PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN IPS BERBANTUAN *GAMES BOOK*

Distia Hilma Damayanti[1], Erik Aditia Ismaya[2], Ahmad Bakhruddin[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Muria Kudus
[1]distia72@gmail.com, [2]erik.aditia@umk.ac.id, [3]ahmad.bakhrudin@umk.ac.id

ABSTRACT

This classroom action research was motivated by the low social studies learning outcomes of fifth grade students at SDN 1 Kedungdowo. In this case, researchers use the Games Book media as an improvement in learning outcomes in Class V in Social Sciences lessons. This study uses the PTK method, which consists of two cycles. Each cycle consists of stages namely planning (planning), implementation of action (acting), observation (observing) and reflection (reflecting). Data collection techniques using interviews, observation, tests and documentation. Data analysis techniques which include data reduction, presentation and drawing conclusions. The results showed that the teacher's teaching skills increased by an average of ≥75%. In the first cycle, the percentage was 72.82% and the second cycle increased with the percentage to 80.97% with good and successful criteria. Student learning outcomes increased by an average of ≥75% classical. The percentage of the completed cycle I obtained 56.67% and the completed cycle II obtained 76.67%.

Keywords: Learning Outcomes, IPS Learning, and Games Book

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh adanya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Kedungdowo yang rendah. Hal ini peneliti menggunakan media *Games Book* sebagai peningkatan hasil belajar di Kelas V pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menggunakan metode PTK, yang terdiri atas dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas tahapan tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang meliputi reduksi data, penyajian dan penarikan simpulan. Hasil didapatkan keterampilan mengajar guru meningkat rata-rata klasikal ≥75%. Pada siklus I memperoleh presentase 72,82% dan siklus II meningkat dengan presentase menjadi 80,97% dengan kriteria baik dan berhasil. Hasil belajar siswa meningkat rata-rata klasikal ≥75%. Presentase siklus I yang tuntas memperoleh 56,67% dan siklus II yang tuntas memperoleh 76,67%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran IPS, dan *Games Book*

A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang yaitu guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pelajaran yang disampaikan oleh guru

sehingga mudah dipahami oleh siswa. Salah satu solusi yang dapat dicoba yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran yang interaktif, dengan media tersebut anak akan merasa senang dan akan antusias, mereka juga akan merasa penasaran dengan media tersebut. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supradi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari "daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2013:200) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar dapat dipengaruhi dengan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mempertinggi mutu pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa, seorang pendidik harus melakukan tindakan, apabila hasil belajar siswa rendah meskipun telah menggunakan buku-buku penunjang, dan metode pembelajaran. Seorang pendidik harus pandai dan teliti dalam memilih media pembelajaran, karena media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Setiap media memiliki karateristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Setiap materi pembelajaran pasti memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi atau berbeda-beda, ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi terdapat juga pelajaran yang sangat membutuhkan media atau alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran seperti peta, *globe*, gambar dan lain-lain.

"Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi yang dapat menstimulus minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran" Arsyad, (2016). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan fokus peserta didik pada materi yang akan disampaikan. Pada penelitian ini, peneliti merasa media pembelajaran *Games Book* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam memperoleh

sesuatu yang bermakna dan baik proses pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Rahmat (2017:30) "*Games Book* adalah sebuah buku yang didalamnya terdapat permainan yang menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi". Di dalam *Games Book* terdapat macam-macam permainan beserta petunjuk penggunaan juga tata cara penyelesaian permainan tersebut. Pada tiap permainan akan menyajikan permasalahan dan ada pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih mata pelajaran IPS pada kelas V Sekolah Dasar. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat substansi materi meliputi pemahaman lingkungan, kejadian sosial, interaksi sosial, perekonomian serta kondisi ruang dan daerah. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Berdasarkan ulasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Games Book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan media tersebut karena pada saat proses pembelajaran siswa kurang memahami dalam pembelajaran IPS disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran, pada saat pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa masih merasa jenuh dan bosan. Manfaat dari penggunaan media *Games Book* yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dengan media ini terdapat permainan yang bisa merangsang peserta didik melakukan kegiatan. Dari hasil penelitian ini semoga dapat dipakai sebagai referensi untuk dunia pendidikan dan penelitian mengenai media. Berdasarkan uraian diatas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ips Berbantuan *Games Book*"

B. Metode Penelitian

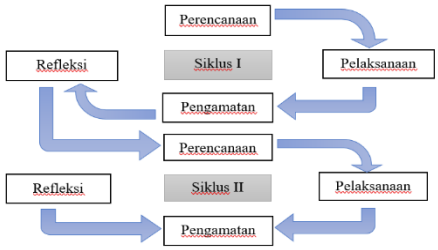
Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 1 Kedungdowo, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus. Informan dalam penelitian ini berjumlah 2 siswa yang terbagi dari 1

siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas. Melalui refleksi dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai seorang guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Tindakan yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan Media *Games Book* sebagai peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas V SD, pada siklus I menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan pada siklus II menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (*STAD*).

Dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yatu siklus I dan siklus II. Siklus satu terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi kemudian dilaksanakan ujian atau evaluasi pada siklus I. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan/pengamatan proses pembelajaran siklsu II. Begitupun pada siklus II terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi kemudian melakukan ujian atau evaluasi pada siklus II, yang mana dari kedua siklus tersebut akan menunjukkan hasil belajar siswa yang meningkat. Arikunto (2014:16) menjelaskan bahwa satu siklus PTK terdapat empat tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan (Observasi), dan Refleksi.

Informan dalam penelitian ini berjumlah 2 siswa yang terbagi dari 1 siswa laki-laki dan 1 siswa



perempuan. Subyek pada penelitian ini tertuju pada seluruh siswa dan guru di SDN 1 Kedungdowo, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus. Jumlah 30 siswa yang ada di kelas V SDN 1 Kedungdowo yang terbagi menjadi 2 yaitu 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Dalam penelitian PTK ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Media *Games*

Book dikatakan meningkat jika indikator keberhasilannya sebagai berikut.

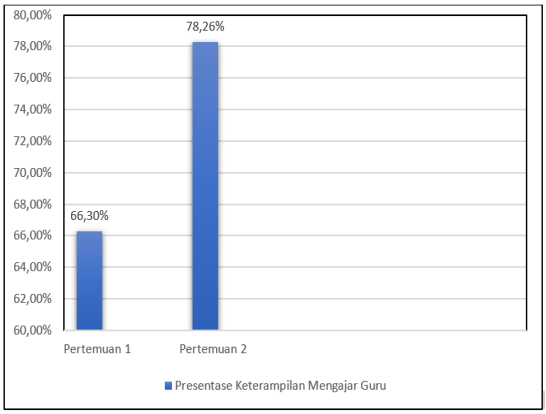
Penelitian dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan media *Games Book* pada pembelajaran IPS di kelas dikatakan meningkat apabila kriteria baik dan berhasil mencapai 75% atau lebih sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Games Book* pada pembelajaran IPS di kelas V dikatakan memperoleh ketuntasan klasikal ≥75% dengan kriteria penilaian baik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Data penelitian diperoleh dari 2 siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SD N 1 Kedungdowo untuk meningkatkan hasil belajar dengan berbantuan media *Games Book* pada pembelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 muatan IPS. Subjek penelitian ini siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan.

1. Siklus I

Hasil siklus I, yaitu ketika pembelajaran berlangsung, pada saat guru menjelaskan materi, masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan asyik ngobrol sendiri dengan temannya, suasana kelas menjadi gaduh atau rame. Pada tahap kedua, yaitu ketika pembagian kelompok, masih banyak siswa yang memilih-milih teman atau anggota kelompoknya, suasana kelas menjadi rame, tidak kondusif, dan ada siswa yang kurang pandai tidak dipilih untuk bergabung berkelompok. Pada tahap ketiga yaitu kerja atau diskusi kelompok, ketika anggota kelompok sudah dipilih, mereka mulai mengerjakan LKS didiskusikan bersama kelompoknya, namun ada beberapa kelompok yang tidak mau bekerja sama dengan anggotanya, masih ada yang ngobrol dan bermain sendiri, tidak mau membantu temannya. Pada pembelajaran siklus



Gambar Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I

I, siswa lebih aktif dibandingkan sebelum penelitian. Hal ini dapat ditemukan ketika pembelajaran siklus I, siswa lebih banyak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan, dimana siswa diajak untuk memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang disampaikan, siswa cukup antusias atau bertanya dengan gambar-gambar yang ditayangkan. Namun, banyak siswa yang bisa diajak kerjasama atau bertukar pikiran dengan guru maupun siswa lainnya, tetapi dalam pelaksanaannya belum sepenuhnya maksimal dan masih terdapat kekurangan.

Keterampilan guru pada siklus I pertemuan 1 memperoleh jumlah skor 61 dengan nilai sebesar 61, rata-rata yaitu 2,65 dengan presentase 66,30% (kriteria cukup) dan siklus I pertemuan 2 memperoleh skor 72 dengan nilai sebesar 72, hasil rata-rata yaitu 3,13 dengan presentase 78,26% (kriteria baik). Pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2, memperoleh kriteria yang berbeda, dengan presentase pada pertemuan 1 belum memenuhi kriteria baik.

Hasil belajar muatan IPS siswa pada siklus I diperoleh data, bahwa jumlah nilai IPS yaitu 2.105 dengan rata-rata 70,16 dari 17 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 90 dan nilai yang terendah yaitu 30. Jumlah siswa yang tuntas ada 17 dengan persentase 56,67% dan yang tidak tuntas ada 13 dengan persentase 43,33%.

2. Siklus II

Hasil analisis data yang diperoleh dari siklus II ketika pembelajaran berlangsung, masih ada siswa yang berbicara sendiri, masih asyik ngobrol sendiri, namun dengan masalah tersebut guru tentunya memiliki solusi agar tidak diulang siswa kembali, yaitu dengan solusi menegur, mendekati dan memberi perlakuan khusus kepada siswa yang melakukan hal tersebut agar tidak mengulanginya kembali.

Pada tahap pertama siklus II ini, siswa sudah banyak berinteraksi dengan guru maupun siwa lain, sudah cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran, dalam kegiatan bereklompok dan berdiskusi siswa juga sudah kompak dengan anggota

No.	IPS			Ketuntasan
	Nilai	Jumlah	%	
1.	≥70	17	56,67%	Tuntas
2.	≤ 70	13	43,33%	Tidak Tuntas
Jumlah		30	100	

Sumber: Hasil Tes Evaluasi Siklus I

kelompoknya namun masih ada beberapa yang sama dengan pertemuan sebelumnya seperti masih ngobrol dengan anggota kelompok lain, tidak mau mengerjakan. Pada pembelajaran siklus II, siswa lebih aktif dibandingkan sebelumnya. Hal ini dapat ditemukan ketika pembelajaran siklus II, siswa lebih banyak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan, dimana siswa diajak untuk memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang disampaikan, siswa merasa antusias atau bertanya mengenai materi atau mengenai gambar-gambar yang ditayangkan. Banyak siswa yang sudah bisa diajak kerjasama atau bertukar pikiran dengan guru maupun siswa lainnya, tetapi dalam pelaksanaannya belum sepenuhnya maksimal dan masih terdapat kekurangan. Adapun penjelasan dan penguatan dari hasil penelitian siklus II pertemuan 1 dan 2 adalah sebagai berikut.Keterampilan guru pada siklus II pertemuan 1 memperoleh jumlah skor 72 dengan nilai sebesar 72, rata-rata yaitu 3,13 dengan presentase 78,26% (kriteria baik) dan siklus II pertemuan 2 memperoleh skor 80 dengan nilai sebesar 80 hasil rata-rata yaitu 3,47 dengan presentase 86,95% (kriteria baik). Berikut ini adalah diagram persentase keterampiran guru pertemuan 1 dan 2.

Hasil belajar muatan IPS siswa pada siklus II diperoleh data, bahwa jumlah nilai IPS yaitu 2.335 dengan

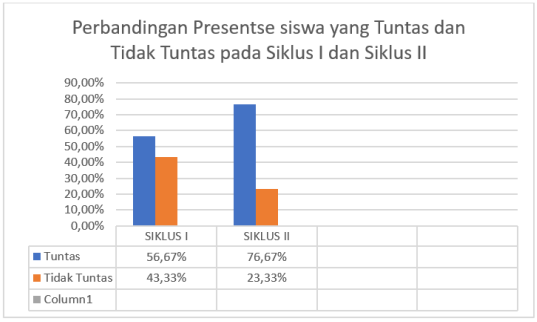


Diagram Perbandingan Presentase Pencapaian KKM Siklus I dan Siklus II



No.	IPS			Ketuntasan
	Nilai	Jumlah	%	
1.	≥70	23	76,67%	Tuntas
2.	≤ 70	7	23,33%	Tidak Tuntas
Jumlah		30	100	

Sumber: Hasil Tes Evaluasi Siklus II

rata-rata 77,83 dari 23 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 90 dan nilai yang terendah yaitu 60. Jumlah siswa yang tuntas ada 23 dengan persentase 76,67% dan yang tidak tuntas ada 7 dengan persentase 23,33%.

Pada penelitian ini diperoleh kinerja guru pada siklus I dengan presentase 72,82% dengan kriteria baik. Pada siklus II meningkat dengan presentase menjadi 80,97 dengan kriteria baik. Peneliti melaksanakan penelitian dengan sebanyak 4 kali

pertemuan atau 2 siklus, dengan rincian siklus I yaitu 2 kali pertemuan, siklus II yaitu 2 kali pertemuan.

Pada penelitian ini terjadi adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II. Pada presentase siklus I yang tuntas memperoleh 56,67% dan yang tidak tuntas memperoleh 43,33%, sedangkan presentase siklus II yang tuntas memperoleh 76,67% dan yang tidak tuntas memperoleh 23,33%. Untuk melihat presentase siswa pada siklus I ke siklus II dapat dilihat dari diagram berikut:

Pada penelitian dengan metode PTK ini terjadi adanya peningkatan Siklus I dan Siklus II dalam keterampilan guru dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book* pada siswa kelas V SDN 1 Kedungdowo dan hasil helajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book*. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Kedungdowo meningkat dengan berbantuan *Games Book*.

D. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas V pada pembelajaran IPS berbantuan Games Book” telah dilaksanakan dengan diperoleh hasil yang disimpulan bahwa keterampilan mengajar guru dikatakan meningkat karena keterampilan mengajar guru memiliki rata-rata klasikal ≥75%. Pada siklus I memperoleh presentase 72,82% dengan kriteria baik. Pada siklus II meningkat dengan presentase menjadi 80,97% dengan kriteria baik dan berhasil.

Hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan dan keterampilan dikatakan meningkat karena hasil belajar siswa memiliki rata-rata klasikal ≥75%. Pada presentase prasiklus yang tuntas memperoleh 43,33% dan yang tidak tuntas memperoleh 56,67%, presentase siklus I yang tuntas memperoleh 56,67% dan yang tidak tuntas memperoleh 43,33%, sedangkan presentase siklus II yang tuntas memperoleh 76,67% dan yang tidak tuntas memperoleh 23,33%.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arsyad, (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bakhruddin, A. 2017. *Studi Komparasi Belajar pada Pembelajaran PAI Program Sistem Kredit Semester Reguler dan Sistem*

Kredit Percepatan di SMA N 1 Kudus. Source: repository.iainkudus.ac.id.

Dimyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri , dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

EA Ismaya, H Ardiyanti, D Setiawan, (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Penerapan Model STAD (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle.* WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan

EA Ismaya, D Handika, S Santoso, (2021). *Pengaruh Model Project Based Learning dan Problem Based Learnng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Educatio FKIP UNMA

EA Ismaya, S Utaminingsih, (2022). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Berbasis Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Materi Sistem Tata Surya.* INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Rahmat. (2017, Juni). *Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*. Jurnal IJPE UPI.