

## PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PIPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PEMBAGIAN WILAYAH WAKTU DI INDONESIA

Tipani Liani Dewi<sup>1</sup>, Dadang Kurnia<sup>2</sup>, Regina Lichteria Panjaitan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>Email: tipani.liani.dewi@student.upi.edu

<sup>2</sup>Email: dadangkurnia@upi.edu

<sup>3</sup>Email: reggielicht@gmail.com

### ASBTRACT

*Based on the unsatisfactory result of the study of students of class V SDN Sindang I on the material division of time region in Indonesia is arranged by using the snake ladder game media so that the learning more interesting through classroom action research (PTK) with Kemmis and Taggart design consist of planning, implementation, observation, and reflection. Instruments used, the observation patterns of teacher performance and student activities, student learning outcomes, field notes, and vision of teacher and students. Complete study result of 29 students at initial data only 10 students (34,5%), then cycle I to 23 students (79,3%), cycle II increased to 25 students (86,2%), in the third cycle reached the target with 27 students (93,1%) complete the achievement of KKM. So, learn by using the snake ladder game media results of learning improvement class V SDN Sindang I on the material division of time region in Indonesia.*

**Keyword:** snake ladder game media, Student learning outcomes.

### PENDAHULUAN

Siswa merupakan generasi penerus bangsa yang perlu dijaga. Apabila suatu bangsa memiliki generasi penerus yang unggul dan bermoral, maka, bangsa tersebut merupakan bangsa yang berhasil. Siswa sebagai generasi penerus harus memiliki pengetahuan yang luas serta dapat menanamkan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salahsatu cara untuk menciptakan siswa yang unggul adalah melalui proses pembelajaran di sekolah. Menurut (Sagala, 2006) bahwa "pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru." Jadi, pembelajaran merupakan suatu kegiatan mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, agar dapat memperoleh hasil belajar berupa bertambahnya kemampuan dan nilai yang baru dimiliki oleh siswa. salahsatu matapelajaran yang dapat menciptakan siswa yang unggul adalah matapelajaran IPS. Menurut (Hanifah, 2009) bahwa "Mata pelajaran pengetahuan sosial mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini (usia SD)." Maka dari itu, pembelajaran IPS penting untuk dipelajari oleh siswa sekolah dasar agar siswa dapat menjadi generasi muda yang unggul dan bermoral dalam kehidupannya di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitarnya. Menurut (Nugraha, 2015) "Ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar bertujuan

mengenalkan siswa dengan kondisi nyata terhadap kehidupan di masyarakat dan lingkungan, memiliki nilai-nilai sosial, dan berinteraksi dengan baik terhadap orang lain dan alam sekitar." Maka, siswa belajar harus disangkutkan dengan kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran merupakan salahsatu cara untuk membantu dan memfasilitasi siswa, baik berupa materi sarana, dan prasarana, serta kesiapan guru dalam mengajar dipersiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seperti yang dikemukakan oleh Pembelajaran harus adanya kombinasi antara guru, siswa, saran dan prasarana, sumber belajar, dan lainnya agar dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Suatu tujuan pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa, karena setiap siswa memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda. Seperti yang dikemukakan oleh (Mulyana, 2016) bahwa:

Untuk mengembangkan pembelajaran IPS agar sesuai dengan tujuannya maka pembelajaran IPS hendaknya dirancang terlebih dahulu dengan memperhatikan karakteristik siswa, sarana prasarana, alat bantu pembelajaran, pemilihan model pembelajaran, materi yang akan disampaikan, agar KBM yang berlangsung mampu mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri gagasan-gagasan dan makna dari setiap materi dalam pembelajaran IPS yang dilakukan dan tentunya harus melibatkan siswa secara langsung untuk dapat mencapai pembelajaran IPS tersebut.

Permasalahan dalam pembelajaran pada saat ini, yaitu dari penyamaan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran hanya menuntut siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Kemampuan siswa yang berkembang hanya pada aspek kognitif, sedangkan pada aspek afektif dan psikomotor siswa jarang diperhatikan. Perkembangan afektif dan psikomotor siswa sangat penting dikembangkan agar dapat menanamkan nilai, norma dan kemampuan sosila yang berguna untuk di kehidupan sosialnya. Salahsatu matapelajaran yang dapat mengembangkan nila, norma, dan kemampuan sosila dalam diri siswa adalah matapelajaran IPS. Pentingnya keberadaan matapelajaran IPS di sekolah dasar tidak terlepas dari tujuan adanya pendidikan IPS tersebut. Mengenai tujuan pendidikan IPS menurut (Supriatna, 2010) bahwa:

*Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.*

Adanya tujuan pendidikan diharapkan siswa dapat memiliki wawasan yang luas mengenai berbagai ilmu sosial. Pendidikan IPS berpengaruh besar dalam menciptakan manusia yang unggul dan bermoral dalam kehidupan masyarakat. Namun, kenyataannya pembelajaran IPS dianggap suatu pembelajaran yang monoton, kurang menantang, dan tidak bermakna bagi siswa, siswa cenderung tidak fokus pada saat pembelajaran dan tidak nyaman berada di dalam kelas, sehingga tujuan pendidikan IPS tersebut tidak terealisasikan.

Kondisi tersebut dialami oleh siswa kelas V SDN Sindang I pada matapelajaran IPS mengenai materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2016, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang

terjadi di kelas sangat membosankan, guru kurang menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi siswa pada saat belajar kurang aktif dalam mengemukakan pendapat, kurangnya kerjasama dalam berdiskusi dengan kelompok belajar. Siswa akan cenderung aktif, jika guru menunjuk atau memerintah siswa untuk menjawab pertanyaannya, sehingga siswa yang lain merasa tak acuh, karena hanya beberapa siswa yang diajak komunikasi dalam pembelajaran. Pada proses tanya jawab antara guru dengan siswa terlihat kurang hidup. Ketika siswa ditanya oleh guru mengenai materi yang sedang dipelajari, banyak siswa yang menjawab dengan ragu-ragu seperti belum begitu paham mengenai materi tersebut. Siswa masih kurang menguasai materi tersebut, terlihat dari kurang memuaskannya hasil belajar dari evaluasi yang diberikan oleh guru. Masih banyak nilai evaluasi siswa yang kurang dari KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. KKM untuk matapelajaran IPS di SDN Sindang I adalah 69. Jumlah siswa di kelas V SDN Sindang I sebanyak 29 orang siswa yang mengikuti tes hanya terdapat 10 orang siswa (34,5%) yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 19 orang siswa (65,5%).

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan adanya peran guru yang dapat menerapkan berbagai metode dan media pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Pada kegiatan pembelajaran, siswa harus aktif dan pembelajaran harus menyenangkan. Supaya materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah dan pembelajaran menjadi menyenangkan, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti media permainan ular tangga, karena media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Seperti yang dikemukakan oleh (Adittia, 2017) "Upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik."

Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan media yang bervariasi agar tidak membosankan. Ada yang mudah didapatkan dan ada pula yang sulit untuk didapatkan dan terkadang membutuhkan biaya untuk mendapatkan dan membuat media pembelajaran tersebut. Penggunaan media harus mudah diperoleh dan terjangkau harganya. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat pula, salahsatunya adalah pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik perhatian siswa, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan kualitas belajar, dan mempermudah komunikasi antara siswa dan guru. Manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana dan (Rivai (dalam (Arsyad, 2013)mengenai manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

Media permainan ular tangga biasa dimainkan oleh kalangan anak sekolah dasar. Menurut (Askalin, 2013) bahwa "permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh

nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.”

Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.(Sunaengsih, 2016)mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pembelajaran. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.” Pada hakikatnya, siswa melakukan kegiatan sehari-harinya dengan belajar dan bermain. Menurut (Vygotsky (dalam (Suyono & Hariyanto, 2012) ‘Teori pembelajarannya sebagai pembelajaran kognisi sosial. Pembelajaran kognisi menyakini bahwa kebudayaan merupakan penentu utama bagi pengembangan individu.’ Belajar dan bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak usia sekolah dasar. Bermain memiliki peran terhadap perkembangan kognisi anak.Maka, daripada itu guru harus dapat memberikan inovasi pembelajaran yang dapat mengembangkan kognisi anak. Melalui penggunaan media permainan ular tangga, selain siswa dapat bermain tetapi siswa dapat pula belajar dengan menyenangkan, dan guru dapat dengan mudah berkomunikasi dan menyampaikan informasi materi pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, diperlukan adanya penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia di kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.”

Mengacu pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian penelitian ini yaitu, 1) Bagaimana perencanaan penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia pada siswa kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?; 2) Bagaimana kinerja guru pada penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia pada siswa kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?; 3) Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia setelah penerapan media permainan ular tangga pada siswa kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?; 4) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia setelah penerapan media permainan ular tangga pada siswa kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

## **METODE PENELITIAN**

Prosedur penelitian yang dilaksanakan melalui empat tahap penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart. Hanifah (2014, p.53) mengemukakan bahwa, Model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*. Keempat komponen yang berupa untaian dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*.

Pada tahap perencanaan yaitu memilih metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya guru untuk memperbaiki masalah yang muncul ketika pembelajaran berlangsung, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS, menyiapkan perlengkapan media permainan ular tangga yang terdiri dari bidak, dadu, karpet permainan ular tangga, dan kartu soal, alat evaluasi, dan instrumen pengumpulan data. Tahap pelaksanaan, yaitu melaksanakan kegiatan awal, inti, dan akhir dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga yang terdapat di RPP, yaitu menyampaikan materi pembelajaran, membagikan kelompok, membagikan LKS dan membimbing pengerjaan, menyajikan dan menjelaskan permainan ular tangga, membimbing siswa dalam bermain permainan ular tangga, memberikan penghargaan, memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran, dan memotivasi siswa, serta memberikan evaluasi pembelajaran. kemudian tahap observasi, yaitu melakukan kegiatan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan cara mengis lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, serta mengisi catatan lapangan. Tahap yang terakhir, yaitu refleksi adalah melakukan kegiatan mereview semua data dan informasi dari pemberian tindakan agar ditentukan perbaikan untuk tindakan selanjutnya.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini di SDN Sindang I yang beralamatkan Dusun Bojongjati, Kelurahan Kebonjati, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Sekolah tersebut berada di atas tanah seluas 692 meter<sup>2</sup>. Alasan pemilihan lokasi tersebut karena terdapat permasalahan mengenai kurang memuaskannya hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia, dan lokasi sekolah tersebut strategis karena mudah terjangkau.

### **Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sindang I tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 29 orang siswa yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 21 orang siswa perempuan. Alasan pemilihan subjek penelitian siswa kelas V SDN Sindang I ini karena dilihat dari hasil pengamatan, siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar pun rendah. Maka, diperlukan adanya perbaikan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada subjek penelitian.

### **Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa ketika pelaksanaan tindakan, tes hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda dan esai untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, kemudian, format catatan lapangan untuk mencatat jalannya pemberian tindakan dari mulai kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir, dan pedoman wawancara untuk guru dan siswa agar dapat mengetahui tanggapan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.

### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Data yang dimaksud adalah mengenai pelaksanaan penggunaan media permainan ular tangga pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. Data pelaksanaan tersebut diperoleh melalui pengambilan data dari pedoman wawancara, kuesioner, observasi, dan

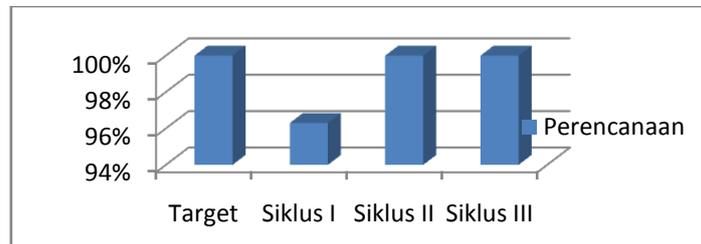
catatan lapangan, sedangkan data hasil belajar diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa dalam bentuk soal evaluasi. Pengolahan data kinerja guru pada penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dengan menghitung persentase (%) atau dapat diketahui dengan cara menginterpretasikan jumlah skor yang diperoleh dan persentase indikator yang muncul dan dapat dicapai dengan jumlah skor maksimal. Teknik pengolahan data aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi aktivitas siswa, melalui perhitungan jumlah skor yang didapat dan persentase indikator yang dicapai dengan target keberhasilan 90%. Teknik pengolahan data hasil belajar siswa menggunakan tes tertulis secara individu, agar dapat diketahui hasil pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, siswa diberi soal-soal evaluasi. Soal tes tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal esai. Analisis data dalam penelitian ini, yaitu analisis Miles dan Huberman terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data. Reduksi data dengan merangkum hal-hal penting dari data, penyajian data dilakukan dengan memparkan data secara naratif serta dalam bentuk tabel dan grafik, dan kesimpulan data dengan membuat simpulan dari inti penyajian atau secara singkat, padat, dan jelas agar rumusan masalah dapat terjawab. Data yang diperoleh mengenai pelaksanaan tindakan dan hasil belajar siswa diolah melalui teknik-teknik pengolahan data tersebut dan dikumpulkan secara bertahap pada setiap pelaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh dari instrumen pengumpulan data yang digunakan saat melakukan penelitian, dapat diolah oleh peneliti agar data penting yang diperoleh pada saat melakukan penelitian dapat diuraikan dan disimpulkan. Data-data penting tersebut secara keseluruhan akan berguna bagi peneliti dan tersusun secara sistematis, sehingga akan mudah dipelajari. Maka, diperlukan analisis data yang membuat kumpulan data-data tersebut dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan peneliti lain. Dalam pengumpulan data, melakukan tiga tahap reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Pada tahap pertama yaitu reduksi data, peneliti sebelumnya mengecek dan menelaah data hasil observasi, tes, catatan lapangan, dan wawancara. Setelah dilakukan pengecekan, melakukan reduksi data dengan cara merangkum hal-hal penting dari hasil observasi, tes, catatan lapangan dan wawancara, yang akan menjadi fokus penelitian. Data-data yang telah direduksi kemudian disusun secara sistematis berdasarkan kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. tahap kedua yaitu penyajian data pada penelitian ini disajikan dengan cara yang lebih sederhana yaitu dengan bentuk papan naratif dan tabel. Tahap ketiga, yaitu kesimpulan data, dalam membuat kesimpulan data dilakukan dengan cara mengambil inti penyajian yang singkat, padat, dan jelas agar rumusan masalah yang telah dibuat dapat terjawab.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media permainan ular tangga pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia yang dilaksanakan dan terselesaikan dalam tiga siklus dan memberikan hal positif berupa peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I. Selain itu, kinerja guru dan aktivitas dalam pembelajaran terlaksana menjadi lebih baik. Berikut ini pembahasan hasil peningkatan tersebut.

Pada penelitian ini, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun RPP, membuat LKS dan soal evaluasi, menyiapkan media permainan ular tangga dan instrumen penilaian. Tahap perencanaan pada setiap siklus hampir sama, namun, ada beberapa perubahan yang dilakukan pada siklus II yaitu untuk memperbaiki permasalahan yang terdapat pada siklus I, yaitu perbaikan pada kesesuaian alokasi waktu dengan pembelajaran yang telalu

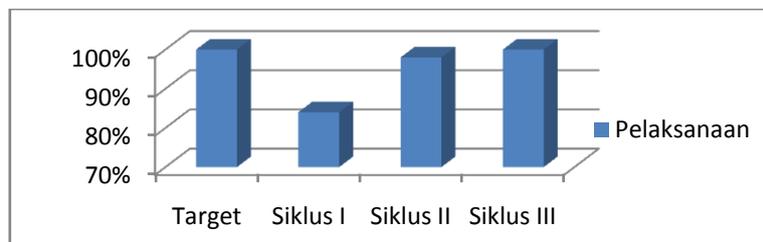
memerlukan banyak waktu pada saat melakukan permainan ular tangga. Pada siklus II, alokasi waktu pada lebih disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di kelas. Perencanaan siklus II dan III sama mengalami peningkatan, karena merupakan analisis dan refleksi dari siklus sebelumnya. Peningkatan perencanaan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



**Gambar 1. Diagram Peningkatan Kinerja Guru pada Tahap Perencanaan Setiap Siklus**

Berdasarkan diagram di atas, perencanaan memiliki target 100%. Pada siklus I masih belum mencapai target yang diinginkan, karena masih terdapat satu indikator yang belum memenuhi skor ideal, sehingga pada siklus I memperoleh persentase 96,3% dengan kriteria sangat baik. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan, permasalahan yang terdapat pada siklus I, satu indikator telah diperbaiki, sehingga mencapai persentase yang sesuai dengan target, yaitu 100% dengan kriteria sangat baik. Kemudian, pada siklus III hasil observasi perencanaan bertahan dengan persentase 100% dengan kriteria sangat baik pula.

Pada tahap pelaksanaan terhadap kinerja guru memiliki target yang diharapkan sebesar 100%. Pada siklus I temuan kinerja guru pada tahap pelaksanaan diperoleh permasalahan, yaitu guru kurang dalam menyampaikan materi pelajaran, guru kurang menyajikan dan menjelaskan aturan permainan ular tangga, guru kurang memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang belum menang, dan guru kurang memberi penguatan terhadap materi pembelajaran, sehingga memperoleh persentase sebesar 84% dengan skor 2, maka perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Pada siklus II telah diperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I, namun, masih terdapat satu indikator yang mendapatkan skor 2 pada saat guru menjelaskan peraturan permainan ular tangga, sehingga memperoleh persentase sebesar 98%. Pada siklus III, kekurangan guru dalam menjelaskan peraturan permainan ular tangga yang belum rinci telah diperbaiki. Maka, pelaksanaan telah mencapai target 100%, sehingga pada siklus III tidak perlu tindakan perbaikan kembali. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut.

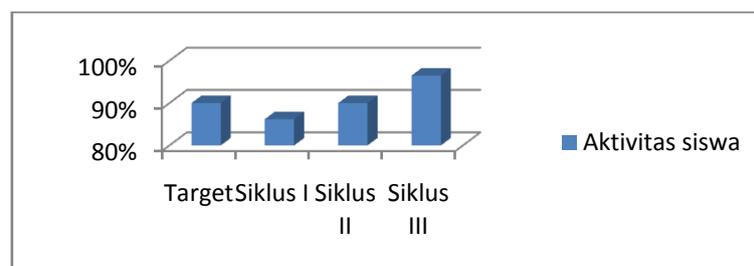


**Gambar 2. Diagram Peningkatan Kinerja Guru Tahap Pelaksanaan pada Setiap Siklus**

Kinerja guru pada tahap pelaksanaan siklus I mencapai 84% dengan kriteria sangat baik. Namun, belum mencapai target yang diharapkan sebesar 100%. Pada siklus II perolehannya

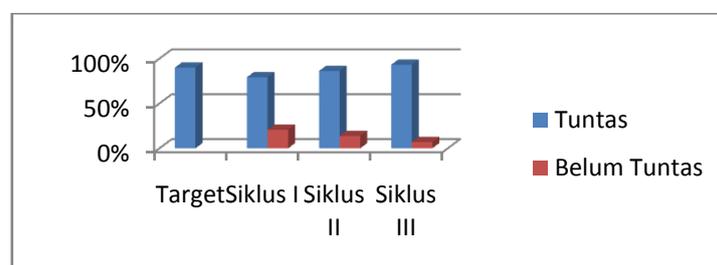
mencapai 98% dengan kriteria sangat baik telah mencapai target. Kemudian pada siklus III kinerja guru tahap pelaksanaan telah mempertahankan persentase sebelumnya, sehingga mencapai 100% dengan kriteria sangat baik (SB).

Penilaian terhadap aktivitas siswa terdiri dari tiga aspek, yaitu disiplin, kerjasama, dan mematuhi peraturan permainan. Pada siklus I terdapat 4 orang siswa dari 29 orang siswa yang belum mencapai target yang diharapkan, terdapat 3 orang siswa yang mendapatkan skor keseluruhan 7 dengan kriteria baik dan 1 orang siswa yang mendapatkan skor keseluruhan 5 dengan kriteria cukup, sehingga memperoleh persentase 86,2% dengan kriteria sangat baik. Penyebabnya siswa kurang bekerjasama dalam mengerjakan LKS dan dalam melaksanakan permainan ular tangga kurang mematuhi peraturan permainan. Pada siklus II, terdapat 3 orang siswa yang mendapatkan skor keseluruhan 7 dengan kriteria baik, penyebabnya sama karena kurangnya kerjasama dalam permainan dan kurangnya mematuhi peraturan, sehingga pada siklus II memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat baik. Kemudian, pada siklus III, aktivitas siswa mengalami peningkatan hanya terdapat satu orang siswa yang memperoleh skor keseluruhan 7 dengan kriteria baik, maka, pada siklus III ini sebesar 96,5% atau 28 orang siswa telah mencapai target yang diharapkan, yaitu 90% atau 26 orang siswa dinyatakan dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan, dapat dilihat pada diagram berikut ini.



**Gambar 3. Peningkatan Aktivitas Siswa Setiap siklus**

Hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan meningkat mulai dari siklus I, II, dan III. Data hasil belajar siswa diperoleh dari soal evaluasi berupa sepuluh soal pilihan ganda dan lima esai yang dikerjakan oleh siswa pada siklus I, II, dan III yang diolah untuk mengetahui peningkatan setiap siklusnya. Berikut ini diagram peningkatan hasil belajar setiap siklusnya.

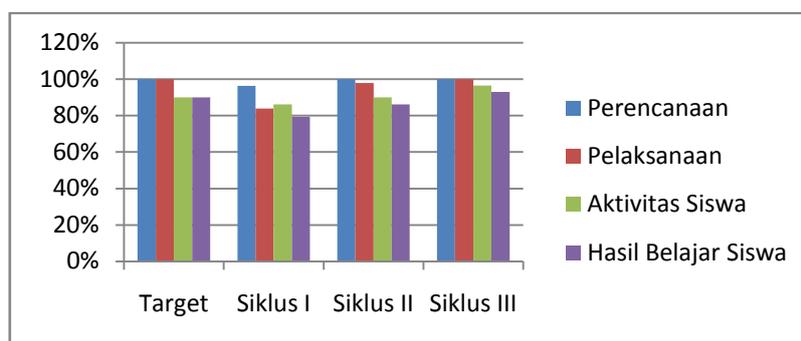


**Diagram 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Setiap Siklus**

Berdasarkan diagram di atas, hasil belajar yang ditargetkan pada penelitian ini, yaitu 90%. Dilihat pada siklus I, siswa yang tuntas mencapai nilai di atas KKM terdapat 23 orang siswa (79,3%), sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan berada di bawah nilai KKM terdapat 6 orang siswa (20,7%), siklus I ini belum mencapai target yang diharapkan. Pada

siklus II, terdapat 25 orang siswa (86,2%) yang mencapai ketuntasan di atas nilai KKM, sedangkan 4 orang siswa (13,8%) belum mencapai ketuntasan, masih belum mencapai target yang diharapkan harus dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Kemudian, pada siklus III ini telah mencapai target yang diharapkan bahkan melampaui target, yaitu sebesar 93,1% atau 27 orang siswa yang dinyatakan tuntas, sedangkan yang belum tuntas sebesar 6,9% atau 2 orang siswa, dengan demikian, pada tidak perlu dilaksanakannya perbaikan pada siklus selanjutnya. Jadi, pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar.

Secara keseluruhan dimulai data hasil kinerja guru pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dapat dilihat peningkatannya pada diagram berikut.



**Gambar 5. Rekapitulasi Peningkatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Setiap Siklus**

Diagram di atas menjelaskan bahwa penggunaan media permainan ular tangga pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia berhasil meningkatkan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa telah mencapai target yang diharapkan. Dengan demikian, hasil hipotesis pada penelitian ini dapat dibuktikan.

### **SIMPULAN**

Perencanaan pembelajaran memiliki target sebesar 100%, dimulai dari siklus I mencapai 96,3% dengan kriteria sangat baik, terdapat satu indikator yang bermasalah, tetapi pada siklus ini belum mencapai target yang diharapkan. Kemudian pada siklus II telah diperbaiki masalah pada siklus sebelumnya, sehingga pada siklus ini mencapai target 100%. Kemudian dipertahankan pada siklus III sama seperti siklus sebelumnya mencapai target 100% dengan kriteria sangat baik.

Pada tahap pelaksanaan kinerja guru dengan target 100% , pada siklus I terdapat beberapa indikator yang bermasalah yang mendapatkan skor 2, maka memperoleh persentase sebesar 84%. Pada siklus II dengan memperbaiki permasalahan sebelumnya, siklus ini mencapai 98% belum mencapai target yang diharapkan karena masih terdapat satu indikator yang mendapat skor 2 karena skor ideal sama dengan 3. Kemudian, pada siklus III telah memperbaiki indikator tersebut, sehingga memperoleh persentase 100% sesuai dengan target.

Pada aktivitas siswa yang memiliki target 90% dengan aspek disiplin, kerjasama, dan mematuhi aturan. Pada siklus I diperoleh 25 orang siswa (86,2%). Dilanjutkan pada siklus II diperoleh 26 orang siswa (90%) telah mencapai target yang diharapkan, tetapi perlu adanya pertahanan pada siklus berikutnya. pada siklus III, telah melampaui batas yang diharapkan, yaitu dengan persentase 96,5% atau 28 orang siswa.

Pada hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia pada saat pengambilan data awal hanya terdapat 10 orang siswa (34,5%) yang tuntas mencapai nilai di atas KKM, dan 19 orang siswa (65,5%) dinyatakan belum tuntas. Pada siklus I mengalami peningkatan terdapat 23 orang siswa (79,3%) yang tuntas, dan 6 orang siswa (20,7%) yang belum tuntas. Kemudian, pada siklus II meningkat menjadi 25 orang siswa (86%) yang tuntas, dan 3 orang siswa (10%) yang belum tuntas, pada siklus ini belum mencapai target yang diharapkan sebesar 90%. Lalu, pada siklus III telah berhasil mengalami peningkatan dan telah mencapai target yang diharapkan, siklus ini memperoleh 27 orang siswa (93,1%) yang tuntas, dan 2 orang siswa (6,9%) yang belum tuntas, sehingga pada siklus III ini tidak diperlukan perbaikan. Dengan demikian, penelitian dengan menggunakan permainan ular tangga pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I dan penelitian ini terselesaikan dengan tiga siklus.

## BIBLIOGRAFI

- Adittia, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), hlm. 9-20.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Askalin. (2013). *100 permainan dan perlombaan rakyat*. Yogyakarta: ANDI.
- Hanifah, dkk. (2009). *Model pembelajaran di sekolah dasar*. Sumedang: UPI PRESS.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Mulyana, M. A., Hanifah, N., & Jayadinata, A. K. (2016). Penerapan model kooperatif tipe *numbered heads together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan sosial budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), hlm. 331-340.
- Nugraha, R. G. (2015). Meningkatkan *ecoliteracy* siswa SD melalui metode *field-trip* kegiatan ekonomi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), hlm. 64-76.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), hlm. 177-184.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N., Mulyani, S. & Rokhayati, A. (2010). *Pendidikan IPS SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.