

## PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SDI AL HADAD SINGGAHAN TUBAN

Wendri Wiratsiwi

[wendri.wiratsiwi@yahoo.co.id](mailto:wendri.wiratsiwi@yahoo.co.id)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ronggolawe Tuban

**Abstract:** This research background is based on conventional teaching activity of social studies where teacher explains material with speech method without using any interesting media for attracting student's attention. Students just write teacher's explanation and are not active in the teaching and learning activities. This way of teaching makes students feel bored, do not pay attention of teacher's explanation and become easy forgetting the material. This way of teaching also decreases student's score in social science. So, it needs a problem solving by using a teaching media named "Smart Tree". The goal of this research is investigating the activity of teacher, student's level of activity, student's score of social studies before and after implement "Smart Tree" game, and problem arising during teaching learning process. This research uses classroom action research. The subject of this research are 24 fifth graders of SDI Al Hadad Singgahan Tuban. The instrument of collecting data use observation, test and interview. In teaching learning process the score of teacher's activities increases from 70% in first cycle, 85,83% in second cycle, and 95,83% in third cycle. Then the score of student's activities increases from 66,80% in first cycle, 72,77% in second cycle, and 87,50% in third cycle. Furthermore, the score of students studying increases from 33,33% in the first observation, 70,83% in first cycle, 83,33% in second cycle, and 87,50% in third cycle. From the result, we can conclude that "smart tree" game in teaching social studies can improve student's score in fifth grade of SDI Al Hadad Singgahan Tuban.

**Keywords:** social studies, smart tree game teaching media, student's score

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini didasarkan pada aktivitas pembelajaran konvensional studi sosial di mana guru menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Siswa hanya menulis penjelasan guru dan tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Cara mengajar seperti ini membuat siswa merasa bosan, tidak memperhatikan penjelasan guru dan menjadi mudah melupakan materi. Cara ini mengajar juga menurunkan nilai siswa dalam ilmu sosial. Jadi, perlu pemecahan dengan menggunakan media pembelajaran bernama permainan "Pohon Pintar". Tujuan dari penelitian ini adalah menyelidiki aktivitas guru, tingkat siswa aktivitas, skor siswa dari IPS sebelum dan sesudah menerapkan "Cerdas Pohon" permainan, dan masalah yang timbul selama proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 24 seperlima dari SDI Al Hadad Singgahan Tuban. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan wawancara. Dalam proses belajar mengajar skor aktivitas guru meningkat dari 70% pada siklus

## Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

pertama, 85,83% di siklus II, dan 95,83% pada siklus ketiga. Maka skor aktivitas siswa meningkat dari 66,80% pada siklus pertama, 72,77% pada siklus kedua, dan 87,50% pada siklus ketiga. Selanjutnya, skor mahasiswa yang belajar meningkat dari 33,33% pada pengamatan pertama, 70,83% pada siklus pertama, 83,33% pada siklus kedua, dan 87,50% pada siklus ketiga. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa "pohon pintar" permainan dalam mengajar IPS dapat meningkatkan nilai siswa di kelas V SDI Al Hadad Singgahan Tuban.

**Kata kunci:** studi sosial, media pembelajaran permainan pohon pintar, nilai siswa

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang dibutuhkan oleh manusia. Sekolah dasar merupakan suatu lembaga yang memberikan bantuan kepada individu agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Banyak usaha yang sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Namun terkadang guru yang berperan sebagai pengajar dan pembimbing belum bisa menerapkan pembelajaran yang mencerminkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya adalah di SDI Al Hadad Kecamatan Singgahan Kabupaten Tuban.

Sekolah ini pada dasarnya memiliki fasilitas yang cukup baik, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Media pembelajaran yang tersedia hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu, dan juga dirasa kurang menarik perhatian siswa. Pada mata pelajaran IPS, kebanyakan guru memilih kegiatan pembelajaran secara konvensional. Guru menjelaskan dengan metode ceramah kemudian siswa menuliskannya di buku catatan, sehingga siswa cepat lupa dengan materi yang diajarkan.

Pada umumnya siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran IPS. Banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS dan cenderung asyik dengan kegiatannya sendiri tanpa menghiraukan penjelasan dari guru. Mereka tidak dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Hal ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka hanya pasif mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh guru. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi. Siswa tidak mendapat kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lainnya dengan cara diskusi.

Kurangnya pengetahuan guru terhadap pembelajaran yang inovatif sehingga belum dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan metode ceramah yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi, masih belum memenuhi batas ketuntasan minimal. Banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Penyebab utama terjadinya masalah ini adalah karena kurangnya pengetahuan guru terhadap pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Mereka

kurang memahami tentang komponen-komponen yang mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran juga diperlukan kreatifitas guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Di mana hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui permainan pohon pintar. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan (TIM Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1994:614). Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sadiman, 2008:75). Permainan tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan pembelajaran lebih bermakna.

Permainan Pohon Pintar merupakan suatu media yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran IPS pada materi koperasi. Media ini dinamakan pohon pintar karena berbentuk seperti pohon yang memiliki ranting, daun, dan buah. Pohon tersebut memiliki beberapa buah yang di dalamnya berisi penjelasan tentang materi koperasi yang nantinya media tersebut digunakan sebagai alat permainan.

Media permainan merupakan salah satu alat pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu, yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Pada umumnya siswa sekolah dasar masih suka bermain dan tertarik dengan hal-hal yang memiliki bentuk dan warna yang menarik. Salah satunya dengan adanya media-media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang disampaikan.

### **Media Pembelajaran Pohon Pintar**

Media pembelajaran permainan pohon pintar termasuk jenis media proyeksi diam. Media ini berbentuk seperti pohon yang terbuat dari ranting-ranting pohon yang dirangkai. Media permainan pohon pintar ini memiliki ranting, daun dan buah yang pada setiap buahnya berisi tentang materi koperasi yang nantinya digunakan sebagai alat permainan pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran permainan pohon pintar merupakan media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang psikolog manusia yaitu: aspek kognitif, berkembangnya kemampuan berfikir karena telah menerima berbagai macam ilmu pengetahuan; aspek afektif, berkembangnya sikap dan kepribadian dan lebih memperhatikan motorik yang dikendalikan oleh kemampuan psikologis dengan bertambahnya keterampilan-keterampilan dan kecakapan-kecakapan baru ( Sudjana, 1989:51).

Dengan demikian dapat dipahami bahwa terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang merupakan hasil belajar yang diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar akan diketahui dengan jalan melakukan evaluasi terhadap proses interaksi belajar mengajar. Hasil evaluasi inilah yang merupakan umpan balik yang berperan sebagai indikator terhadap proses dan hasil interaksi belajar mengajar

### **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat ilmu sosial, pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diharapkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

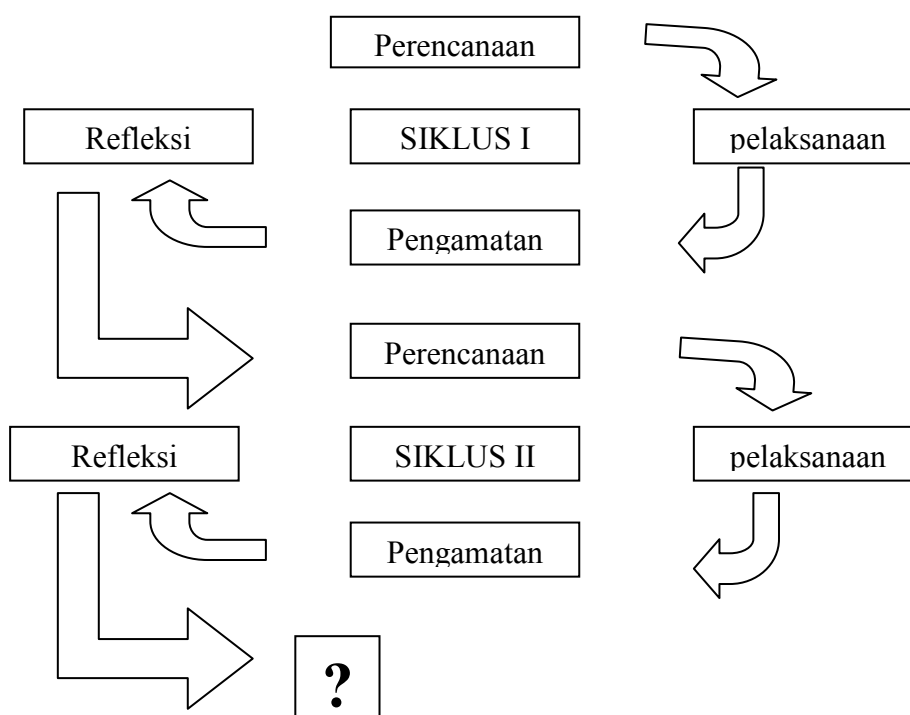
Nasution (dalam Suhanadji & Wasposito, 2003:3) mendefinisikan bahwa IPS adalah pelajaran (bidang studi) yang merupakan suatu fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Menurut Nu'man Soemantri (dalam Suhanadji & Wasposito, 2003:5), IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan

## **METODE PENELITIAN**

### **Rancangan Kegiatan**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas, atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas/ di latar penelitian yang dilakukan secara bersiklus.

Model pelaksanaan PTK ini menggunakan model PTK “guru sebagai peneliti” dengan acuan model siklus PTK yang dikembangkan oleh Arikunto (dalam Suyadi, 2010:49), dengan digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1. model tahapan – tahapan pelaksanaan PTK**

(Sumber : diadopsi dari Arikunto dalam Suyadi, 2010:50)

Dari rancangan model PTK di atas menunjukkan bahwa PTK dapat dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: a). perencanaan; b). pelaksanaan tindakan; c). observasi; dan d). refleksi.

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- 2) Kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 3) Menyiapkan media yang akan dipergunakan.
- 4) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dijadikan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Membuat lembar tugas siswa.
- 6) Membuat instrument lembar observasi.
- 7) Membuat lembar penilaian.
- 8) Mempersiapkan kelengkapan lain yang diperlukan dalam rangka analisis data.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini hal-hal yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, dan melakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

c. Tahap Pengamatan

Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru mengamati situasi pembelajaran yang berlangsung, mengamati setiap tingkah laku dan aktivitas siswa, kemudian mencatatnya dalam lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa yang diamati yaitu

aktivitas siswa ketika menjawab pertanyaan yang diberikan guru yang berupa pertanyaan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi yang sesuai dengan lembar observasi siswa.

d. Tahap Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran dan observasi selesai dilaksanakan peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajarannya. Dalam melaksanakan refleksi peneliti peneliti dibantu oleh teman sejawat. Dan dalam refleksi ini yang dibicarakan adalah tentang hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran dan yang lebih penting adalah menemukan jawaban dan mencari jalan keluarnya, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil refleksi akan dijadikan bahan masukan dalam menentukan tindakan selanjutnya bila perbaikan belum berhasil. Refleksi merupakan kegiatan analisis sintesis, interpretasi dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua data atau informasi yang dikumpulkan dari penelitian tindakan yang dilaksanakan. Data yang telah terkumpul kemudian ditindaklanjuti dengan melakukan analisis dan diinterpretasi, sehingga dapat diketahui akan hasil dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Hasil analisis dan interpretasi tersebut sebagai dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat diketahui akan berhasil tidaknya terhadap tindakan yang telah dilaksanakan dengan tujuan yang diharapkan.

**Subjek dan Lokasi Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDI Al Hadad semester genap tahun ajaran 2014/2015.

Lokasi penelitian berada di SDI Al Hadad di desa Kedungjambe Kecamatan Singgahan Kabupaten Tuban.

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan wawancara.

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Tes dilakukan secara tertulis dengan bentuk pilihan ganda, isian dan uraian. Tes ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan pohon pintar.

b. Observasi

Teknik pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Wawancara

Dilakukan kepada siswa dan observer (guru kelas) untuk mengetahui kendala-kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran permainan pohon pintar.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar tes, lembar observasi dan lembar wawancara.

a. Lembar Tes

Tes ini berupa tes tulis yang dilakukan secara individu yang hasilnya nanti akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar siswa

b. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati kejadian yang berlangsung selama proses pembelajaran (observasi aktivitas siswa dan guru).

c. Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang kendala-kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran permainan pohon pintar

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian dalam rangka memperoleh temuan-temuan hasil penelitian. Hasil pengumpulan data perlu diadakan pengolahan data atau analisis data. Dalam menganalisis data seorang peneliti harus mampu menentukan dengan tepat metode analisis mana yang akan digunakan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu:

Data yang diperoleh selama penelitian melalui tes untuk mengetahui hasil belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

1) Rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X = Rata-rata kelas

$\sum xi$  = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah seluruh siswa

2) Ketuntasan belajar

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

N = Jumlah frekuensi yang tuntas belajar

n = Jumlah seluruh siswa (Arikunto, 2008)

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

b. Data hasil observasi

Data yang diperoleh selama penelitian melalui observasi yang banyak dilakukan oleh aktivitas guru dan siswa akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

Keterangan:

f = Jumlah skor yang akan dipersentasikan

N = Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil

P = Angka persentase (Djamarah, 2006)

Kriteria penilaian

80% - 100% = baik sekali

66% - 79% = baik

56% - 65% = cukup

40% - 55% = kurang

0% - 39% = gagal

Penelitian ini dikatakan berhasil jika:

- Persentase keseluruhan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan  $\geq 85\%$ .
- Persentase aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan  $\geq 85\%$ .
- Persentase ketuntasan belajar siswa secara individu  $\geq 65$  dan secara klasikal mencapai 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Data Tes

**Tabel 1 Data Hasil belajar siswa siklus I-III**

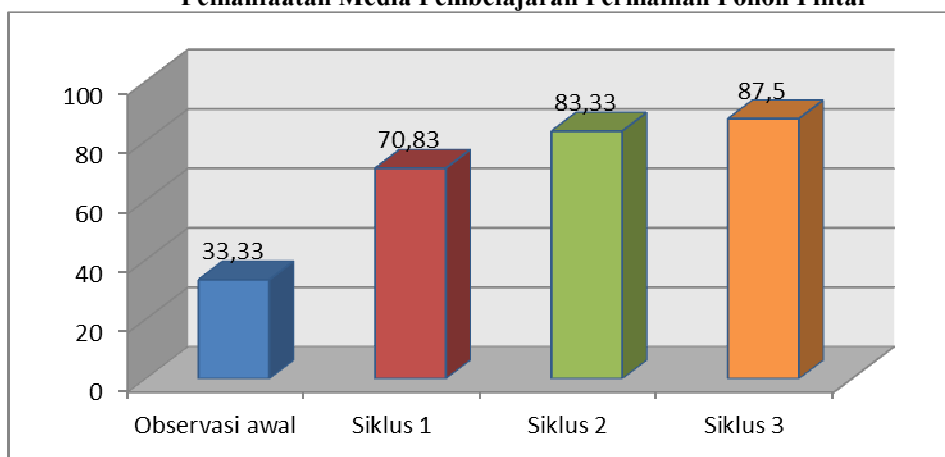
No.	Nama Siswa	Observasi awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	A. Daffa Maulana	25	33	67	75
2	Afifah Nurrahma	69	84	90	95
3	Ahmad Wahyudi	52	69	80	95
4	Ajeng Fitria A.	33	40	67	69
5	Asri Zakiyah AF.	74	97	100	89
6	Husna Wardati	92	93	97	100
7	M. Febriasah S.	50	92	77	85
8	Mar'ah Yunifal I.	40	69	75	80
9	M.Fauzi Khumaidi	40	69	75	100
10	M. Yusuf Badrudin	50	85	85	92
11	Mufid Murtadho	64	70	83	70
12	M. Abdus Salam	73	82	88	92
13	M. Aunun Nabil	63	70	78	60
14	M. Khoirullah	70	84	85	90
15	M. Salman Alfarizi	70	71	80	82
16	M. Sholeh Hasan	68	71	93	92
17	Nur Ratnawati	25	40	52	71
18	Nurul Hayati	30	40	65	87
19	Nurul Indah Safitri	69	81	85	92
20	Rian Lucky S.	45	78	82	54
21	Syinta Nurriyah	50	74	65	100
22	Jefri Ahmad K.	25	52	52	74
23	Fais	29	40	60	69



Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

24	Abdullah	25	52	47	54
Jumlah		1231	1636	1828	1967
Rata-rata		51,29	68,16	76,16	81,95
Jumlah Siswa Tuntas		8	17	20	21
Persentase Ketuntasan Klasikal (%)		33,33	70,83	83,33	87,5

**Diagram 1 Ketuntasan Klasikal Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar**



Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa pada observasi awal rata-rata nilai yang dicapai adalah 51,29 dengan prosentase klasikal yang dicapai adalah 33,33%. Setelah diterapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar pada pembelajaran siklus I, rata-rata skor yang dicapai siswa adalah 68,16 dengan prosentase klasikal yang dicapai adalah 70,83%. Dari observasi awal ke siklus I mencapai kenaikan prosentase klasikal sebesar 37,5%. Pada kegiatan pembelajaran siklus II, rata-rata nilai yang dicapai adalah 76,16 dan prosentase klasikal mencapai 83,33%. Prosentase ketuntasan klasikal mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,5%. Pada pembelajaran siklus III, rata-rata nilai yang dicapai adalah 81,95 dan prosentase klasikal mencapai 87,5%. Prosentase ketuntasan klasikal mengalami kenaikan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,17%. Pada siklus III ini ketuntasan klasikal sudah mencapai target penelitian lebih dari 85% yaitu sebesar 87,5%.

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar lebih baik dari pada hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Moedjiono bahwa terdapat beberapa komponen pembelajaran, salah satunya yaitu adanya media dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

adanya media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

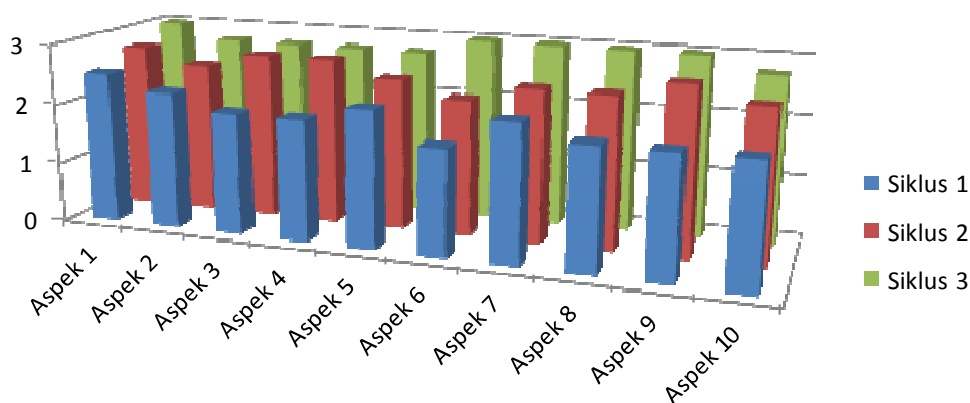
**b. Data Observasi**

1) Data Aktivitas Guru

**Tabel 2 Data Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus I-III (Observer 1 dan 2)**

No.	Aspek yang Diamati	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Memotivasi siswa/ memberi apersepsi	2,5	2,75	3
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2,25	2,5	2,75
3	Menyajikan materi pelajaran.	2	2,75	2,75
4	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar.	2	2,75	2,75
5	Membimbing kelompok melakukan permainan pohon pintar.	2,25	2,5	2,75
6	Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	1,75	2,25	3
7	Membimbing jalannya presentasi.	2,25	2,5	3
8	Memberikan soal evaluasi	2	2,5	3
9	Memberikan penghargaan	2	2,75	3
10	Menyimpulkan materi ajar	2	2,5	2,75
Jumlah		21	25,75	28,75
Rata-rata		2,1	2,575	2,875
(% ) Prosentase Ketuntasan		70	85,83	95,83

**Diagram 2 Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Siklus I-III (Observer 1 dan 2)**

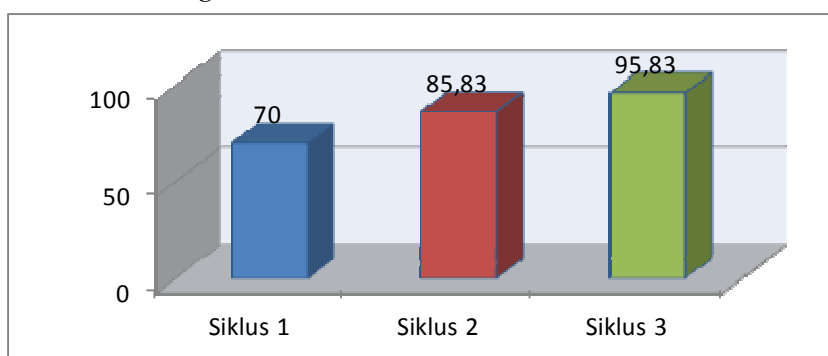


Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Pada proses pembelajaran siklus I, guru belum mencapai target penyampaian kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan, walaupun demikian guru menyampaikan pembelajaran dengan baik dan tingkat keberhasilan dalam menyampaikan proses pembelajaran adalah 70%. Pada siklus ke II, aktivitas guru sudah mencapai target yang ditentukan yaitu lebih dari 80% dan mencapai nilai 85,83%. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar

Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

15,83%. Walaupun sudah mencapai target pada siklus II tetapi masih ada 1 aspek yang belum tuntas yaitu pada aspek membimbing kelompok bekerja dan belajar. Sehingga di lanjutkan ke siklus III dan ketuntasan seluruh aspek mencapai nilai 95,83%. Dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 10%. Seluruh aspek yang diamati dalam siklus III sudah mencapai target yang telah ditentukan. Sehingga guru sangat baik dalam menyampaikan pelajaran IPS materi koperasi dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.

**Diagram 3 Ketuntasan Klasikal Aktivitas Guru**



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal pembelajaran siklus I adalah 70%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus II adalah 85,83%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus III adalah 95,83% dan telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%.

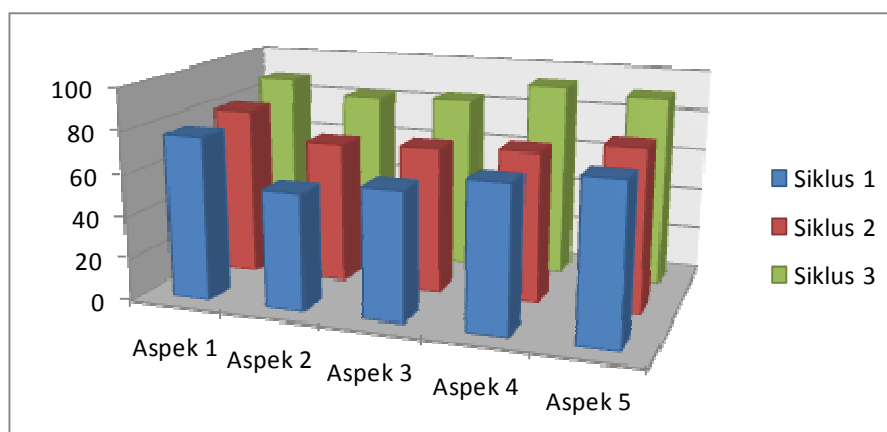
Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman, bahwa salah satu kegunaan media adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan dan memperjelas penyajian materi. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap aktivitas guru yang tidak lagi menerapkan model pembelajaran konvensional selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari hasil penelitian tersebut sesuai dengan rumusan masalah mengenai aktivitas guru yang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.

**2) Data Observasi Aktivitas Siswa**

**Tabel 3 Data Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I-III (Observer 1 dan 2)**

No	Aspek yang Diamati	Prosentase Keberhasilan (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Memperhatikan penjelasan guru	77,08	80,55	88,88
2	Melaksanakan diskusi kelompok	54,86	67,36	81,94
3	Kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok	60,41	68,75	83,33
4	Melakukan permainan pohon pintar	68,05	70,83	93,05
5	Mengerjakan soal evaluasi	73,61	76,38	90,27
Jumlah		334,01	363,87	437,47
(% ) Prosentase Ketuntasan		66,8	72,77	87,5

**Diagram 4 Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Siklus I-III**



Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III.

Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 1 yaitu tentang memperhatikan penjelasan guru, yang dicapai pada siklus I adalah 77,08%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 80,55% (terjadi peningkatan 3,47% dari siklus I). Dan rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 88,88% (terjadi peningkatan 8,33% dari siklus II).

Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 2 yaitu tentang melaksanakan diskusi kelompok, yang dicapai pada siklus I adalah 54,86%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 67,36% (terjadi peningkatan 12,5% dari siklus I). Dan rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 81,94% (terjadi peningkatan 14,58% dari siklus II).

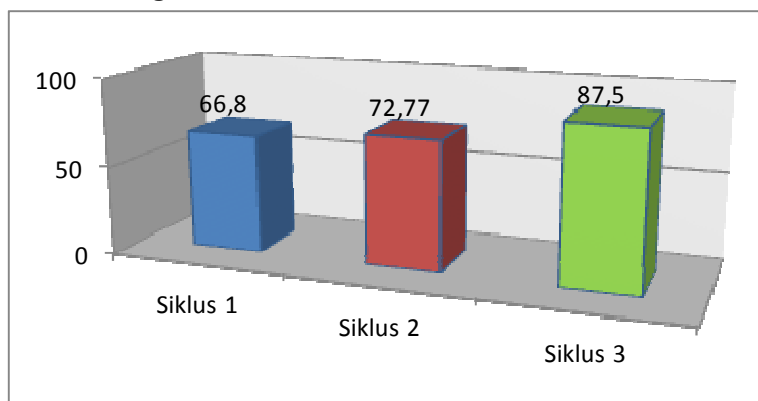
Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 3 yaitu tentang kerja sama dalam melaksanakan tugas kelompok yang dicapai pada siklus I adalah 60,41%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 68,75% (terjadi peningkatan 8,34% dari siklus I). Dan rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 83,33% (terjadi peningkatan 14,58% dari siklus II).

Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 4 yaitu tentang melakukan permainan pohon pintar yang dicapai pada siklus I adalah 68,05%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 70,83% (terjadi peningkatan 2,78% dari siklus I). Dan rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 93,05% (terjadi peningkatan 22,22% dari siklus II).

Rata-rata prosentase keberhasilan aspek 5 yaitu tentang mengerjakan soal evaluasi yang dicapai pada siklus I adalah 73,61%. Rata-rata prosentase keberhasilan pada siklus II adalah 76,38% (terjadi peningkatan 2,77% dari siklus I). Dan rata-rata

prosentase keberhasilan pada siklus III adalah 90,27% (terjadi peningkatan 13,89% dari siklus II).

**Diagram 5 Ketuntasan Klasikal Aktivitas Siswa**



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal pembelajaran siklus I adalah 66,8%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus II adalah 72,77%, ketuntasan klasikal pembelajaran siklus III adalah 87,5% dan telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%.

Dalam teorinya, Sadiman juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dari hasil penelitian, kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar dapat meningkatkan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat menjawab rumusan masalah mengenai aktivitas siswa yang mengalami peningkatan setelah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.

**c. Data Hasil Wawancara Kendala-kendala selama Kegiatan Pembelajaran**

**Tabel 4 Kendala-kendala selama Kegiatan Pembelajaran Siklus I-III**

No	Nama Siswa	Jawaban
1	A. Daffa Maulana	Binggung waktu bermain Berebut ketika mengambil kartu dalam buah
2	Afifah Nurrahma	Binggung ketika menyusun laporan diskusi.
3	Ahmad Wahyudi	Berebut waktu mengambil kartu dalam buah Berebut ketika mengelem kartu kalimat
4	Ajeng Fitria A.	Binggung ketika menulis mana jawaban kelompoknya.
5	Asri Zakiyah AF.	Kelas gaduh Binggung ketika menulis mana jawaban kelompoknya.
6	Husna Wardati	Binggung ketika menulis jawaban kelompoknya
7	M. Febriasah S.	Berebut ketika mengelem dan menempel jawaban di tabel
8	Mar'ah Yunifal I.	Kelas gaduh Binggung ketika menulis jawaban kelompok
9	M.Fauzi Khumaidi	Kelompok tidak kompak Ribut sendiri
10	M. Yusuf Badrudin	Binggung ketika menentukan jawaban yang benar

## Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

11	Mufid Murtadho	Kelompok kurang kompak Kelompok lain mengganggu
12	M. Abdus Salam	Berebut ketika menempel kartu kalimat pada tabel.
13	M. Aunun Nabil	Kelompok sibuk sendiri
14	M. Khoirullah	Anggota kelompok lain mengganggu ketika kerja kelompok
15	M. Salman Alfarizi	Susah menentukan jawaban yang benar
16	M. Sholeh Hasan	Kelompok tidak kompak
17	Nur Ratnawati	Letak jawaban acak-acakan
18	Nurul Hayati	Tidak ada Senang bermain pohon pintar
19	Nurul Indah Safitri	Kurang cepat menyusun laporan
20	Rian Lucky S.	Tidak ada
21	Syinta Nurriyah	Anggota kelompok lain terkadang mengganggu
22	Jefri Ahmad K.	Tidak ada
23	Fais	Kartu kalimat sobek
24	Abdullah	Tidak ada

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 24 orang siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan pada siklus I-III, serta hasil wawancara dengan 2 orang pengamat atau *observer* yaitu Ibu Khoiro Tasnim dan Bapak Abdul Malik S.Pd.I selaku guru kelas IV SDI Al Hadad Kecamatan Singgahan Tuban, didapatkan beberapa kendala selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, antara lain :

- a. Kelas kurang kondusif karena tidak semua siswa memahami aturan permainan pohon pintar.
- b. Siswa berebut untuk mengambil kartu kalimat yang berada dalam buah.
- c. Siswa berdesakan untuk menempel kartu kalimat di papan permainan.
- d. Sebagian kelompok mendapat kartu kalimat yang banyak, sedangkan kelompok lain hanya mendapat 1 atau 2 kartu kalimat.
- e. Kerjasama dalam 1 kelompok kurang maksimal karena sifat individualis siswa yang jarang melakukan kegiatan pembelajaran secara kooperatif / kelompok.

Dengan mengetahui kendala-kendala tersebut peneliti berusaha mengatasi dengan cara memperbaiki peraturan permainan pohon pintar, lebih memperjelas pengarahan tentang permainan pohon pintar, dan lebih maksimal dalam membimbing siswa untuk bekerjasama dan belajar secara kelompok.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan aktivitas guru pada siklus I secara keseluruhan mencapai prosentase 70%. Pada siklus II mencapai 85,83% (mengalami peningkatan sebesar 15,83%). Pada siklus III aktivitas guru secara keseluruhan mencapai 95,83% (mengalami kenaikan sebesar 10%).

## Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

2. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I secara klasikal mencapai prosentase 66,8%. Pada siklus II mencapai 72,77% (mengalami peningkatan sebesar 5,97%). Pada siklus III mencapai 87,5% (mengalami kenaikan sebesar 14,73%).
3. Hasil belajar siswa sebelum memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar sebesar 33,33%. Setelah memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 70,83%. Pada siklus II mencapai 83,33% dan pada siklus III mencapai 87,5%.
4. Kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar terjadi karena siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran kooperatif dan kurang faham dengan peraturan permainan. Kendala tersebut dapat diatasi dengan cara memperbaiki peraturan permainan dan lebih memperjelas pengarahannya tentang peraturan permainan. Ini ditunjukkan dengan siswa yang memberikan tanggapan positif, menyatakan senang belajar IPS pada materi koperasi dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.

## **SARAN**

Berdasarkan beberapa fakta yang ditemui di lapangan dan sebagai sikap peduli terhadap perkembangan pendidikan maka seharusnya beberapa hal berikut dapat dilakukan:

1. Guru lebih kreatif dalam mengelola sumber belajar agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran.
2. Para siswa harus belajar untuk bekerja secara berkelompok, karena dapat menumbuhkan rasa kompetitif antar kelompok dan menciptakan kekompakan serta melatih rasa saling percaya.
3. Pengetahuan awal siswa hendaknya ditingkatkan sebelum memulai pelajaran.
4. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan guru, keaktifan siswa dan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media ini dapat memotivasi dan menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan rasa senang dan antusias, karena dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat bermain sambil belajar dan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat menumbuhkan sikap kerjasama dan saling percaya antar siswa.
5. Pemanfaatan media pembelajaran permainan pohon pintar hendaknya dilaksanakan pada pelajaran yang mempunyai jam pelajaran yang cukup lama.
6. Guru harus pandai dalam mengalokasikan waktu

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aqil, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.

Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan...

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Moedjiono, Dimiyati. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Paramita, Vivin. 2008. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Balas Klumprik II/435 Surabaya". Tugas Akhir tidak diterbitkan. Surabaya: Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA.
- Sadiman, Arief S dkk. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: CV.Sinar Baru.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algeinso.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhanadji dan Waspodo Tjipto. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Suradisastra, Djojo dkk. 1992. *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Buku Panduan Wajib Bagi Para Pendidik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.