

***Improving the Society Learning Outcomes About the Diversity of Nations and Culture in Indonesia Through the Game Learning Method In Class V SD Negeri Cinangka 02 Kota Depok***

**Ade Yuda Pratama**

SDN Cinangka 2  
adeaje13@gmail.com

---

**Article History**

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

---

**Abstract**

*This Classroom Action Research was conducted because of problems in the learning process which was marked by the presence of several evaluation results of students who were below the KKM score, the results of the evaluation scores of students in the pre-cycle only amounted to 24% of 34 students who received evaluation results above the KKM. from that the authors conducted Classroom Action Research with the help of colleagues. This research was conducted in class V at SDN Cinangka 02 which aims to find out how to improve student learning outcomes using the Game Learning Method (Games) in social studies learning about Ethnic and Cultural Diversity in Indonesia. In this study, the authors carried out 2 cycles to get the value of the evaluation results of students above the KKM. The results of the research data from cycle 1 to cycle 2 increased, namely in cycle 1 students who scored above the KKM were around 43% and in the second cycle it increased to 82%. The improvement of student evaluation results cannot be separated from the influence of the teacher in providing appropriate learning, namely by using the game learning method (games), as well as teaching aids that are in accordance with the material. The suitability of the method used affects student learning outcomes so that the results obtained are as expected.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Social Studies Learning, Game Method*

**Abstrak**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan karena adanya masalah dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya beberapa hasil evaluasi peserta didik yang berada dibawah nilai KKM, hasil nilai evaluasi peserta didik pada prasiklus hanya berjumlah 24 % dari 34 peserta didik yang mendapatkan hasil evaluasi diatas KKM.. Maka dari itu penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan bantuan dari teman sejawat. Penelitian ini di lakukan pada kelas V di sdn Cinangka 02 yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan Metode Pembelajaran Permainan (Games) pada pembelajaran IPS tentang Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Dalam penelitian ini penulis melakukan 2 siklus untuk mendapatkan nilai hasil evaluasi peserta didik di atas KKM. Hasil data penelitian dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan, yaitu pada siklus 1 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sekitar 43 % dan pada siklus ke 2 mengalami kenaikan menjadi 82 %. Peningkatan hasil evaluasi peserta didik tidak lepas dari pengaruh guru dalam memberikan pembelajaran yang tepat, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran permainan (games), serta alat peraga yang sesuai dengan materi. Kesesuaian metode yang digunakan mempengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan.

**Kata kunci :** *Hasil Belajar, Pembelajaran IPS, Metode Permainan*



## PENDAHULUAN

Keberagaman budaya mengandung dua arti, yaitu keberagaman artinya ketidaksamaan atau perbedaan, dan budaya berarti dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar. Menurut Koentjaraningrat (1980: 193) dalam Sugandi (2011: 4.7) keanekaragaman budaya dapat diartikan sebagai suatu keadaan dimana suatu masyarakat memiliki lebih dari satu perangkat gagasan, tindakan dan hasil karya. Objek budaya meliputi hal-hal yang terlihat oleh mata, seperti makanan, pakaian, upacara (peralatannya), sementara subjek budaya meliputi, gagasan, tindakan, nilai-nilai sikap, kebiasaan, dan kepercayaan, dimana semuanya hanya bisa diketahui keberadaannya dengan menggunakan rasa dan pikiran. Keanekaragaman budaya diantaranya mengambil wujud perbedaan ras dan etnik yang dimiliki oleh sebuah masyarakat.

Keanekaragaman budaya dapat diperkenalkan sejak usia sekolah dasar. Pelajaran IPS pada dasarnya mengutamakan atau memperbolehkan perbedaan dalam persamaan atau sebaliknya persamaan dalam perbedaan. Pelajaran IPS akan sangat menarik jika peserta didik didorong mengenali berbagai keberagaman budaya, terutama keragaman budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia disebabkan oleh letak geografis Indonesia yang terdiri dari beribu-ribu pulau, dimana setiap wilayahnya memiliki adat budaya yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya.

Dalam pembelajaran IPS di kelas V pada saat ini membahas tentang Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dalam hal ini penulis juga mengajarkan materi tersebut pada peserta didik kelas V di Cinangka 02. SDN Cinangka 02 terletak di Jl. Nusa Indah, Kecamatan Sawangan Depok. Sekolah tempat penulis mengajar ini terdiri dari 8 rombel. Dimana jumlah kelas V nya adalah 2 rombel, dan peneliti akan melakukan observasi pembelajaran pada salah satu kelas V tersebut, khususnya pada peserta didik kelas V.

Setelah penulis memberikan materi tersebut di kelas V, diharapkan peserta didik dapat mengenal keberagaman budaya di Indonesia seperti suku bangsa, bahasa, agama, seni dan budaya yang dapat dibuktikan dengan perolehan hasil belajar yang baik.

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi pembelajaran yang telah dilakukan tidak sesuai seperti yang diharapkan. Hal ini terbukti berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik kelas V SDN Cinangka 02 pada mata pelajaran IPS mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di semester 1 menunjukkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam menguasai materi tersebut. Berdasarkan hasil prasiklus, dari 34 peserta didik hanya 8 peserta didik atau sebanyak 24% yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 26 peserta didik atau 76% tidak mencapai KKM. Nilai KKM yang seharusnya dicapai oleh peserta didik adalah 72 dan hasil rata-rata yang diperoleh adalah 56,76. Hal tersebut dikarenakan kurang fokusnya peserta didik pada saat penulis selaku guru memberikan materi pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, untuk itu maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dantes (2012: 133) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan karena adanya kebutuhan pada saat itu, suatu situasi yang memerlukan penanganan langsung dari pihak yang bertanggung jawab atas penanganan situasi tersebut (guru). Selain itu menurut Wardhani (2012: 1.4) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Oleh karena itu, peneliti yakni Ade Yuda Pratama (2018) mencoba untuk melakukan

penelitian tentang: Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Permainan (games) pada Peserta Didik Kelas V SDN Cinangka 02 Kecamatan Sawangan Depok.

### METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah PTK. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V pada SDN Cinangka 02 yang berjumlah 34 peserta didik, terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Pada mata pelajaran IPS tentang Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Adapun jadwal pelaksanaannya adalah Prasiklus, Selasa 28 Agustus 2018, Siklus 1, Rabu 5 September 2018 dan Siklus 2, Kamis 13 September 2018.

Instrumen pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu instrumen lembar observasi, lembar kuisioner/ angket, catatan lapangan, tes dan dokumentasi.

Dantes (2012: 137-140) menyatakan agar kegiatan PTK dapat berjalan dengan lebih baik, maka diperlukan suatu desain dan prosedur dari PTK tersebut. Prosedur dari PTK adalah desain yang berbentuk siklus-siklus, Satu siklus terdiri dari empat fase yaitu: Fase perencanaan (Planning), pada tahap ini tindakan dikembangkan berdasarkan hasil observasi awal, Fase Pelaksanaan (Action), fase ini adalah KBM yang telah direncanakan. Pelaksanaan ini sesuai dengan kegiatan mengajar sehari-hari, Fase Observasi/Pemantauan (Observation), dalam fase ini dilakukan beberapa kegiatan seperti mengumpulkan data yang diperlukan, Fase Refleksi (Reflection), fase ini terdiri atas refleksi kritis dan refleksi diri. Refleksi kritis adalah pemahaman secara mendalam atas temuan siklus tersebut, dan refleksi diri adalah mengkaji kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama siklus berlangsung. Dengan demikian fase ini berisi kegiatan analisis data, pemaknaan hasil analisis, pembahasan, penyimpulan dan identifikasi upaya tindak lanjut. Hasil upaya tindak lanjut, selanjutnya menjadi dasar dalam menyusun perencanaan (planning) siklus berikutnya.

Secara prinsip terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam suatu PTK, diantaranya adalah: Identifikasi Masalah, Menetapkan Fokus, Menetapkan Cara Pemecahan Masalah, Melaksanakan Siklus-Siklus, Melakukan Pembahasan Hasil Penelitian, Menulis Laporan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasilnya dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Ade Yuda Pratama (2018) dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Melalui Metode Pembelajar Permainan (Game) Di Kelas V Sd Negeri Cinangka 02 Kota Depok ini di dapatkan bahwa Penelitian ini merupakan hasil dari Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui beberapa tahapan observasi yaitu tahap prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 pada mata pelajaran IPS tentang Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

Data-data yang diperoleh dari hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran yang menjadi fokus perbaikan dicatat dan dihimpun oleh penulis. Kemudian data-data yang diperoleh tiap siklusnya ditabulasikan ke dalam tabel yang akan dipaparkan berikut ini:

**Tabel 1 Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

Tingkat keberhasilan	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah peserta didik	persentase	Jumlah peserta didik	Persentase	Jumlah peserta didik	persentase
Tuntas	8	24%	16	47%	28	82%
Belum Tuntas	26	76%	18	63%	6	18%

Dari tabel diatas dapat dilihat perbandingan persentasi ketuntasan peserta didik pada tahap pra siklus tanggal 28 Agustus 2018, siklus 1 tanggal 5 September 2018, dan siklus 2 13 September 2018. Persentasi pada pra siklus 24%, pada siklus 1 meningkat menjadi 47%, dan pada siklus 2 diperoleh 82%.

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Ade Yuda Pratama (2018) dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Melalui Metode Pembelajaran Permainan (Game) Di Kelas V Sd Negeri Cinangka 02 Kota Depok dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia adalah sebagai berikut: Peserta didik belum fokus saat guru memulai pelajaran (masih bercakap-cakap, memainkan benda yang ada di meja masing-masing), Peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran mengenal keberagaman budaya bangsa, pembelajaran tidak menarik peserta didik karena membosankan, Hasil evaluasi pendidik dibawah KKM, Metode, model pembelajaran yang monoton sehingga kurang menarik.

Sesuai dengan apa yang diungkapkan Sutikno (2014:44) mengemukakan bahwa terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah metode permainan (games). Metode permainan (games) populer dengan sebutan pemanasan (ice-breaker). Arti harfiah ice-breaker adalah pemecahan es. Jadi, arti pemanasan dalam prose belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suatu belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai, dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat.

Permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta dalam kegiatan bermain. Metode permainan juga dapat sebagai pemecahan situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik untuk membangun suatu belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Sedangkan makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Selain itu pengertian dari hasil belajar menurut Anitah (2011: 2.19) adalah perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan anak yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Oleh karena hal tersebut diatas manfaat penelitian yang dilakukan oleh Ade Yuda Pratama (2018) dalam pembelajaran bagi Peserta didik dapat meningkatkan proses/hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam setiap mata pelajaran yang ada pada pembelajaran IPS khususnya mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dikelas V. Bagi Guru dapat membantu guru memperbaiki pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar mengenai mata pelajaran IPS mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dikelas V, memberi kesempatan bagi guru untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri, meningkatkan rasa percaya diri guru dalam pembelajaran IPS mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dikelas V. Bagi Sekolah dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap

kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional seorang guru, menciptakan kerjasama antar sekolah dan peneliti dengan disertai kondusifnya iklim pendidikan di sekolah tersebut

### SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan maka dapat di simpulkan sebagai berikut : Hasil penelitian pada prasiklus, tingkat ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai nilai KKM 72, hanya 8 dari 34 peserta didik atau 24% dengan nilai rata-rata 56,67. Pada kegiatan siklus I, 16 peserta didik yang tuntas 47% dengan nilai rata-rata 67,06. Hasil perbaikan pembelajaran pada siklus II yang menggunakan metode permainan (games) peserta didik yang mencapai ketuntasan 82 % dengan nilai rata-rata sebesar 80,29; Penggunaan metode permainan (games) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Cinangka 02 pada pembelajaran IPS tentang Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia; Pemberian penguatan pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik

### DAFTAR PUSTAKA

- Dantes, Nyoman. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sarjiyo, dkk. (2011). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suktino, M. Sobry. (2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Thoha, M. Chabib. (1996). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anitah W, Sri dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Winataputra, Udin S, dkk. (2011). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Herry, Asep, Hermawan. (2017). *Strategi Pembelajaran di SD: Hakekat dan Faktor faktor Pembelajaran dalam Pemilihan Metode Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wardani, IGAK. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas. Pengertian dan Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Perkasa.
- Ruhimat, Toto dan Herry, Asep. (2014). *Modul 5. Strategi Pembelajaran di SD. Pemilihan Metode Mengajar* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka).
- Wihardi Kuswaya dan wardani.(2017).*PenelitianTindakanKelas*.Tanggerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Saepudin Asis dan Derdiati Ika,(2016)*Pembelajaran Efektif*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Kuaway, IGAK. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sumanti, M. (2017). *Modul 2. Perkembangan Peserta Didik: Karakteristik dan Kebutuhan Peserta Didik Usia Sekolah Dasar*. Tangerang Selatan: universitas Terbuka.