

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat Melalui Metode Permainan Finish Strong

Surini
SD Kristen Terang Bangsa
surini1976@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya nilai IPS materi membaca peta pada siswa kelas IV SD Kristen Terang Bangsa. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam pembelajaran IPS materi membaca peta lingkungan setempat?, (2) Apakah pengaruh metode permainan finish strong terhadap peningkatan hasil belajar IPS dalam materi membaca peta? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan dan keterampilan siswa kelas IV SD Kristen Terang Bangsa materi penjumlahan pecahan dengan metode permainan finish strong. Hasil data prosentase kondisi awal hanya 58%, pada siklus I naik menjadi (69%), dan pada siklus II menunjukkan ketuntasan 88%. Sesudah selesai siklus II peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar sudah mencapai hasil optimal. Simpulannya bahwa melalui metode permainan finish strong hasil belajar dan minat siswa pada pembelajaran IPS materi membaca peta lingkungan setempat sangat optimal.

Kata kunci : IPS, membaca peta lingkungan setempat, metode permainan finish strong.

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran IPS adalah diarahkan pada peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta cinta damai. Pendapat Fenton (dalam Hidayati, 2002: 22) yang mengemukakan bahwa tujuan IPS secara umum adalah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan. Dalam menyampaikan materi guru harus dapat menjelaskan dari peristiwa-fakta-data-konsep-generalisasi.

Salah satu contoh yaitu saat mengajarkan Pengetahuan Membaca Peta Lingkungan Setempat, sub topik Provinsi Jawa Tengah. Fakta yang digunakan antara lain: Peta Provinsi Jawa Tengah dan batas-batasnya termasuk jalan, sungai, gunung, dan danau. Konsep yang digunakan antara lain peta wilayah, daerah, pegunungan, gunung, dan sebagainya. Generalisasinya setiap daerah memiliki karakteristik sendiri yang membedakan antara daerah satu dengan lainnya. Belajar Membaca Peta Lingkungan Setempat didapatkan nilai-nilai ketaqwaan pada Tuhan dan bersyukur Tuhan, ketelitian dalam menghitung skala, intelektual dalam kajian keilmuan, manfaat dalam pemanfaatan sumber daya alam, keindahan dalam pengembangan aspek budaya. Sikap yang didapatkan yaitu mensyukuri nikmat Tuhan, menghargai pengetahuan dan teknologi, menghargai kesenian, kelestarian alam dan

Surini, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat 26
Melalui Metode Permainan Finish Strong

keindahan. Berdasarkan kurikulum mata pelajaran IPS SD tahun 2006 di kelas 4 SD yang berbasis kompetensi. Ruang lingkup pengajaran IPS kelas 4 SD semester I tentang “Membaca Peta” dengan memakai skala sederhana tampak mengikuti konsep “Expanding Communities of Men” (*Hanna dalam Banks, 1985:11*) baik keluasannya maupun kedalamannya. Kepada siswa diajarkan dari lingkungan terdekat lalu berkembang ke lingkungan kehidupan yang luas. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Mulyono T, (dalam Hidayati, 2002: 8) yang memberi batasan IPS yaitu merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*interdisciplinary approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Saidiharjo (dalam Hidayati, 2002: 8) yang menerangkan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Proses pembelajaran siswa pada pembelajaran IPS kelas IV D SD Kristen Terang bangsa pelajaran 2015/2016 cenderung menggunakan metode konvensional, guru masih banyak melakukan ceramah di depan kelas, dan guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana sehingga siswa sulit menerima pelajaran secara maksimal akibatnya nilai hasil belajar siswa rendah. Hasil belajar yang kurang optimal pada kondisi awal menjadi perenungan peneliti untuk memecahkan masalah ini. Guru sekaligus peneliti mengadakan PTK pada siswa kelas IV D untuk mendapat jalan keluar dalam mengatasi permasalahan ini. Guru mengadakan PTK dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum penelitian dilakukan, hasil belajar siswa kelas IV D SD Kristen Terang Bangsa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan dokumen hasil nilai harian pada evaluasi harian I pelajaran IPS yang diikuti oleh 26 pada tanggal 23 September 2015 hasilnya rata-ratanya rendah. Pada test formatif pertama yang diikuti siswa sebanyak 26 siswa yang memenuhi KKM hanya 15 siswa (58%), sedang yang 11 siswa (42%) dibawah KKM.

Sesudah merefleksi hasil test formatif kondisi awal maka guru sekaligus peneliti berinisiatif mengubah cara mengajar dengan suatu metode lain. Metode yang ditemukan peneliti adalah melalui permainan *finish strong*. Melalui permainan *finish strong* ini menngajak siswa harus aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini adalah **“modifikasi dari permainan ular tangga”**. Cara bermainpun hampir sama. Saat bermain siswa sangat menikmati permainan ini karena tidak merasakan bahwa dia sebenarnya sedang belajar, permainan dilakukan secara berkelompok dimana tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

Tujuan yang diharapkan dari diterapkannya metode ini supaya ada peningkatan hasil belajar. Alasannya dipilihnya metode ini adalah karena permainan sangat dekat dengan dunia anak-anak. Sesudah mencoba permainan *finish strong* diterapkan, maka untuk melihat hasil belajar pada 15 menit sebelum jam pelajaran usai guru mengadakan test formatif. Hasil test formatif menunjukkan ada kenaikan hasil belajar siswa dibandingkan kondisi awal. Dari

kondisi semula ketuntasan hanya 58% naik menjadi 69% pada pembelajaran berikutnya atau siklus I. Hasil rata-rata test formatif siklus I dari 26 siswa adalah 71, dengan nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 30. Berdasarkan data hasil belajar siklus I yang telah terlihat peningkatannya. Kenaikan hasil belajar inilah yang mendorong peneliti untuk melanjutkan PTK. Untuk pertemuan selanjutnya peneliti melanjutkan materi di siklus II tetap memakai memakai metode yang sama yaitu permainan "Finish Strong". Pada pembelajaran siklus II berhasil mencapai ketuntasan 88%. Dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 60, dan rata-rata kelasnya menjadi 84. Pada siklus ke II berhasil hingga mencapai peningkatan hasil lebih besar dari siklus I yakni naik 19%. Hasil dari tiap siklus bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Presentase Hasil Belajar Siswa PraSiklus:

Siklus	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Prasiklus	26	15	11	58%
I	26	18	8	69%
II	26	23	3	88%

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti kemudian mengidentifikasi masalah yang terdiri dari (1) Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV D SD Kristen Terang Bangsa Semester I Tahun Ajaran 2015/2016. (2) Cara yang harus ditemukan untuk memotivasi belajar agar hasil belajar IPS materi membaca peta optimal. Sesudah diketahui hasil belajar siswa rendah maka peneliti melakukan analisis masalah untuk mendapatkan penyebab terjadinya masalah rendahnya nilai atau hasil belajar siswa dengan berkonsultasi dengan berdiskusi dengan teman sejawat. Sesudah itu membuat suatu rumusan masalah.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya peningkatan penguasaan materi pelajaran IPS yang dilakukan melalui pembelajaran aktif dan efektif. Oleh karena itu sangat penting untuk melakukan kegiatan perbaikan pembelajaran melalui PTK dengan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS kelas IV SD Kristen Terang Bangsa dalam materi membaca peta dengan metode permainan finish strong. Apakah pengaruh metode permainan finish strong terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Kristen Terang Bangsa Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang Semester I Tahun Ajaran 2015/2016 dalam materi membaca peta.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat dan Tujuan Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (BSNE: 2006). Sehubungan dengan tersebut menurut Hidayati (2002: 4) Ilmu Pengetahuan Sosial bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Tujuan pembelajaran IPS adalah diarahkan pada peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta cinta damai. Pendapat Fenton (dalam Hidayati, 2002: 22) yang mengemukakan bahwa tujuan IPS secara Surini, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat 28 Melalui Metode Permainan Finish Strong

umum adalah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan. Dalam menyampaikan materi guru harus dapat menjelaskan dari peristiwa-fakta-data-konsep-generalisasi.

Salah satu contoh yaitu saat mengajarkan Pengetahuan Membaca Peta Lingkungan Setempat, sub topik Provinsi Jawa Tengah. Fakta yang digunakan antara lain: Peta Provinsi Jawa Tengah dan batas-batasnya termasuk jalan, sungai, gunung, dan danau. Konsep yang digunakan antara lain peta wilayah, daerah, pegunungan, gunung, dan sebagainya. Generalisasinya setiap daerah memiliki karakteristik sendiri yang membedakan antara daerah satu dengan lainnya. Belajar Membaca Peta Lingkungan Setempat didapatkan nilai-nilai ketaqwaan pada Tuhan dan bersyukur Tuhan, ketelitian dalam menghitung skala, intelektual dalam kajian keilmuan, manfaat dalam pemanfaatan sumber daya alam, keindahan dalam pengembangan aspek budaya. Sikap yang didapatkan yaitu mensyukuri nikmat Tuhan, menghargai pengetahuan dan teknologi, menghargai kesenian, kelestarian alam dan keindahan. Berdasarkan kurikulum mata pelajaran IPS SD tahun 2006 di kelas 4 SD yang berbasis kompetensi. Ruang lingkup pengajaran IPS kelas 4 SD semester I tentang "Membaca Peta" dengan memakai skala sederhana tampak mengikuti konsep "Expanding Communities of Men" (Hanna dalam Banks, 1985:11) baik keluasannya maupun kedalamannya. Kepada siswa diajarkan dari lingkungan terdekat lalu berkembang ke lingkungan kehidupan yang luas.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Mulyono T, (dalam Hidayati, 2002: 8) yang memberi batasan IPS yaitu merupakan suatu pendekatan interdisipliner (interdisciplinary approach) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Saidiharjo (dalam Hidayati, 2002: 8) yang menerangkan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan pengertian mengenai hakikat IPS tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS dilihat dari materi yang disampaikan harus disesuaikan dengan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik, hal ini bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik. IPS berfungsi sebagai keperluan pendidikan di sekolah, sebagai pengambil keputusan, sebagai pengajaran keterampilan dasar, dan melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

Hakikat Hasil Belajar

Menurut Cronback dalam Suryabrata (2005) belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu siswa mempergunakan panca indranya. Selanjutnya Slameto (2003: 3) memberikan pengertian bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya.

Paparan tentang pengertian belajar diperkuat oleh pendapat Dimiyati dan Mudjono (1999: 250-251), bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil dan aktifitas belajar akan dilihat dari perubahan tingkah laku yang positif sebagai hasil dari pengalaman, perubahan itu terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan sehingga mempengaruhi pola pikir dan tindakan siswa.

Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan dalam menyelesaikan tugas (Djamarah, 2000) hasil belajar adalah penilaian tentang kemajuan perkembangan siswa, yang berkenaan dengan penugasan bahan yang disajikan kepada siswa serta memiliki nilai-nilai dalam kurikulum. Hasil belajar adalah pemeriksaan/penilaian pekerjaan siswa yang diberi penghargaan berupa nilai atau komentar. Kata belajar dapat diartikan bermacam-macam oleh karena itu penafsiran tentang belajar tergantung daya nalar orang yang mendiskripsikan. Bukti bahwa seseorang telah belajar terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti. (Oemar Hamalik 2008: 30).

Membaca Peta Lingkungan Setempat

Menurut Amir (2008) dalam membaca peta orang harus memahami dengan baik simbol dan semua informasi yang ada pada peta. Faktor yang dapat di baca untuk memahami peta antara lain: (1) kemampuan pokok yaitu mencakup alam, sosial, ekonomi, gunung, sungai, danau, kota, dan jalan, (2) jarak yaitu untuk mengukur kenampakan bentuk-bentuk geografis yang tidak teratur seperti sungai, garis pantai. 3) arah yaitu untuk menentukan arah dapat menggunakan kompas. (4) lokasi yaitu tempat kenampakan geografis dapat dibaca dengan cara paralel median yakni arah-jarak, arah-arah, jarak-jarak. (5) ketinggian yaitu dapat dibaca secara langsung seperti titik triangulasi, titik ketinggian, dan garis kontur.

Menurut Yulmaida Yulir (2004: 2) peta adalah gambaran konvensional permukaan bumi yang diperkecil seperti kenyataan yang sebenarnya di atas bidang datar bila dilihat dari atas dengan tambahan tulisan dan simbol-simbol. Melalui peta kita dapat memberikan gambaran menyeluruh dan terpadu tentang keberadaan suatu daerah kepada orang lain dan diterima dengan mudah oleh orang tersebut. Menurut R.M. Soetarjo Soerjosoemarno dalam Bambang (2004) peta adalah lukisan dengan tinta dari seluruh atau sebagian permukaan bumi yang diperkecil dengan perbandingan ukuran yang disebut skala. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai peta dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa peta adalah gambaran konvensional secara selektif dari permukaan bumi dengan segala fenomenanya yang diperkecil dengan skala tertentu dan ditampilkan pada bidang datar.

Lingkungan merupakan ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya. Kehidupan tidak terpisahkan dari lingkungannya. Manusia merupakan bagian dari lingkungan sehingga manusia itu diberlakukan hukum-hukum. Lingkungan sebagai

makhluk yang menghuni planet bumi. Pengertian lingkungan adalah tempat di mana suatu makhluk hidup tumbuh dimana meliputi unsur-unsur yang penting seperti tanah, air, dan udara. Lingkungan sendiri memiliki arti penting dalam kehidupan setiap makhluk hidup, misalnya lingkungan hutan dimana setiap tumbuhan dan hewan bebas hidup dengan bebas mencari makan. Saat lingkungan rusak ekosistem hancur maka keseimbangan antara kehidupan satu dengan yang lainnya akan berubah, hal ini akan memberikan dampak negatif bagi setiap makhluk hidup yang ada di sekitarnya.

Menurut Oemar Hamalik (2001: 195) lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, flora dan fauna yang tumbuh diatas tanah maupun didalam lautan. Lingkungan terdiri dari komponen abiotik dari komponen biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu yang tidak bernyawa seperti tanah, udara, iklim, kelembapan, cahaya dan bunyi dan lain-lain. Sedangkan komponen biotik adalah segala sesuatu yang bernyawa seperti tumbuhan, hewan dan manusia serta mikro organisme (virus dan bakteri).

Ada dua istilah yang erat kaitannya tetapi sangat berbeda maknanya, ialah alam sekitar dan lingkungan. Alam sekitar mencakup segala hal yang ada di sekitar kita baik yang jauh maupun dekat jaraknya, baik masa lampau maupun yang akan datang, dan tidak terikat dimensi dan waktu sedangkan lingkungan adalah segala sesuatu yang ada didalam sekitar yang memiliki makna dan pengaruh terhadap individu.

Dalam UU no 23 tahun 1997 mendefinisikan bahwa lingkungan hidup adalah satu kesatuan ruang dengan semua benda daya keadaan dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan dalam satu lingkungan, ada beberapa faktor yang mendukung sehingga dapat dikatakan sebagai lingkungan, faktor tersebut yaitu (1) warga adalah sekelompok manusia yang heterogen dilihat dari berbagai segi kehidupan dalam masyarakat yang mendiami suatu wilayah tertentu, (2) masyarakat adalah manusia yang bertempat tinggal dalam suatu wilayah tertentu dengan batas-batas yang jelas, (3) negara adalah suatu wilayah yang didiami oleh satu satuan penduduk atau kelompok masyarakat yang mempunyai sistem pemerintahan yang berdaulat.

Peta Lingkungan Setempat

Tidak dapat di sangka bahwa banyak pakar praktisi seperti perencana, sejarawan, ahli ekonomi, pakar pertanian, dan sebagainya telah menyakini betapa pentingnya peta misalnya, peta yang berskala besar yang menggambarkan detail suatu daerah yang sempit dapat mencerminkan bentuk lahan, vegetasi, pola pemukiman, jalan-jalan, keadaan geologi, dan banyak detail lainnya. Semua ini memungkinkan adanya saling hubungan yang diperlukan untuk perencanaan dan pelaksanaan suatu pekerjaan secara ilmiah.

Sebaliknya peta-peta yang lebih kecil menggambarkan daerah yang luas, dapat menunjukkan daerah banjir, erosi tanah, penggunaan lahan, sebaran penduduk, iklim, dan sebagainya kesemuanya ini amat penting untuk memahami suatu masalah dan potensi yang terdapat pada suatu daerah atau wilayah.

Menurut Amir (2008) peta menunjukkan informasi pada seluruh muka bumi menunjukkan generalisasi dan menunjukkan hubungan timbal balik dari pola permukaan bumi secara luas. Dengan demikian kejadian di masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang singkat kata peta mempunyai fungsi atau manfaat yang sangat besar dalam berbagai kehidupan, antara lain sebagai alat peraga, alat perencanaan, alat analisis, dan pelaporan, dan sangat penting lagi sebagai alat untuk mempelajari timbal balik fenomena-fenomena geografis di muka bumi.

Menurut Yaba (2006: 63) peta berfungsi sebagai alat yang dapat memberikan informasi kepada kita untuk: (1) mengetahui letak/lokasi suatu wilayah kawasan, (2) mengetahui posisi kita dimana berada, (3) mengetahui keadaan sosiografis suatu daerah, (4) mengetahui panjang lebar dan luas suatu daerah.

Menurut Amir (2008) peta dapat digolongkan (diklasifikasikan) atas beberapa jeni dilihat dari isinya, skala, dan tujuan atau fungsi permukaannya, berdasarkan isinya, peta dibedakan menjadi 2 bagian yaitu: peta umum dan peta khusus. Peta umum yang menggambarkan permukaan bumi secara umum yakni segala sesuatu yang terdapat di daerah, baik kenampakan fisik maupun kenampakan sosial budaya dan memperhatikan asosiasi keruangan dan fenomena-fenomena geografis misalnya, jalan kereta api, jalan raya, pemukiman, sungai, dan sebagainya. Peta umum dibedakan menjadi dua. Peta potografi yang menggambarkan bentuk (relief). Peta ini dilengkapi dengan kenampakan yang lain seperti benteng alam dan benteng budaya setempat secara detail. Peta ini umumnya mempunyai skala besar antara 1:5000 sampai 1:10000. Peta kornografi yaitu peta yang menggambarkan seluruh atau sebagian permukaan bumi dengan skala yang lebih kecil. Peta khusus atau peta tematik yaitu peta yang menggambarkan tema atau fenomena geosfer tertentu yang ditonjolkan. Tema peta tematik tercermin pada simbol-simbol yang digunakan misalnya kepadatan penduduk, peta suhu udara, peta curah hujan, cart, dan sebagainya. Menurut Amir (2008: 42) komponen peta digambarkan jika telah memiliki unsur pokok yang harus diperhatikan antara lain : (a) judul peta, (b) skala peta, (c) garis tepi, (d) legenda.

Metode Permainan Finish Strong

Permainan finish strong merupakan permainan hasil modifikasi permainan ular tangga. Guru memakai nama finish strong dari Bahasa Inggris untuk menarik minat siswa supaya dapat bermain sampai "finish strong". Karena arti "finish strong" sendiri artinya adalah *selesai sampai garis akhir*. Pada penelitian ini metode pembelajaran dipadukan dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh guru yang fungsinya untuk membiasakan siswa memahami sendiri apa yang mereka pelajari dan mampu menemukan penemuan dalam menjawab pertanyaan tanpa harus banyak menghafal seperti yang sering mereka lakukan selama mereka belajar dengan metode ceramah. Jika mereka mengalami kesulitan mereka dapat mendiskusikan kesulitan-kesulitan yang mereka alami bersama temannya dalam kelompok. Inilah fungsi adanya belajar kelompok dalam pembelajaran ini. Peneliti tidak menggunakan nama ular tangga karena memang papan permainan ini namanya finish strong, yang memiliki ciri berbeda dengan ular tangga. Finish strong adalah permainan

yang menggunakan alat papan permainan, dadu, dan beberapa bidak yang *cara bermainnya sama seperti bermain ular tangga*. Gambar-gambarnya berbeda dengan gambar permainan pada ular tangga.

Finish strong adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori "*board game*" atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (M. Husna A, 2009: 145).

Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman 2010 bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Satya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara positif (Satya, 2012).

Berdasarkan uraian di atas pengertian permainan finish strong merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan finish strong memiliki peraturan sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya. Permainan finish strong ini digunakan selama proses pembelajaran sebagai sarana bagi siswa untuk mengerjakan evaluasi pada materi pembelajaran IPS di kelas IV tentang materi membaca peta lingkungan setempat dalam bentuk soal ulangan. Materi tersebut sangat cocok jika menggunakan media permainan finish strong, karena akrab dengan kehidupan sehari-hari anak usia kelas IV SD yang senang bermain.

Bermain dan belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan untuk siswa kelas IV SD. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak (Vygotsky dalam Iva Riva, 2012: 12). Di dalam kegiatan bermain terdapat aspek kegembiraan, keberanian, sosialisasi, melatih pribadi untuk bersaing, dan siap menerima kekalahan ataupun kemenangan. Permainan finish strong memiliki ciri khas, yaitu permainan dilakukan secara berkelompok lebih dari satu orang, menggunakan bidak dan dadu, papan finish strong berpetak-petak.

Karakteristik Metode Permainan Finish Strong

Pada permainan finish strong ada beberapa karakteristik yaitu: (1) Permainan finish strong dilakukan di atas papan. (2) Permainan finish strong dimainkan oleh 2-3 orang pemain. (3) Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil. (4) Dibeberapa petak di gambar wajah senyum dan lambang cinta. (5) Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain. (6) Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, secara bergiliran melempar dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Bila bidak pemain

berada jatuh pada kotak 1 maka dapat langsung naik ke ujung panah. Sebaliknya bila bidak pemain jatuh di pangkal panah maka harus turun hingga ke ujung panah. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai garis akhir.

Pada penerapan metode permainan finish strong ada 3 tahap yang peneliti lakukan sebelum pembelajaran yaitu: Tahap persiapan (a) Memilih peraga yang akan dipakai untuk pembelajaran. (b) Menyampaikan indikator-indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Tahap Pelaksanaan. (a) Penyampaian materi. (b) Mempersiapkan peraga berupa papan permainan, dadu, dan 5 bidak untuk bermain. (c) Mempersiapkan kartu-kartu soal untuk bermain. (d) Menginstruksikan kepada seluruh siswa cara bermainnya. (e) Membuat kelompok kecil sebagai pemain. Tahap akhir. (a) Menyimpulkan materi dan penguatan. (b) Evaluasi hasil pembahasan.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian perbaikan pembelajaran adalah siswa kelas IV D SD Kristen Terang Bangsa dengan jumlah keseluruhan 26 siswa, 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Tempat penelitian tindakan kelas ada di kelas IV D SD Kristen Terang Bangsa yang berlokasi di jalan Arteri Utara Kompleks Grand Marina, Kelurahan Tawang Sari, Kecamatan Semarang Barat, pada Semester I Tahun Ajaran 2015/2016. Jadwal pelaksanaan perbaikan pembelajaran tiap siklus sebagai berikut: Kamis, 01 Oktober 2015 pelaksanaan Siklus I dan Kamis, 22 Oktober 2015 pelaksanaan Siklus II. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti dibantu oleh teman sejawat, kepala sekolah, serta siswa-siswi kelas IV D SD Kristen Terang Bangsa.

Penelitian Perbaikan Pembelajaran ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Aqib (2008:3), PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. PTK merupakan daur atau siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Pada tahap perencanaan meliputi: (a) Diskusi dengan supervisor tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. (b) Menyusun RPP (c) Tahap persiapan dengan memilih peraga yang akan dipakai untuk pembelajaran. (d) Membuat papan peraga secara sederhana dengan mendesain gambar di komputer. (e) Menyampaikan indikator-indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. (f) Merumuskan masalah yang ingin diteliti berdasarkan hasil temuan atau identifikasi di lapangan. (g) Alat/bahan perlu disediakan sesuai kebutuhan siswa. (h) Menyusun instrumen penelitian yang akan dilakukan, meliputi: menyusun RPP, menyiapkan sumber, dan bahan pembelajaran. (i) Menyusun format evaluasi. (j) Menyusun format observasi pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dirumuskan sesuai RPP. Setiap langkah yang telah direncanakan diamati dan dikumpulkan data-datanya, baik data observasi jalannya permainan selama pembelajaran untuk mengukur secara kualitatif tingkat motivasi siswa. Terakhir data hasil belajar dari test formatif siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tiap siklusnya. Observasi

merupakan teknik untuk mengumpulkan data/fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Hal yang diobservasi dalam permainan finish strong adalah kesesuaian aktivitas guru dan siswa ketika bermain finish strong dengan peraturannya, serta hasil test formatif. Tahap pengamatan ini sebenarnya bersamaan dengan tahap pelaksanaan, dilakukan oleh peneliti dibantu supervisor 2.

Sesudah mengkaji hasil belajar dan pengamatan sistem pembelajaran di kelas, serta ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai indikator keberhasilan, maka peneliti menyiapkan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya agar pelaksanaan pembelajaran lebih efektif. Data yang berasal dari observasi sangat membantu memberikan petunjuk dan ukuran apakah pembelajaran sudah memenuhi indikator keberhasilan atau perlu dilanjutkan ke pembelajaran siklus berikutnya. Jika pada pelaksanaan Siklus I menunjukkan hasil yang belum maksimal, maka harus dilanjutkan ke siklus ke II. Demikian juga pada saat permainan finish strong yang dilakukan selama penelitian tindakan kelas masih kurang optimal, maka peneliti melanjutkan ke pembelajaran siklus II. Adapun hasil refleksi tindakan siklus I dengan melihat hasil observasi sebagai berikut: Peraturan permainan finish strong belum disampaikan secara optimal oleh guru. Hal tersebut disebabkan guru menjelaskan terlalu cepat tanpa memastikan apakah siswa sudah memahami peraturan permainan ular tangga atau belum. Siswa tidak memahami peraturan permainan finish strong dan masih terdapat siswa yang melanggar peraturan dalam permainan finish strong tangga pada pertemuan pertama. Hal tersebut disebabkan pada saat guru menjelaskan peraturan permainan terlalu cepat sehingga siswa kurang memahami dengan baik. Hal itu mengakibatkan beberapa peraturan permainan finish strong tidak dilaksanakan dengan baik, sehingga guru dan peneliti harus mendatangi tiap kelompok untuk menjelaskan kembali tentang peraturan permainan, hal ini mengakibatkan waktu yang dibutuhkan lebih lama dari waktu yang dijadwalkan. Motivasi belajar siswa dalam satu kelas belum memenuhi kriteria keberhasilan. Persentase siswa yang memiliki motivasi baik atau sangat tinggi adalah 68%, dan persentase siswa yang memiliki motivasi cukup adalah 32%, maka motivasi belajar siswa kelas IV D pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan, hasil belajar siswa juga belum optimal. Setelah mengkaji hasil belajar dan hasil observasi jalannya permainan serta menyesuaikan dengan tercapainya indikator keberhasilan, maka peneliti tetap melanjutkan pembelajaran dengan metode yang sama pada Siklus II sampai hasil memenuhi indikator yang diharapkan.

Untuk mengumpulkan data-data selama perbaikan penelitian, peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut. Observasi dalam penelitian tindakan kelas dilakukan terhadap guru sebagai peneliti oleh supervisor 2, dan pengamatan (observasi) terhadap siswa sebagai subyek penelitian. Lembar observasi untuk siswa sebagai subyek perbaikan penelitian adalah observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan lembar observasi motivasi siswa. Observasi dari perolehan bintang hanya untuk mengukur motivasi siswa bukan untuk mengukur hasil belajar. Lembar observasi dapat dilihat pada hasil pengamatan di bab IV. Setiap selesai pembelajaran tiap siklus peneliti menyediakan lembar soal test formatif untuk

Surini, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat 35
Melalui Metode Permainan Finish Strong

dikerjakan siswa, dengan begitu peneliti dapat mengetahui hasil perbaikan pembelajaran. Dari hasil test peneliti kemudian membandingkan dengan hasil test sebelum saat masih memakai metode lama dengan sesudah memakai metode baru. Hasil test dikumpulkan lalu dibuat perencanaan ke depan agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Soal-soal test dan cara pembelajaran lalu disusun dalam RPP (Rencana Perbaikan Pembelajaran) setiap siklus. Hasil test pembelajaran dimasukkan ke dalam suatu tabel, kemudian dideskripsikan sehingga diketahui peningkatan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan metode permainan finish strong berbantuan kartu soal supaya siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini membutuhkan pengetahuan, kecekatan dan ketrampilan, maka selama proses pembelajaran peneliti mengamati sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

NO	Aspek yang dinilai	Kemunculan		Komentar
		Ada	Tidak Ada	
1.	Kegiatan Awal			
	a. Apersepsi	✓		Cukup Baik
	b. Menyimpulkan tujuan	✓		Cukup Baik
2.	Kegiatan Inti			
	a. Penguasaan Materi	✓		Cukup Baik
	b. Penggunaan media / alat peraga	✓		Cukup Baik
	c. Mengadakan Tanya jawab	✓		Cukup Baik
	d. Penggunaan waktu	✓		Cukup Baik
3.	Kegiatan Akhir			
	a. Penyimpulan materi	✓		Cukup Baik
	b. Evaluasi	✓		Cukup Baik
	c. Tindak lanjut	✓		Cukup Baik

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Test Formatif IPS Siklus I

No.	Nilai	Banyak Siswa	Nilai X Banyak Siswa	Keterangan
1	40	1	40	A: Nilai rata2 71 B:Nilai tertinggi 90 C:Nilai terendah40 D:Tingkat ketuntasan siswa 69%
2	50	1	50	
3	55	1	55	
4	60	2	120	
5	65	2	130	
6	70	1	70	
7	75	14	1050	
8	80	3	240	
9	90	1	90	
Jumlah		26	1845	

Tabel 4. Analisis Rekapitulasi Prosentase Nilai Siklus 1

No.	Interval	Jumlah Siswa	%	Keterangan
	85-100	1	4%	Tuntas
	75-84	17	65%	Tuntas
	65-74	3	11,5%	Belum tuntas
	55-64	3	11,5%	Belum tuntas
	45-54	2	8	

Tabel 5. Analisis Data Kualitatif Ukuran Tingkat Motivasi Siswa Siklus 1

No.	Kelompok	Nama	Jumlah Bintang
1.	1	Aaron J.W.	3
		Amanda O.E.J	2
		Christiano P.	2
		Debora E. S.L	2
		Farrel N.	2
2.	2	Gracia P. A.	8
		Jessy N.	6
		Kezia D.	5
		Monika F.K.	4
		Nathanael K.B	3

3.	3	Vamsa S.P.	8
		Viona E.P.	7
		Yehezkiel E.	5
		Abellardo	5
		Cherista J.N.	4
4.	4	Daniel E.S.	7
		Ellenora C.W	6
		Gabriella P.A.	5
		Gregorious J.	4
		Joseph S.K.	4
5	5	Marxena S.	5
		Nadine P.R	7
		Sia, Marshella	4
		Yizreel A.S.S	4
		Vionic G	4

Surini, Berdasarkan data dari tabel 1 hasil pengamatan aktivitas siswa, tabel 2 hasil rekapitulasi nilai, tabel 3 hasil presense nilai, dan tabel 4 data kualitatif ukuran tingkat moivasi siswa menunjukkan jumlah siswa yang belum tuntas ada 8 siswa dengan presentase 31% sedangkan yang tuntas 18 siswa atau sebesar 69%. Rata-rata hasil belajar pada siklus 1 yaitu 71. Hasil pengamatan yang didapat pada siklus 1 yaitu: (1) Dari hasil pengamatan aktivitas siswa yang diberi komentar observer “Cukup Baik” artinya siswa kurang aktif dalam pembelajaran, (2) Siswa belum menguasai menguasai materi pembelajaran sehingga beberapa siswa belum tuntas, (3) Permainan finish strong belum pernah lakukan siswa sebelumnya, (3) Dalam pemecahan masalah masih didominasi siswa yang pandai.

Hasil refleksi pada siklus 1 yaitu perlu adanya perbaikan pembelajaran pada siklus 2 yang meliputi: (1) Guru harus mempraktikkan metode secara optimal, (1) Siswa harus membaca materi di buku siswa terlebih dulu, (3) Guru mengoptimalkan pendampingan saat permainan di mulai sampai selesai, (4) Guru membagi siswa yang pandai di tiap kelompok. Hasil belajar siswa pada materi membaca peta lingkungan menggunakan metode permainan finish strong berbantuan kartu soal pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel analisis hasil rekapitulasi siklus 2:

Tabel 6. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

NO	Aspek yang dinilai	Kemunculan		Komentar
		Ada	Tidak Ada	
1.	Kegiatan Awal			
		✓		Baik

	a. Apersepsi b. Menyimpulkan tujuan	✓		Baik
2.	Kegiatan Inti	✓		Baik
	a. Penguasaan Materi	✓		Baik
	b. Penggunaan media / alat peraga	✓		Baik
	c. Mengadakan Tanya jawab d. Penggunaan waktu	✓		Baik
3.	Kegiatan Akhir	✓		Baik
	a. Simpulan tes formulir	✓		Baik
	b. Tes formatif	✓		Baik
	c. Tindak lanjut	✓		Baik

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Test Formatif IPS Siklus II

No.	Nilai	Banyak Siswa	Nilai X Banyak Siswa	Keterangan
1	60	1	60	A: Nilai rata2 84
2	70	3	210	B:Nilai tertinggi 100
3	75	1	75	C:Nilai terendah60
4	80	5	400	D:Tingkat ketuntasan siswa 88%
5	85	2	170	
6	90	12	1080	
7	100	1	100	
		26	2190	

Tabel 8. Analisis Rekapitulasi Prosentase Nilai Siklus 1

No.	Interval	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	85-100	1	16	Tuntas
2	75-84	17	6	Tuntas
3	65-74	3	3	Belum tuntas
4	55-64	3	1	Belum tuntas
5	45-54	2		

Tabel 9. Analisis Data Kualitatif Ukuran Tingkat Motivasi Siswa Siklus 1

	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
1.	Sangat tinggi (81%-100%)	13	50%
2.	Tinggi (61%-80%)	11	42%
3.	Cukup (41%-60%)	2	8%
4.	Rendah (21%-40%)	-	-
5.	Sangat rendah (<21%)	-	-
Jumlah		26	100%

Secara umum pada pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa sudah berhasil terlihat dari data (1) Tabel hasil observasi aktivitas kelas yang berhubungan proses pembelajaran mendapat komentar “Baik” dari observer artinya proses pembelajaran aktif dan menyenangkan, (2) Hasil test formatif tuntas 88%, (3) Siswa yang perlu bimbingan dan remedial hanya 4 siswa, (4) Motivasi dan antusiasisme siswa dalam belajar sangat tinggi terlihat dari perolehan bintang. maka tidak diperlukan siklus III.

Pembahasan

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS melalui metode permainan finish strong, menunjukkan hasil yang semakin meningkat pada tiap siklusnya. Seperti terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa

KETERANGAN	PRASIKLUS	SIKLUS 1	SIKLUS II
Rata-rata tes akhir	62,69	71	84
Kualiatas Aktifitas Belajar	0	3 = cukup	4 = baik
Jumlah Siswa Tuntas	10	18	23
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	16	8	3
Prosentase Ketuntasan	58 %	69 %	88 %

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa hasil belajar siswa pada tiap siklus mengalami peningkatan. Pada pra siklus nilai rata - rata siswa 62,69 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 85. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 71 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90, sedangkan pada siklus ke II nilai rata - rata siswa 84 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Tingkat motivasi siswa juga mengalami kenaikan seperti pada tabel di bawah ini.

Metode ini sebenarnya perpaduan antara permainan ular tangga dan kartu soal. Yang pernah melakukan metode ini salah satunya teman sejawat guru SD Terang Bangsa Semarang yang bernama Nada Suntinggrati dalam mengajar materi Kerja Sama Antar Negara-Negara

ASEAN, Kelas 6 Tema 4 Subtema 1, di kelas VI Abraham pada tahun ajaran 2020/2021. Hal ini memotivasi peneliti untuk mengunggah metode penelitian ini ke jurnal.

Surini, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pda Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat Melalui Metode Permainan Finish Strong sangat efektif dalam pembelajaran membaca peta, sebab tidak perlu membaca buku berulang-ulang, karena pada dasarnya bermain sambil belajar sangat menyenangkan. ini sesuai dengan pendapat dari Sardiman (2012: 93), Iskandar (2009: 183), dan Hamzah B. Uno (2007: 37) yang menyatakan bahwa cara memotivasi siswa salah satunya dengan mengadakan permainan dan adanya persaingan atau kompetisi yang sehat antar siswa. Hasil perbandingan dari siklus I-Siklus III adalah :

Tabel 11.Perbandingan Motivasi Belajar IPS Siklus I – Siklus II

Motivasi	∑ Siswa	S I	Persen	S II	Persen
Sangat Tinggi (>80%)	5	13	19%	13	50%
Tinggi (61%-80%)	12	11	46%	11	42%
Cukup (41%-60%)	9	2	3%	2	8%
Rendah (21%-40%)	-	-	-	-	-
Sangat rendah (<21%)	-	-	-	-	-
Jumlah	26	26	100%		100%

Siswa dalam kelas tersebut berjumlah 26 siswa sehingga jika dibagi 5 kelompok, pembagian kelompok akan tidak sama jumlahnya menyebabkan waktu selesai bermain finish strong tiap-tiap kelompok tidak sama. Hal tersebut membuat siswa dari kelompok yang telah selesai bermain finish strong kadang ikut bergabung dengan kelompok lain yang belum selesai bermain finish strong, sehingga guru dan peneliti harus memberi tugas lain dan menertibkan siswa pada kelompok yang telah selesai bermain agar tidak mengganggu kelompok lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV D SD Kristen Terang Bangsa dengan menerapkan metode melalui permainan finish strong dalam pembelajaran IPS pokok bahasan membaca peta lingkungan setempat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Hasil belajar siswa kelas IV D SD Kristen Terang Bangsa meningkat setelah peneliti menggunakan metode permainan finish strong. Hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus yang semula hanya mencapai ketuntasan 58%, meningkat sebesar 11% menjadi 69% pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus II meningkat sebesar 19% dari siklus I tuntas 88%.

Keberhasilan dari pembelajaran tidak lepas dari peran guru, siswa, dan sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Terpenting adalah peran guru yang mengampu pelajaran di kelas, maka kini diperlukan guru yang sadar

akan tugas dan tanggung jawabnya. Pembelajaran menggunakan metode permainan finish strong pada pembelajaran IPS materi membaca peta terbukti dapat meningkatkan minat siswa kelas IV SD Kristen Terang Bangsa Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian ini adalah guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan memberikan kesempatan untuk siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah hendaknya dapat senantiasa mengembangkan berbagai metode pembelajaran, serta mendukung guru untuk selalu mengembangkan pengetahuannya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai masukan untuk pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan dimasa yang akan datang. Penelitian, peneliti hendaknya lebih cermat, teliti, dan senantiasa mengembangkan pengetahuan untuk dapat melaksanakan penelitian yang lebih akurat dan bermanfaat. Siswa hendaknya rajin-rajinlah membaca. Dengan membaca akan memperoleh pengetahuan. Siswa hendaknya dapat bekerjasama atau diskusi dengan teman dalam belajar ataupun menyelesaikan permasalahan. Guru diharapkan lebih memperhatikan dan mengkondisikan siswa agar pembelajaran berlangsung dengan baik. Perlu adanya penelitian yang sama dengan subjek yang berbeda untuk mengembangkan penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". Jurnal Inovasi Pembelajaran. Vol. 1. No. 1 (hlm. 77-89).
- _____. repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0803563.pdf` diakses pada 24 September 2015, 08:57 WIB.
- _____. repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/28400/5/Chapter%20I.pdf diakses pada tanggal 24 September 2015 jam 20:05 WIB.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Iva Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Satya. (2012). *PKM Ular Tangga*. Diakses dari <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga> pada tanggal 31 Juli 2013 jam 06:09 WIB.
- Slameto. (2003). *Belajar & Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surini, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat 42 Melalui Metode Permainan Finish Strong

Subroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.

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

Elida Prayitno. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud.

M. Husna, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas*, Yogyakarta: Penerbit Andi

Hamalik, Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Surini, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat Melalui Metode Permainan Finish Strong