

## **PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI IPS MELALUI MEDIA GAME PUZZLE**

### **IMPROVEMENT OF THE SOCIAL STUDIES COMPREHENSION MATTER THROUGH PUZZLE GAME**

Oleh: Rizki Lestari, PGSD/PSD, rizkilestari27@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi IPS melalui media *game puzzle* pada siswa Kelas V SD Negeri Klegen, Pengasih, Kulon Progo. Jenis penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kolaborasi bersama guru kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi IPS siswa Kelas V dan telah memenuhi kriteria keberhasilan. Persentase ketuntasan pemahaman materi IPS pada pra-tindakan sebesar 30,8%, meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 85,7%. Penggunaan media *game puzzle* juga meningkatkan nilai rerata kelas. Pada pra-tindakan, nilai rerata sebesar 60,5 meningkat menjadi 69,5 pada siklus I dan meningkat menjadi 81 pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I belum terdapat siswa yang memperoleh kategori baik. Akan tetapi, pada siklus II, dari 14 siswa, sebanyak 2 siswa mendapat kategori baik dan 12 siswa lainnya mendapat kategori cukup.

Kata kunci: *pemahaman materi IPS, media game puzzle*

#### **Abstract**

*The aim of this research is to improve the Social Studies comprehension matter by using puzzle game media to the fifth grade students Klegen Elementary School, Pengasih, Kulon Progo. The type of research was Classroom Action Research, collaboration with classroom teachers used Kemmis and Mc. Taggart model. The results show that puzzle game media can improve the Social Studies comprehension matter in the fifth grade students and it fulfills the criteria of study. Percentage completeness of the Social Studies comprehension matter at pre-action 30,8%, increased to 50% in cycle I, and increased to in cycle II 85,7%. Puzzle game media also increases the average score of the class. In pre-action, the average score was 60,5 increased to 69,5 in cycle I and increased to 81 in cycle II. In addition, students activity in the following learning also increases. In the first cycle there are no students who got good category. However, in cycle II, out of 14 students of Class V, as many as 2 students got good category and 12 other students got enough category.*

*Key words: the Social Studies comprehension matter, puzzle game media.*

## **PENDAHULUAN**

Bagi sebuah negara, salah satu faktor yang berperan penting dalam kehidupan warga negaranya ialah pendidikan. Melalui pendidikan, seorang warga negara akan memperoleh beragam manfaat. Oleh karena itu, masing-masing negara mempunyai kebijakan pendidikan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan

pendidikan dari negara tersebut. Tidak terkecuali dengan negara Indonesia.

Seperti yang telah diketahui, tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang diantaranya berisi:

“...untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia seutuhnya, yang terwujud

dalam manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri, serta bertanggung jawab dalam kemasyarakatan dan kebangsaan.”

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, selanjutnya dijabarkan ke dalam sebuah kurikulum. Istilah kurikulum digunakan pertama kali pada dunia olahraga di zaman Yunani Kuno yang berasal dari kata *curir* dan *curere* yang dapat diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari (Sanjaya, 2009: 3). Perkembangan selanjutnya, istilah kurikulum juga digunakan dalam dunia pendidikan. Walaupun para ahli memiliki penafsiran yang berbeda terhadap kurikulum, akan tetapi penafsiran tersebut juga mempunyai persamaan, bahwa kurikulum berhubungan erat dengan usaha mengembangkan peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Sanjaya, 2009: 3). Murray Print (Sanjaya, 2009: 3) mengungkapkan bahwa kurikulum meliputi perencanaan pengalaman belajar, program sebuah lembaga pendidikan yang diwujudkan dalam sebuah dokumen serta hasil dari implementasi dokumen yang telah disusun.

Sementara itu, dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa

kurikulum ialah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dengan demikian, kurikulum berkaitan erat dengan dua aspek, pertama sebagai rencana (*as a plan*) yang harus dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar oleh guru dan kedua pengaturan isi dan cara pelaksanaan rencana itu yang keduanya digunakan sebagai upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional (Sanjaya, 2009: 8). Adapun kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini ialah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13).

KTSP merupakan kurikulum yang berorientasi pada pencapaian kompetensi, sekaligus merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) atau Kurikulum 2004 (Sanjaya, 2009: 127). Hal tersebut terlihat dari adanya standar kompetensi dan kompetensi dasar serta adanya prinsip yang sama dalam pengelolaan kurikulum yang disebut dengan Kurikulum Berbasis Sekolah (KBS). KBS merupakan salah satu prinsip pengembangan yang dirancang untuk memberdayakan daerah dan sekolah dalam merencanakan, melaksanakan dan mengelola, serta menilai proses dan hasil pembelajaran sesuai dengan karakteristik

satuan pendidikan serta daerah di mana sekolah itu berada. Sehingga, salah satu ciri khas KTSP yaitu merupakan kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan/sekolah (Muslich, 2010: 10).

Oleh karena dalam penyusunannya disesuaikan dengan karakteristik sekolah masing-masing, maka pengembangan kurikulum harus sesuai dan dapat mengembangkan visi dan misi sekolah yang bersangkutan (Sanjaya, 2009: 143). Meskipun demikian, sebagai kurikulum yang bersifat operasional, dalam pengembangannya KTSP tidak akan lepas dari ketetapan-ketetapan yang telah disusun pemerintah secara nasional. Artinya, walaupun daerah diberi kewenangan untuk mengembangkan kurikulum akan tetapi kewenangan itu hanya sebatas pada pengembangan operasionalnya saja, sedangkan yang menjadi rujukan pengembangannya tetap ditentukan oleh pemerintah, seperti jenis mata pelajaran beserta jumlah jam pelajarannya, isi dari setiap mata pelajaran, serta kompetensi yang harus dicapai oleh setiap mata pelajaran (Sanjaya, 2009: 128). Daerah dalam menentukan isi pelajaran terbatas pada pengembangan kurikulum muatan lokal, yaitu kurikulum yang memiliki kekhasan sesuai kebutuhan daerah, serta aspek pengembangan diri yang sesuai dengan minat siswa.

Selain itu, para pengembang kurikulum di daerah juga memiliki keleluasaan dalam mengembangkan kurikulum menjadi unit-unit pelajaran, misalnya dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran, dalam menentukan media pembelajaran, dalam menentukan evaluasi yang dilakukan termasuk dalam menentukan berapa kali pertemuan dan kapan suatu topik materi harus dipelajari siswa agar kompetensi dasar yang telah ditentukan dapat tercapai (Sanjaya, 2009: 129). Akan tetapi, meskipun telah diberikan keleluasaan untuk mengembangkan kurikulum, dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari belum terlihat adanya pengembangan yang berarti. Guru kelas cenderung melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan yang seadanya.

Strategi, metode, serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga cenderung tidak berubah. Metode ceramah masih menjadi metode utama yang dipilih oleh guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran, guru juga belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Padahal salah satu indikator tercapainya kegiatan pembelajaran yang baik ialah hasil belajar siswa mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Meskipun demikian, guru seringkali mendapati hasil belajar siswanya berada di

bawah KKM. Hal itulah yang dialami oleh Guru Kelas V SD Negeri Klegen.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas V pada tanggal 23 November 2016, diketahui bahwa siswa di kelas tersebut cenderung sulit dalam memahami materi pelajaran, baik materi mata pelajaran eksak maupun materi mata pelajaran non-eksak. Apa yang telah mereka pelajari hari ini, belum tentu dapat mereka ingat kembali ketika ditanyakan ulang oleh guru pada dua sampai tiga pertemuan selanjutnya. Terlebih ketika materi tersebut berupa hafalan-hafalan, seperti kebanyakan materi yang terdapat pada pelajaran non-eksak, salah satunya IPS. Oleh karena lebih banyak mengandung materi hafalan, guru akhirnya memilih untuk menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.

Guru merasa, dengan metode ceramah ini dapat lebih mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Hal tersebut dikarenakan metode ceramah mudah untuk dilaksanakan dan dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah besar, walaupun cenderung berlangsung satu arah saja. Selain itu, kendala lainnya ialah masih terbatasnya media pembelajaran yang ada di kelas, terutama yang berhubungan dengan mata pelajaran IPS. Sehingga guru belum dapat memanfaatkan media secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Padahal media juga mempunyai peran

penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu mengajar (Arsyad, 2011: 15).

Meskipun demikian, guru juga pernah melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru pernah membuat suatu permainan dengan menggunakan potongan-potongan kertas. Adapun cara bermainnya ialah siswa diminta untuk mengambil potongan kertas tersebut sebelum kemudian menjawab pertanyaan dari guru. Cara ini cukup efektif dalam mengaktifkan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya permainan ini, siswa pun menjadi lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Meskipun demikian, ketika Ulangan Akhir Semester (UAS) berakhir, pada beberapa mata pelajaran tertentu hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai KKM, seperti yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Daftar Ketuntasan UAS 1 Siswa Kelas V SD Negeri Klegen Tahun Pelajaran 2016/2017

| Keterangan | Mata Pelajaran |         |     |     |     |
|------------|----------------|---------|-----|-----|-----|
|            | PKn            | B. Indo | Mtk | IPA | IPS |
| T          | 4              | 6       | 3   | 4   | 5   |
| BT         | 11             | 9       | 12  | 11  | 10  |
| Rata-Rata  | 65             | 67      | 60  | 66  | 63  |

Keterangan:

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa diantara kelima mata pelajaran, rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPS menduduki posisi kedua dari bawah,

dengan rata-rata hasil belajar sebesar 63. Sedangkan rata-rata hasil belajar tertinggi ditempati oleh mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan rata-rata 69. Sementara itu, KKM mata pelajaran IPS sendiri sebesar 70. Sehingga, dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa pada mata pelajaran IPS, sebanyak lima siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM, yaitu 70. Sedangkan sepuluh siswa yang lain, memperoleh nilai di bawah KKM atau dengan kata lain sepuluh siswa tersebut belum tuntas. Berdasarkan tabel tersebut juga diketahui bahwa nilai terendah dalam mata pelajaran IPS adalah 50 sedangkan nilai tertinggi 80.

Meskipun demikian, jumlah siswa yang mencapai batas KKM pada mata pelajaran IPS lebih banyak dibandingkan pada mata pelajaran yang lain, seperti PKn, Bahasa Indonesia, dan Matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya inovasi lain dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga jumlah siswa yang mencapai batas KKM pun dapat bertambah. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, baik berupa gambar, grafik, maupun dalam bentuk permainan. Hal tersebut dikarenakan siswa usia sekolah dasar masih berada dalam tahap operasional konkret, sehingga pengalaman langsung,

seperti bermain, sangat membantu dalam berpikir (Izzaty, et al., 2013: 116).

Selain itu, kegiatan bermain juga sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial siswa (Izzaty, et. al., 2013: 112). Melakukan kegiatan bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada siswa untuk berinteraksi serta bertenggang rasa dengan siswa lainnya. Sehingga bentuk permainan yang disukai cenderung berupa kegiatan yang dilakukan secara berkelompok, seperti permainan konstruktif (Izzaty, et. al., 2013: 113). Permainan konstruktif yaitu membangun atau membentuk sesuatu ialah bentuk permainan yang disukai siswa serta mampu mengembangkan kreativitas siswa (Izzaty, et. al., 2013: 113). Dikarenakan siswa Kelas V SD Negeri Klegen lebih suka serta lebih mudah dalam memahami pelajaran apabila kegiatan pembelajaran dilakukan dengan permainan, maka salah satu cara yang dapat dilakukan guru ialah dengan menggunakan *game puzzle*, sebagai salah satu bentuk permainan konstruktif.

*Puzzle* sendiri merupakan salah satu bentuk permainan yang mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Umumnya permainan ini dilakukan oleh siswa prasekolah sampai siswa kelas rendah. Akan tetapi, siswa kelas tinggi pun tidak menutup kemungkinan akan menyukai permainan jenis ini. Hal tersebut dikarenakan sifat alamiah dari siswa

sekolah dasar yang memang senang bermain. Siswa pun akan mendapat bermacam-macam pengetahuan maupun suatu keterampilan baru dari bermain. Beberapa manfaat bermain diantaranya ialah melatih fisik, kecerdasan, dan ketangkasan otak (al-Azizy, 2010: 77). Dengan bermain pula, seorang siswa akan mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan kesulitan dengan kemampuannya sendiri.

Disamping itu, media ini sangat mudah untuk diterapkan dan tidak membutuhkan banyak tenaga dan biaya. Selain itu, melalui *game puzzle* ini siswa juga mempelajari keterampilan-keterampilan baru, seperti pengelompokan atau pengurutan, keterampilan kognitif atau berpikir, pengembangan motorik halus, mereka-reka dalam berpikir, serta pemecahan masalah (Warner, 2006: 66). Meskipun sederhana, guru juga dapat melakukan inovasi terhadap *game* ini. Akan tetapi, masih sedikit guru yang menggunakan *game puzzle* sebagai media pembelajaran di kelas tinggi, sebab *puzzle* hanya diasumsikan untuk siswa di kelas rendah saja. Padahal media ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran non-eksak, salah satunya IPS.

Peneliti memilih mata pelajaran IPS berdasarkan pada hasil observasi dan hasil belajar UAS 1, yang diketahui bahwa

pemahaman materi IPS siswa Kelas V masih rendah. Terlihat dari jumlah siswa yang tuntas baru 5 siswa dan 10 siswa lainnya belum tuntas. Selain itu, materi dalam mata pelajaran IPS lebih banyak berupa abstrak, padahal siswa sekolah dasar masih berada dalam tahap operasional konkret. Disamping itu, mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang menarik dan menantang. Disebut menarik karena sesuai dengan namanya pelajaran ini berkaitan erat dengan pengetahuan sosial siswa yang materinya dapat digali langsung dari pengalaman nyata siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Dikatakan menantang karena mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2011: 7). Tentunya bukan hal yang mudah bagi seorang siswa untuk dapat memahami semua materi tersebut. Oleh karena itu, seorang guru juga mempunyai kewajiban untuk membuat siswanya lebih mudah dalam memahami materi pelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut pun akan meningkat.

Berangkat dari permasalahan inilah, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas tentang upaya meningkatkan pemahaman materi IPS pada siswa Kelas V menggunakan *game puzzle*. Adapun judul dari penelitian ini ialah "Peningkatan Pemahaman Materi IPS melalui Media

*Game Puzzle* pada Siswa Kelas V SD Negeri Klegen Tahun Pelajaran 2016/2017”.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian kolaborasi bersama guru kelas. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart (Pardjono, et al., 2007: 22).

### Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

### Tempat Penelitian

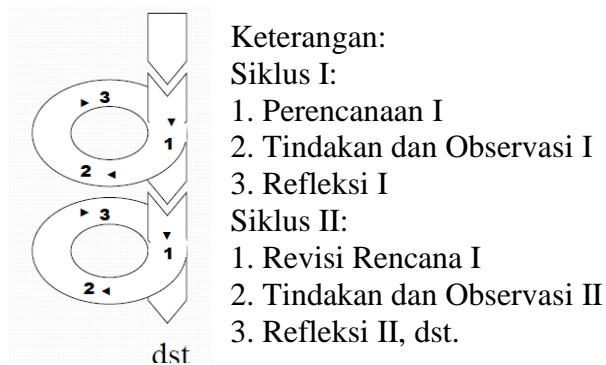
Penelitian ini bertempat di SD Negeri Klegen yang beralamat di Dusun Klegen, Desa Sendangsari, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo, Provinsi DIY.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa Kelas V SD Negeri Klegen yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki dengan rentang usia 11-12 tahun, sedangkan objek dalam penelitian ini ialah pemahaman materi IPS.

## Langkah-Langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini digambarkan dalam siklus sebagai berikut.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, *test*, serta dokumentasi.

1. Observasi dilakukan untuk mengambil data aktivitas guru dan siswa selama kegiatan penelitian dilakukan.
2. *Test* digunakan untuk memperoleh informasi tentang tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu seberapa jauh siswa memahami materi IPS, ditunjukkan dengan persentase ketuntasan yang dicapai oleh siswa Kelas V SD Negeri Klegen.
3. Dokumentasi yang digunakan ialah dokumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), data hasil belajar siswa, serta foto.

**Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar *test*.

**Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis statistika deskriptif.

1. Untuk melakukan penilaian terhadap lembar observasi aktivitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut (Daryanto, 2011: 192).

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kualifikasi persentase sebagai berikut (Arikunto, 2006: 234).

Tabel 2. Kualifikasi Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa

| Persentase | Kriteria      |
|------------|---------------|
| 76% - 100% | Baik          |
| 56% - 75%  | Cukup         |
| 40% - 55%  | Kurang        |
| < 40%      | Sangat Kurang |

- b. Dalam melakukan penilaian tes, digunakan rumus sebagai berikut (Daryanto, 2011: 191).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

- c. Dalam menentukan tuntas atau tidaknya seorang siswa, digunakan rumus sebagai berikut (Daryanto, 2011: 192).

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

**Kriteria Keberhasilan**

Adapun kriteria keberhasilan dari penelitian ini ialah apabila sebanyak 75% dari jumlah siswa berhasil mencapai batas KKM, yaitu  $\geq 70$ .

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian Pra-tindakan**

Kegiatan pra-tindakan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27 April 2017, dengan materi tentang persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selain itu, pada kegiatan ini juga dilaksanakan *test*, berupa 10 soal pilihan ganda dan 4 soal esai. Adapun hasil yang didapatkan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Pemahaman Materi IPS pada Pra-tindakan

| $\sum$ Siswa | Keterangan |              | Rata-Rata Kelas | %      |
|--------------|------------|--------------|-----------------|--------|
|              | Tuntas     | Tidak Tuntas |                 |        |
| 13           | 4          | 9            | 60,5            | 30,8 % |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa Kelas V SD Negeri Klegen masih rendah, yaitu 60,5. Dari 13 siswa yang mengikuti *test* pra-tindakan baru 4 siswa yang tuntas, sedangkan 9 siswa lainnya belum tuntas. Selain itu, jumlah persentase ketuntasan juga baru mencapai 30,8%, di mana hasil tersebut masih jauh dari kriteria ketuntasan



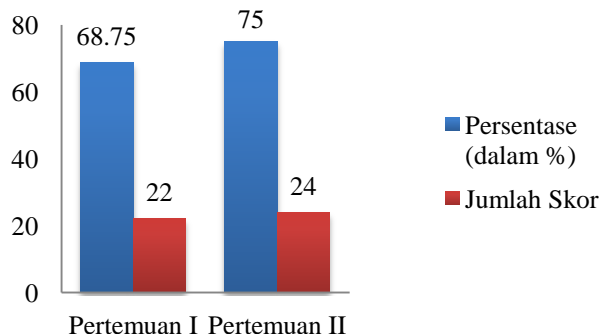
yang ditetapkan, yaitu  $\geq 75\%$  siswa berhasil mencapai KKM (70).

### Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 4 Mei 2017 pukul 07.50-09.00 WIB, sedangkan pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 6 Mei 2017 pukul 09.50-11.00 WIB. Masing-masing pertemuan mempunyai alokasi waktu 70 menit atau 2 jam pelajaran. Materi yang dibahas pada pertemuan I ialah tentang “Persiapan menjelang proklamasi kemerdekaan”. Sementara itu, pada pertemuan II, membahas materi tentang “Peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan”. Adapun hasil penelitian dari siklus I ialah sebagai berikut.

#### 1. Hasil Observasi terhadap Guru

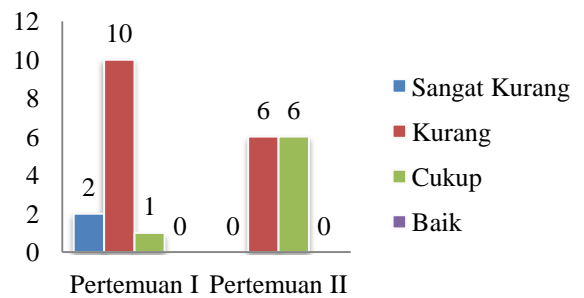
Adapun hasil observasi terhadap guru pada siklus I dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Observasi terhadap Guru pada Siklus I

#### 2. Hasil Observasi terhadap Siswa

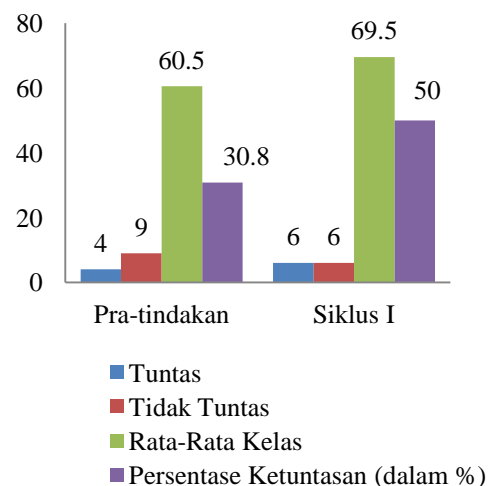
Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa pada pertemuan I dan pertemuan II siklus I, didapatkan hasil sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Observasi terhadap Siswa pada Siklus I

#### 3. Hasil Ketuntasan Pemahaman Materi IPS pada Siklus I

Adapun hasil dari *post-test* siklus I dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



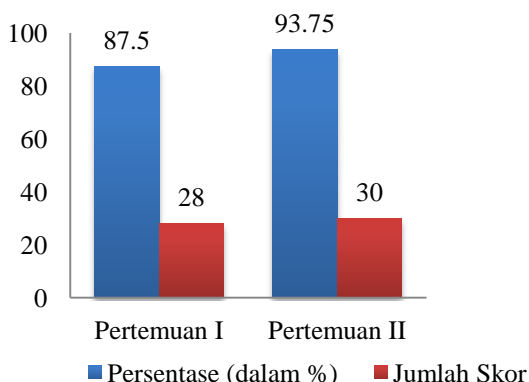
Gambar 4. Diagram Batang Hasil Ketuntasan Pemahaman Materi IPS pada Pra-tindakan dan Siklus I

### Hasil Penelitian Siklus II

Sama seperti siklus I, siklus II juga dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 11 Mei 2017 pukul 07.50-09.00 WIB, sedangkan pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 13 Mei 2017 pukul 09.50-11.00 WIB. Sehingga masing-masing pertemuan mempunyai alokasi waktu 70 menit atau 2 jam pelajaran. Pertemuan I membahas materi tentang “Tokoh-tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan”. Sedangkan pada pertemuan II, membahas materi tentang “Upaya menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan”. Adapun hasil penelitian pada siklus II sebagai berikut.

#### 1. Hasil Observasi terhadap Guru

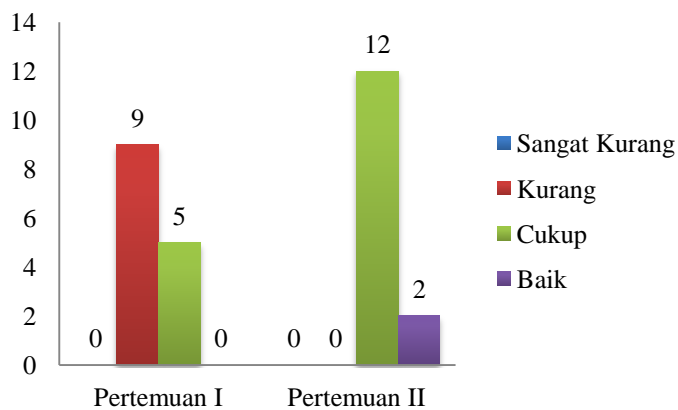
Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dalam kegiatan pembelajaran di siklus II, diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Observasi terhadap Guru pada Siklus II

#### 2. Hasil Observasi terhadap Siswa

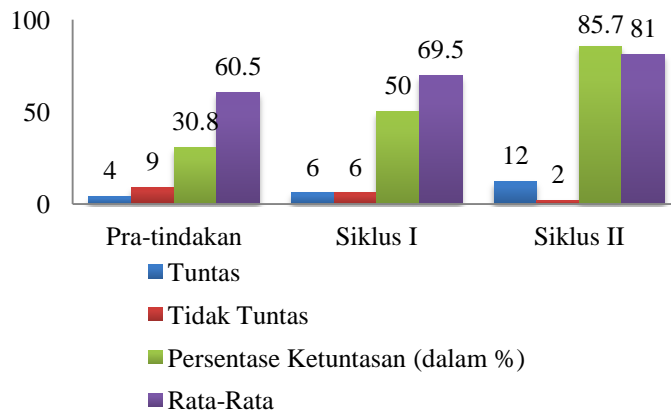
Adapun hasil observasi terhadap siswa pada kegiatan pembelajaran di siklus II ialah sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Observasi terhadap Siswa pada Siklus II

#### 3. Hasil Ketuntasan Pemahaman Materi IPS pada Siklus II

Berdasarkan hasil *post-test* pada siklus II, diketahui bahwa pemahaman materi IPS siswa Kelas V telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pra-tindakan dan *post-test* siklus I. Adapun hasil tersebut dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 7. Diagram Batang Hasil Ketuntasan Pemahaman Materi IPS pada Siklus II

## Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Baik siklus I maupun siklus II, dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Selain itu, setiap akhir siklus juga dilakukan *post-test*, yaitu untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa penggunaan media *game puzzle* pada mata pelajaran IPS membantu guru dalam meningkatkan pemahaman materi IPS siswa Kelas V. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan pemahaman materi IPS pada setiap siklusnya, sehingga pada akhir siklus II diketahui bahwa kriteria keberhasilan berhasil tercapai, yaitu  $\geq 75\%$  siswa Kelas V berhasil mencapai KKM.

Hasil pra-tindakan menunjukkan bahwa sebanyak 4 siswa berhasil mencapai KKM, sementara 9 siswa lainnya belum berhasil mencapai batas KKM. Sedangkan pada hasil *post-test* siklus I, jumlah siswa yang berhasil mencapai batas KKM sebanyak 6 siswa dan 6 siswa lainnya masih belum mencapai batas KKM. Walaupun demikian, pada saat *post-test* siklus II dilaksanakan, terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Sebanyak 12 siswa berhasil mencapai batas KKM, walaupun 2

siswa lainnya masih belum berhasil mencapai batas KKM. Berdasarkan kriteria keberhasilan, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena pada hasil akhir penelitian ini, sebanyak 85,7% siswa berhasil mencapai batas KKM.

Demikian juga dengan hasil observasi terhadap guru yang juga mengalami peningkatan. Dari rata-rata siklus I yang mencapai 71,875% meningkat menjadi 90,625% pada siklus II. Dalam mengajar, guru terlihat lebih baik dibandingkan pada saat pra-tindakan. Guru juga lebih baik dalam mengkondisikan kelas, memberikan bimbingan kepada siswa ketika diskusi, memberikan penguatan maupun motivasi, melaksanakan konfirmasi serta kegiatan tindak lanjut.

Selain itu, dengan adanya penggunaan media *game puzzle* pada mata pelajaran IPS juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, baik pada saat guru menyampaikan materi maupun pada saat melaksanakan *game puzzle*. Selain itu, siswa juga belajar melatih strategi dalam bekerja sama dalam kelompok. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Nisak (2012: 110), di mana melalui *game puzzle* ini dapat melatih siswa strategi dalam bekerja sama, menumbuhkan rasa kekeluargaan, rasa kebersamaan, serta saling menghormati dan menghargai

antarsiswa, di samping dapat menghibur siswa.

Dikarenakan penyajian dari *puzzle* yang bersifat visual, siswa menjadi lebih mudah dalam melihat serta mengingatnya. Hal tersebut, terlihat dari peningkatan hasil observasi terhadap siswa, di mana pada awal siklus I, masih ada siswa yang memperoleh kategori sangat kurang dan kurang, sementara pada akhir siklus II, tidak ada lagi siswa yang mendapat kategori sangat kurang dan kurang. Sebanyak 12 siswa mendapatkan kategori cukup dan 2 siswa lainnya mendapatkan kategori baik. Sehingga, *game puzzle* ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa penerapan media *game puzzle* dapat meningkatkan pemahaman materi IPS pada siswa Kelas V SD Negeri Klegen.

Disamping itu, dalam penelitian ini juga ditemukan beberapa hal yang tidak terduga, diantaranya sebagai berikut.

1. Ketika mengerjakan soal, siswa lebih senang mengerjakan secara mandiri. Walaupun terkadang saat mengerjakan, ada siswa yang mengeluarkan bunyi-bunyi tertentu yang dapat mengganggu siswa yang lainnya.
2. Perlu dilakukan pengulangan materi untuk lebih memahami siswa. Terlebih apabila materi yang diajarkan

lebih banyak berisi tentang sejarah dan materi tersebut belum pernah dipelajari sebelumnya.

3. Siswa Kelas V supel dengan orang baru, terlihat dengan mereka yang tidak sungkan mengobrol maupun bercanda dengan peneliti.
4. Pada saat melaksanakan kerja kelompok (memasang potongan *puzzle*), siswa telah melakukan pembagian tugas. Ada yang melepas perekat di potongan *puzzle*, ada yang mencari jawaban untuk LKS, dan sebagainya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *game puzzle* dapat meningkatkan pemahaman materi IPS pada siswa Kelas V SD Negeri Klegen, terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar IPS. Persentase ketuntasan hasil belajar IPS pra-tindakan sebesar 30,8% (terdiri dari 4 siswa tuntas dan 9 siswa belum tuntas), pada siklus I meningkat menjadi 50% (terdiri dari 6 siswa tuntas dan 6 siswa belum tuntas), dan pada siklus II meningkat menjadi 85,7% (terdiri dari 12 siswa tuntas dan 2 siswa belum tuntas). Nilai rerata kelas juga meningkat. Pada pra-tindakan, nilai rerata kelas sebesar 60,5, pada siklus I meningkat

menjadi 69,5, dan pada siklus II meningkat menjadi 81.

Selain itu, aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada pertemuan I siklus I, 1 siswa (8%) mendapat kategori cukup, 10 siswa (77%) mendapat kategori kurang, dan 2 siswa (15%) mendapat kategori sangat kurang, sedangkan pada pertemuan II, 6 siswa (50%) mendapat kategori cukup dan 6 siswa (50%) mendapat kategori kurang. Pada pertemuan I siklus II, 9 siswa (64%) mendapat kategori cukup dan 5 siswa (36%) mendapat kategori kurang, sedangkan pada pertemuan II, sebanyak 2 siswa (14%) mendapat kategori baik dan 12 siswa lainnya (86%) mendapat kategori cukup.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru. Guru dapat menggunakan media *game puzzle* ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Hasil penelitian dapat diseminasikan kepada guru-guru SD se-gugus II Pengasih dalam KKG.
2. Bagi siswa. Agar siswa dapat lebih menguasai konsep, maka kegiatan membaca (literasi) siswa perlu dibudayakan.

### DAFTAR PUSTAKA

- al-Azizy, A.S. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya!*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-Contohnya*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Izzaty, R.E., et al. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Muslich, M. (2010). *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nisak, R. (2012). *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pardjono, et al. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Warner, P. (2006). *Play & Learn: 150 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (usia 3-6 Tahun)*. (Terjemahan Pangesti Atmadibrata & Robin Bernadus). Jakarta: PT Elex Media Komputindo. (Edisi asli diterbitkan tahun 2000 oleh Meadowbrook Press).