperoleh hasil yang diharapkan.

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian tindakan kelas ini didapat peneliti pada saat melakukan observasi terhadap siswa dan guru kelas, catatan observasi, tes tertulis dan catatan dokumen atau laporan.

Partisipan yang menjadi sumber data penelitian ini yaitu:

1. Siswa kelas VI C SDIT Al Kamil yang berjumlah delapan belas orang yaitu delapan orang siswa laki-laki dan sepuluh orang siswa perempuan, untuk memperolah data.
2. Guru kelas VI C, berjumlah 1 orang, untuk melihat tingkat keberhasilan dalam proses belajar-mengajar di kelas.

Adapun peran dan posisi peneliti sebagai berikut:

1. Peran peneliti yaitu sebagai pimpinan dan perancang pelaksanaan penelitian sekaligus sebagai pembuat laporan.
2. Posisi peniliti yaitu sebagai partisipasi aktif yang ikut serta dalam melakukan pengamatan dan penelitian.

**Teknik Analisis Data**

Teknik yang digunakan peneliti untuk menganalisa keberhasilan penelitian adalah dengan analisis data statistika deskriptif dan analisis data secara kualitatif. Analisis data statistika deskriptif disajikan peneliti yang berbentuk tabel dan grafik. Analisis data kualitatif diperoleh dengan cara mendeskripsikan informasi yang digunakan, baik selama proses pengumpulan data maupun setelah data dikumpulkan. Analisis pengumpulan data meliputi pengembangan catatan lapangan selama pelaksanaan penelitian, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti maupun oleh observer/teman sejawat. Analisis data statistika deskriptif dilakukan dengan cara dihitung dengan menggunakan rumus, dengan proses sebagai berikut:

1. Data hasil akhir siswa diperoleh setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Tingkat keberhasilan siswa berdasarkan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus:

Skor = jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali 100. Siswa dikatakan telah mencapai hasil belajar yang baik jika dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran memperoleh nilai sekurang-kurangnya sesuai dengan KKM yaitu 75. Dengan demikian jika siswa memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 75 dikatakan telah mencapai KKM dan kurang dari 75 belum mencapai KKM.

1. Lembar pemantau tindakan atau lembar observasi dianalisa menggunakan non-tes dengan penilaian A (Baik Sekali) , B (Baik), C (Cukup), dan D (Kurang).

Penilaian ini digunakan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam penerapan pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam proses belajar mengajar.

**hasil dan pembahasan**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan kegiatan pra siklus, yakni tes awal kemampuan siswa pada materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Indonesia serta Negara Tetangga. Kegiatan ini dilakukan oleh guru dengan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hasil evaluasi yang diperoleh dari 18 orang siswa hanya 1 orang (5,56%) yang sudah mencapai KKM, sedangkan 17 orang lainnya (94,44%) nilainya masih di bawah KKM. Dapat diartikan kegiatan pembalajaran pada tahap ini belum mencapai hasil belajar yang diharapkan.

**Gambar 1 Grafik Nilai Hasil Evaluasi Pra Siklus**

Setelah peneliti mengamati kegiatan siswa di kelas terdapat beberapa temuan antara lain: siswa belum sepenuhnya menguasai materi pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat, kegiatan kurang menarik karena guru belum menggunakan media pembelajaran, model pembelajaran ceramah dan tanya jawab sehingga banyak siswa yang kurang serius memperhatikan guru terutama siswa yang posisi duduknya berada di belakang, dan pada akhirnya hasil yang diperoleh hanya 1 orang yang nilainya sudah mencapai KKM.

Dari rumusan masalah yang ditemukan dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran pra siklus harus dilakukan perbaikan pembelajaran. Siklus berikutnya dibuat rencana pembelajaran dengan mulai menggunakan media.

1. Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan pembelajaran pada siklus ini peneliti didampingi oleh teman sejawat yang dalam hal ini bertindak sebagai pengamat/observer. Rencana perbaikan dimulai dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan penutup. Pembelajaran ini merupakan hasil perbaikan dari kegiatan pembelajaran sebelumnya dengan berfokus pada penggunaan media. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus I, pada akhir pembelajaran diperoleh nilai siswa yakni terdapat 4 orang siswa (22,22%) yang sudah mencapai KKM dan 14 orang siswa (77,78%) yang belum mencapai KKM, dapat diartikan dari 18 orang siswa, hanya 4 orang yang sudah mencapai hasil belajar yang baik. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan banyaknya jumlah siswa yang sudah mencapai KKM sebesar 16,66%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat sebesar 11,39 poin.

**Gambar 2 Grafik Nilai Hasil Evaluasi Siklus I**

Berdasarkan hasil pengamatan bersama teman sejawat/observer pada siklus ini, walaupun sudah ada peningkatan dari pra siklus namun nilai rata-rata hasil belajar sisiwa masih jauh dari harapan dikarenakan beberapa faktor, antara lain siswa masih bingung tata cara permainan ular tangga, siswa banyak bercanda dan tidak semangat memainkannya dikarenakan siswa tersebut belum menguasai materi pembelajaran sehingga tidak dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh petugas pemberi pertanyaan. Ada dua kelompok siswa yang nilainya belum ada yang mencapai KKM yaitu kelompok 2 dan kelompok 4. Ketidakberhasilan ini disebabkan karena kelompok tersebut pada saat kegiatan permainan tidak serius memainkannya, sehingga menyelesikannya membutuhkan waktu yang lama. Suasana kelas ramai dan kurang kondusif akibatnya pertanyaan yang dilontarkan tidak terlalu terdengar oleh kelompok lain. Sedangkan siswa yang sudah berhasil mencapai KKM ada di tiga kelompok lainnya, yaitu kelompok 1, 3 dan 5. Keberhasilan ini dikarenakan siswa tersebut sudah dapat memainkan permainan dengan baik, serius memainkannya, dan ada beberapa siswa yang sudah menguasai meteri sehingga dapat menjawab dengan baik beberapa pertanyaan dan memperoleh skor tertinggi. Siswa yang mendapatkan skor tertinggi pada tiap kelompok diberikan hadiah.

Pada saat siklus ini guru juga sudah mulai diamati dan diberi penilian oleh observer/teman sejawat. Hasil pengamatan guru yang dieroleh dari observer/teman sejawat menunjukkan nilai A (Baik Sekali) pada kegiatan membuka kelas, memberikan apersepsi, mengkondisikan kelas, penjelasan materi, penyediaan media permainan, evaluasi, dan pemberian motivasi kepada siswa. Sedangan menjelaskan tata cara permainan, membagi kelompok belajar, dan memantau jalannya permainan ke setiap kelompok mendapatkan nilai B (Baik).

Dengan hasil temuan tersebut, guru dengan teman sejawat/observer sepakat untuk mencari solusinya. Maka dibuatkan daftar segala kekurangan dan kelebihan pada kegiatan siklus I. Kemudian rencana selanjutnya menitikberatkan pada penjelasan tata cara permainan, guru berkeliling memantau jalannya permainan ke setiap kelompok untuk mengingatkan siswa agar menjaga ketertiban kelas, pengelompokan siswa secara merata sesuai dengan kemampuan akademiknya, serta guru memberikan penguatan materi pembelajaran. Dengan cara tersebut diharapkan segala permasalahan pada saat kegiatan siklus I dapat teratasi.

1. Hasil Pengolahan Data Siklus II

Pada tahap pelaksanaan siklus II teman sejawat/observer masih mendampingi guru. Adapun pelaksanaannya disesuaikan dengan rencana perbaikan pembelajaran sebelumnya yang dimulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Kegiatan pada siklus ini menitikberatkan pada penjelasan tata cara permainan, guru masih mengingatkan siswa untuk menjaga ketertiban kelas agar tetap kondusif. Guru memberikan pengulangan materi.

Hasil yang diperoleh di setiap kelompok sudah tersebar siswa yang mencapai KKM bahkan sudah terlampaui. Berdasarkan pengamatan guru bersama teman sejawat/observer menunjukkan permaianan ini sudah mulai dapat dikuasai oleh sebagian siswa. Fokus saat mendengarkan penjelasan materi, keseriusan siswa dalam bermain, dan berhasil menjawab pertanyaan pada saat bermain juga faktor keberhasilan siswa saat mengerjakan soal evaluasi. Sedangkan siswa yang belum mencapai KKM terdapat beberapa faktor antara lain soal yang dibacakan oleh pembaca soal banyak kesalahan, beberapa siswa kurang menguasai materi pembelajaran sehingga pertanyaan yang diajukan tidak dapat dijawab dengan benar, beberapa siswa masih ada yang belum serius mengikuti permainan dengan baik seperti bercanda saat bermain sehingga mengganggu kelompok lain.

Sedangkan hasil dari pengamatan/observasi guru oleh observer/teman sejawat menunjukkan guru mendapatkan nilai A (Baik Sekali) pada kegiatan membuka kelas, menjelaskan materi dengan sistematis, menyediakan media permainan, menjelaskan cara permainan dengan baik, membagi kelompok belajar secara merata, memantau jalannya permainan ke setiap kelompok, memberikan evaluasi, serta memberikan motivasi dan kesimpulan. Namun untuk kegiatan memberi apersepsi dan pengkondisian kelas mendapatkan nilai B (Baik).

Dengan hasil temuan tersebut, maka guru bersama teman sejawat/observer sepakat untuk mengatasinya. Kegiatan selanjutnya yaitu menitikberatkan pada apersepsi untuk mengingatkan kembali materi pembelajaran. Sebelum permainan dimulai siswa memberikan pertanyaan kepada siswa lain di kelompoknya, kemudian siswa yang ditunjuk menjawab pertanyaa yang diajukan. Siswa yang tidak dapat menjawab dibacakan jawabannya oleh penanya. Semua siswa diharapkan dapat mengikuti kegiatan ini dengan baik. Sedangkan guru berkeliling untuk memamtau dan memastikan kegiatan tersebut dapat berjalan dengan tertib dan tetap kondusif. Sehingga setiap kelompok tidak mengganggu kelompok lain dengan suara yang ramai dan tetap fokus dengan kelompoknya. Dengan cara tersebut diharapkan temuan permasalahan pada kegiatan siklus II ini dapat teratasi.

**Gambar 3 Grafik Nilai Hasil Evaluasi Siklus II**

Dari gambar grafik tersebut menunjukkan nilai hasil evaluasi siswa yang sudah mencapai atau di atas KKM sebanyak 11 orang siswa (61,11%), sedangkan yang nilaianya belum mencapai KKM 7 orang siswa (38,89%).

Jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya maka peningkatannya pada jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 38,89%. Kemudian pada jumlah nilai rata-rata siswa peningkatannya sebesar 7,78 poin. Hasil tersebut sudah ada peningkatan, namun masih belum mencapai target yang direncanakan.

1. Hasil Pengolahan Data Siklus III

Pada tahap pelaksanaan siklus III teman sejawat/observer masih mendampingi guru. Adapun pelaksanaannya sesuai dengan rencana pada perbaikan pembelajaran siklus III, yang dimulai dari kegiatan awal berupa apersepsi, lalu kegiatan inti yaitu pengulangan materi dan kegiatan akhir atau penutup berupa evaluasi belajar siswa. Pada siklus ini menitikberatkan pada penguasaan materi pembelajaran bagi siswa sebelum kegiatan permainan dengan cara membaca materi selama 15 menit dan melakukan kegiatan tanya jawab bersama teman di kelompoknya. Guru berkeliling ke tiap-tiap kelompok untuk kembali mengingatkan siswa tetap menjaga ketertiban kelas agar kondusif dan meluruskan kesalah fahaman siswa.

Hasil belajar pada siklus III, siswa sudah seluruhnya mencapai KKM (100%). Jika dibuatkan grafik maka seperti pada gambar berikut:

**Gambar 4 Grafik Nilai Hasil Evaluasi Siklus III**

Berdasarkan gambar di atas terlihat sebanyak 18 orang siswa (100%) yang mencapai KKM. Berarti seluruh siswa mencapai nilai KKM. Berikut disajikan data perbandingan dari tiap siklus.

**Tabel 1**

**Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, dan Rata-rata pada Setiap Siklus**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Keterangan | Perolehan Nilai | | | |
| Pra Siklus | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
| 1 | Nilai Tertinggi | 75 | 80 | 90 | 90 |
| 2 | Nilai Terendah | 40 | 55 | 60 | 75 |
| 3 | Nilai Rata-rata | 55 | 66,39 | 74,17 | 79,72 |

Berdasarkan tabel 1 di atas perolehan nilai siswa mengalami peningkatan, dari mulai nilai tertinggi siswa, nilai terendah siswa, serta nilai rata-rata siswa. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika digambarkan dalam bentuk grafik akan terlihat seperti gambar di bawah ini:

**Gambar 5 Grafik Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, dan Rata-rata pada Setiap Siklus**

Dari gambar grafik 5 di atas menunjukkan nilai tertinggi siswa mengalami peningkatan, dari mulai pra siklus, siklus I, dan siklus II, namun pada siklus III nilai tertinggi siswa sama dengan siklus II. Pada nilai terendah siswa juga meningkat mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Namun pada siklus III nilai terendah sama dengan siklus II. Begitu pula dengan nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan.

Peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus dikarenakan pada pembelajaran IPS, guru sudah menggunakan media permainan ular tangga. Pada saat bermain siswa merasa senang karena tidak dirasakah seperti belajar, siswa belajar sambil bermain. Suasana menyenangkan dan tidak tegang. Pada saat bermain siswa termotivasi karena ada persaingan/kompetisi diantara siswa di setiap kelompok untuk mendapatkan skor tertinggi, siswa merasa bangga dan mendapatkan penghargaan berupa hadiah. Namun dalam permainan tersebut ada juga kendalanya, pada siklus I kartu pertanyaan banyak yang tercecer dan hilang, sehingga pada siklus berikutnya tidak menggunakan kartu tetapi menggantinya dengan membuat buku pertanyaan. Pada saat bermain karena keasyikan siswa menjadi lupa waktu. Sehingga waktu belajar menjadi lebih panjang. Kelompok yang lebih dahulu selesai harus menunggu kolompok lain yang belum selesai, sehingga suasana menjadi ramai dan mengganggu kelompok lain karena beberapa siswa berkumpul di meja kelompok lain.

Penggunaan media pembelajaran permaianan ular tangga tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih menarik, tetapi juga memudahkan siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Ini terbukti dari nilai belajar siswa yang terus meningkat. Bagi siswa yang belum mencapai *finish* terus berusaha agar mendapatkan skor. Sehingga ada rasa kebanggaan tersendiri apabila pertama menjadi pemenangnya. Dengan demikian perlu juga dilakukan penelitian untuk mata pelajaran lain, agar mengetahui tingkat keberhasilannya.

**Tabel 2 Persentase Jumlah Siswa pada Setiap Siklus**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Siklus** | **Jumlah siswa nilai di atas KKM** | **(%)** | **Jumlah siswa nilai di bawah KKM** | **(%)** | **Jml Siswa** |
| 1 | Pra Siklus | 1 | 5,56 | 17 | 94,44 | 18 |
| 2 | Siklus I | 4 | 22,22 | 14 | 77,78 | 18 |
| 3 | Siklus II | 11 | 61,11 | 7 | 38,89 | 18 |
| 4 | Siklus III | 18 | 100 | 0 | 0 | 18 |

Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka akan terlihat seperti di bawah ini:

**Gambar 6 Grafik Persentase Jumlah Siswa pada Setiap Siklus**

Dari gambar grafik 6 menunjukkan adanya perbandingan jumlah siswa dengan nilai di atas KKM dan nilai di bawah KKM pada setiap siklus. Dari siklus I sampai dengan siklus III terdapat peningkatan persentase jumlah siswa dengan nilai di atas KKM. Dari siklus I hanya 22,22% (4 siswa) kemudian pada siklus III mencapai 100% (18 siswa). Sedangkan persentase jumlah siswa dengan nilai di bawah KKM dari mulai siklus I sampai dengan siklus III terdapat penurunan persentase jumlah siswa. Dari siklus I sebesar 77,78% (14 siswa) kemudian pada siklus III sudah 0% (0 siswa).

**Tabel 3 Perbandingan Tiap Siklus**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Skor | | | | | | | |
| Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | |
| Jumlah Nilai Siswa | 990 | | 1.195 | | 1.335 | | 1.435 | |
| Nilai Rata-rata | 55 | | 66,39 | | 74,17 | | 79,72 | |
| Sudah Mencapai KKM | 1 | 5,56% | 4 | 22,22% | 11 | 61,11% | 18 | 100% |
| Belum Mencapai KKM | 17 | 94,44% | 14 | 77,78% | 7 | 38,89% | 0 | 0% |

Melihat hasil belajar siswa pada siklus III guru dan teman sejawat/observersepakat untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Dengan demikian hasil tersebut sudah sesuai dengan rencana target keberhasilan yang sudah ditetapkan di awal penelitian.

**Pembahasan**

1. Temuan Pra Siklus

Pada saat pembelajaran pra siklus ditemukan beberapa kekurangan yang menyebabkan hasil belajar masih sangat jauh dari harapan. Ini terlihat setelah pembelajaran pada pra siklus selesai dilakukan evaluasi hasil belajar siswa. Hanya ada satu orang siswa yang sudah memperoleh nilai hasil belajar di atas KKM. Sedangkan 17 siswa lainnya hasil belajar belum mencapai KKM. Dalam hal ini dapat diartikan belum ada perubahan hasil pembelajaran siswa. Setelah kegiatan pembelajaran pra siklus ditemukan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
2. Pembelajaran hanya berpusat pada guru
3. Siswa kurang aktif mengikuti pelajaran
4. Banyak siswa yang mengobrol terutama siswa yang posisis duduknya di belakang
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik

Setelah didiskusikan bersama *observer*/teman sejawat, diperoleh solusinya antara lain:

1. Guru menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga
2. Siswa diberikan penjelasan cara memainkan permainan ular tangga yang benar
3. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok
4. Pemberian hadiah diberikan kepada siswa yang mendapatkan skor tertinggi di setiap kelompok
5. Guru membangun keaktifan siswa pada saat melakukan permainan, tetapi tetap menjaga suasana kelas agar selalu dalam keadaan yang kondusif
6. Sebelum kegiatan permainan siswa diberikan motivasi dan penguatan materi pelajaran

Setelah ditemukan solusi, peneliti langsung melaksanakan rencana perbaikan pembelajaran sesuai dengan hasil diskusi bersama *observer*/teman sejawat, yaitu dengan mengunakan media agar mendapatkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang sesuai dengan harapan.

1. Temuan Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I pembelajaran sudah menggunakan media yaitu media papan permainan ular tangga. Tujuannya agar siswa lebih aktif agar mudah memahami materi pembelajaran. Suasana belajar dibuat lebih menyenangkan agar terbangun kektifan siswa, dan memudahkan siswa mengerjakan evaluasi diakhir pembelajaran. Setelah pembelajaran siklus I terlihat adanya perubahan hasil belajar siswa, baik jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM maupun nilai rata-rata dan jumlah nilai. Walaupun demikian hasil tersebut masih belum sesuai dengan target yang telah ditentukan di awal. Berdasarkan hasil diskusi bersama teman sejawat/*observer* ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada siklus I, antara lain:

1. Siswa masih kurang memahami tata cara permainanan ular tangga
2. Pada saat melakukan kegiatan permainan ular tangga, banyak siswa tidak serius memainkannya dan banyak bercanda
3. Siswa tidak semangat memainkannya dikarenakan siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa yang bertugas memberikan pertanyaan.
4. Suasana kelas ramai dan kurang kondusif sehingga pertanyaan yang dibacakan tidak terlalu terdengar

Menurut pendapat para ahli menyatakan bahwa para siswa memiliki perbedaan psikologis yaitu perbedaan dalam minat, motivasi, dan kepribadian. Ketiga faktor ini berkolerasi positif dengan hasil pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam kondisi minat yang cukup besar terhadap pelajaran, motivasi yang cukup tinggi untuk belajar, dan kemampuan memori yang sudah maksimal, maka akan tercapai hasil belajar yang maksimal juga. Dalam menghadapi perbedaan individual pada siswa, guru juga dituntut harus bersikap bijaksana terhadap siswa. Guru sebisa mungkin memiliki sifat bijaksana dalam menghadai murid-muridnya. Artinya, guru harus memiliki sikap yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dan memberikan perhatian yang cukup pada siswa yang memiliki masalah dalam belajar. Seperti halnya permasalahan yang terjadi pada pembelajaran siklus I ini, guru melakukan pendekatan kepada siswa yang tidak mau melanjutkan mengikuti permainan dikarenakan siswa tersebut pada awal permainan tidak dapat menjawab pertanyaan dengan baik. Sehingga siswa tersebut menjadi murung dan menyendiri. Setelah guru memperoleh informasi dari teman kelompoknya, kemudian mengajak berbicara secara individual, menanyakan permasalahan yang terjadi bersama kelompoknya dan memberikan motivasi kepada siswa tersebut, dengan tujuan agar dapat melanjutkan mengikuti kegiatan permainan, dan pada siklus berikutnya siswa tersebut diharapkan mau mengikuti kegiatan bersama kelompoknya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan teori di atas, guru bersama teman sejawat/*observer* memutuskan untuk melanjutkan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Rencana perbaikan tersebut antara lain:

1. Siswa kembali diberikan penjelasan tata cara melakukan permainan
2. Siswa diberikan penguatan materi pembelajaran
3. Siswa melakukan kegiatan bertanya jawab sebelum memulai permainan ular tangga
4. Guru mengingatkan siswa untuk menjaga ketertiban kelas

Setelah disusun rencana perbaikan pembelajaran pada siklus II ini diharapkan timbul minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan dari para guru dan peserta didik.

1. Temuan Siklus II

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II masih menggunakan media permainan ular tangga. Namun ada perbaikan pembelajaran dari kegiatan sebelumnya yaitu pada siklus I. Pada siklus ini siswa diberikan penjelasan kembali tentang bagaimana melakukan permainan ular tangga yang benar serta diberikan motivasi dan pengulangan materi pembelajaran agar siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik pada saat kegiatan permainanan. Guru juga meluruskan kesalah pahaman siswa dalam menjawab pertanyaan permainan.

Pada kegiatan pembelajaran ini, siswa antusian, dan semangat untuk belajar menggunakan permaianan ular tangga. Dari hasil pengamatan guru dan teman sejawat/*observer*, masih ditemukan beberapa permasalahan yang membutuhkan perbaikan pada siklus berikutnya, antara lain:

1. Ada satu kelompok dalam membacakan soal banyak melakukan kesalahan dalam membaca pertanyaan permainan, sehingga pertanyaan kurang jelas diterima siswa lain.
2. Beberapa siswa kurang menguasai materi pembelajaran, sehingga kesulitan menjawab pertanyaan pada saat siswa tersebut bermain ular tangga
3. Masih ada beberapa siswa yang belum fokus mengikuti permainan dengan baik
4. Siswa yang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga memiliki tujuan hanya untuk mendapatkan hadiah jika mendapatkan skor tertinggi.

Menurut pendapat para ahli, motivasi adalah suatu kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu. Sedangkan motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk dan cara menumbuhkan semangat dan motivasi dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah melalui pemberian angka, hadiah, saingan/kompetensi, *ego-involevment*, memberi soal ulangan, menganalisa hasil, memberikan pujian, hukuman, menumbuhkan minat untuk belajar, dan tujuan yang diakui. Berdasarkan teori-teori di atas, dalam hal ini guru berusaha menumbuhkan motivasi belajar pada siswa dengan melakukan beberapa cara, diantaranya memberikan hadiah. Bagi siswa yang mendapatan skor tertinggi pada setiap kelompok pada akhir permainan diminta untuk maju ke depan dan diberikan hadiah. Usaha yang dilakukan peneliti ini membuahkan hasil dan timbul motivasi pada siswa untuk melakukan kegiatan permainan dengan tujuan ingin mendapatkan hadiah. Namun pada akhir pembelajaran setelah diberikan evaluasi hasil yang didapat masih belum sesuai dengan yang diharapkan bersama.

Berdasarkan permasalahan tersebut guru dan teman sejawat/observer menyusun rencana perbaikan pada siklus II, antara lain:

1. Sebelum permainan dimulai, siswa terlebih dahulu membaca materi pembelajaran selama 15 menit
2. Guru membangun keaktifan siswa dengan cara siswa melakukan kegiatan tanya jawab kepada teman di kelompoknya.
3. Guru memamtau ke setiap kelompok memastikan kegiatan tersebut berjalan dengan tertib dan kondusif.

Setelah peneliti dan teman sejawat/observer menyusun perbaikan pada siklus II, kemudian melanjutkan kegiatan pembelajaran siklus III dengan harapan agar siswa memperoleh hasil yang baik.

1. Temuan Siklus III

Pada saat siklus ini diharapkan keaktifan siswa sudah terbangun. Sebelum belajar siswa membaca materi dan melakukan tanya jawab kepada teman kelompoknya. Namun tetap menjaga suasana agar tetap tertib dan kondusif. Dengan kegiatan seperti itu, siswa sangat senang dan bersemangat menjawab pertanyaan yang diajukan. Sehingga siswa mampu mengingat kembali pertanyaan dan jawabannya. Permainan menjadi lebih terarah dan dapat berjalan dengan baik. Siswa terlihat lebih bersemangat dan termotivasi. Ini terbukti setelah siswa diberikan evaluasi seluruh siswa nilainya sudah mencapai atau di atas KKM (100%). Hasil dari kegiatan siklus III ini sudah sesuai dengan harapan peneliti yang sudah direncanakan di awal penelitian.

**SIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti mulai dari siklus I sampai dengan siklus III, dapat ditarik kesimpulan: bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan ular tangga ternyata dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas VI SDIT Al Kamil.

1. Siswa yang mencapai KKM mulai dari pra siklus sebanyak 5,56% siswa (1 orang), pada siklus I mencapai 22,22% siswa (4 orang) , pada siklus II mencapai 61,11% siswa (11 orang), dan pada siklus III mencapai 100% siswa (18 orang).
2. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari pra siklus sampai dengan siklus III sebesar 94,44%.

Pada siklus III ini seluruh siswa (100%) sudah mencapai KKM, sehingga peneliti dan *observer*/teman sejawat sepakat untuk tidak melanjutkan penelitian.

**SARAN**

Berdasarkan kesimpulan tersebut ada beberapa saran yang dapat diambil sebagai bahan untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Media permainan ular tangga ini terbukti dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa, sebaiknya digunakan oleh guru baik dalam mata pelajaran IPS maupun pada mata pelajaran lain. Penelitian ini dilakukan di kelas tinggi, sebaiknya dilakukan juga di kelas rendah, agar dapat menegetahui tingkat keberhasilannya lebih baik lagi. Guru dapat memodifikasi sesuai dengan mata pelajaran dan materi pembelajaran.
2. Sekolah hendaknya memberikan dukungan dan memprioritaskan pengadaan media pembelajaran sebagai pelengkap kegiatan belajar dan mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Perlu adanya perhatian pemerintah dalam pengadaan sarana dan prasarana khususnya media pembelajaran bagi sekolah formal agar kualitas pendidikan di Indonesia menjadi semakin baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, Rulam. 2014. *Pengantar Pendidikan Asas & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Arikunto,S.Suhardjono,Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.

Arsyad,Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Press.

Faturahman. 2012. *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Karya Guru, Tim Tunas. 2013. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD Kelas 6.* Jakarta: Penerbit Duta.

Khodijah,Nyanyu. 2014.*Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Sadiman,AS. 2013. *Media Pembelajaran .* Jakarta: Rajawali Press.

Sapriya. 2016.*Pendidikan IPS.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor - faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta*.

Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suranto,TJ, Dakir,A. 2013. *Target Nilai Rapor 10 Kupas Habis Semua Pelajaran SD/MI Kelas 6.* Jakarta: Wahyu Media.

Suyadi. 2015. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas .* Yogyakarta: DIVA Press.

Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Tilong,Adi. 2016. *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan dan Kiri Anak.* Yogyakarta: Laksana.

Triani, Nani. 2012. *Panduan Melaksanakan PTK .* Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Untoro,Joko, Indonesia, TG. 2016. *Target Nilai Rapor 10 Kupas Habis Semua Pelajaran SD/MI Kelas 6.* Jakarta: Wahyu Media.

Wardhani, IGAK. Wahardit, K. 2014. *Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Universitas Terbuka

Yamin, M. 2013. *Kiat Membelajarkan Siswa.* Jakarta: Referensi, GP Press Grou.

Zuber, A. Hakim,Lukman.2012.*Aktif Belajar IPS untuk Kelas VI SD dan MI.* Jakarta: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.