
Meningkatkan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada Siswa Kelas V SDN 2 Baadia

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Faslia ISSN: 2963-8933
Universitas Muhammadiyah Buton Vol. 2, No. 1, Februari 2023
dra.faslia13@gmail.com <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

© 2023 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Faslia. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada Siswa Kelas V SDN 2 Baadia. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 2(1), 29-36.

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe permainan gambar acak pada siswa kelas V SD Negeri 2 Baadia. Prosedur penelitian ini meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan evaluasi tes siklus. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yaitu menghitung persentase aktivitas guru, aktivitas siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Kesimpulan sebagai berikut: (1) Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 2 Baadia dapat meningkatkan aktivitas guru. Persentase pada siklus I sebesar 44,44%, dan pada siklus II meningkat menjadi 94,44%. (2) Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 2 Baadia dapat meningkatkan aktivitas siswa. Persentase pada siklus I sebesar 61,53%, dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. (3) Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Baadia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase pada siklus I sebesar 37,03%, dan pada siklus II meningkat menjadi 85,18%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Permainan Gambar Acak, Pembelajaran IPS

Abstract

The goal to be achieved in this study is: to determine the results of social studies learning through a random drawing game type cooperative learning model in grade V students of SD Negeri 2 Baadia. This research procedure includes: planning, implementation of actions, observation and evaluation, and reflection. The data collection technique in this study used observation sheets of teacher and student activities, and evaluation of cycle tests. The data analysis technique in this study uses descriptive analysis, namely calculating the percentage of teacher activity, student activity and the completeness of student learning outcomes during the learning process. The following conclusions include: (1) Teacher activities in the learning process with the use of the Random Drawing Game Cooperative Learning Model in social studies learning in class V of SD Negeri 2 Baadia can increase teacher activity. The percentage in cycle I was 44.44%, and in cycle II it increased to 94.44%. (2) The use of the Random Drawing Game Cooperative Learning Model in social studies learning in class V of SD Negeri 2 Baadia can increase student activity. The percentage in cycle I was 61.53%, and in cycle II it increased to 100%. (3) The use of the Random Drawing Game Cooperative Learning Model in social studies learning in grade V of SD Negeri Baadia can improve student learning outcomes. The percentage in cycle I was 37.03%, and in cycle II it increased to 85.18%.

Keywords: Learning Model, Random Image Game, Social Studies Learning

A. Pendahuluan

Dalam setiap kegiatan manusia untuk mencapai tujuan selalu diikuti dengan pengukuran dan penilaian. Demikian halnya di dalam proses kegiatan belajar. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar juga diandalkan untuk membina generasi penerus agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupan dan pemahaman akan kondisi sekitar untuk berperan dilingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik, sementara sistem pembelajaran IPS yang dilakukan pada saat ini lebih ditekankan pada segi praktis yang hanya mempelajari materi yang bersifat umum. IPS masih bersifat elementer, dasar dan fundamental belaka. Pelajaran cenderung kearah segi teoritis makro tanpa adanya pembatasan ruang lingkup yang spesifik.

Problema juga sering dihadapi para guru adalah begitu banyaknya bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa dalam waktu yang terbatas dan kesulitan memilih serta mengorganisasikan materi yang akan diajarkan. Tiap guru menganggap bahwa yang tergolong mata pelajaran exact adalah mata pelajaran yang paling penting. Akibatnya siswa tidak memiliki kesatuan makna dan sulit bagi mereka untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak mengherankan jika hasil belajar IPS di Sekolah Dasar mengalami penurunan dan siswa merasa jenuh dengan pelajaran IPS pada saat pembelajaran.

Menurut Peraturan Pemerintah No.19/2005 pasal 19, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mudjiono (2015) menyatakan "belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Didalam proses belajar terdapat berbagai jenis belajar. Menurut Djamarah (2015), yaitu: Adapun jenis-jenis belajar adalah 1) belajar arti kata-kata, 2) belajar kognitif, 3) belajar menghafal, 4) belajar teoritis, 5) belajar konsep, 6) belajar kaidah 7) belajar berpikir. Sebagai guru yang kreatif agar pembelajaran di SD menyenangkan maka guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang meliputi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran secara spesifik. Penguasaan model pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pelaksanaan Kurikulum tahun 2013 (K13), salah satu upaya yang dilaksanakan di sekolah ini adalah penggunaan media pembelajaran dan strategi pembelajaran. Hal ini harus dilakukan agar kebutuhan peserta didik dapat terlayani dengan baik sesuai dengan tuntutan K13. Pada sistem K13, ilmu pengetahuan peserta didik diharapkan bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan siswa. Dengan kata lain fungsi Kurikulum Tahun 2013 (K13) sebagai kerangka dasar dan harus dijabarkan sendiri oleh guru dengan melihat potensi, situasi dan kondisi masing-masing sekolah.

Dari beberapa penelitian terdahulu diantaranya penelitian oleh Sukarni (2016) dalam skripsinya dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Permainan Gambar Acak menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 03 Maligano tahun pelajaran 2016/2017 terbukti rata-rata hasil pratindakan 66,1 atau 72 % di atas KKM, pada siklus I menjadi 69,5 atau 86 % di atas KKM, pada siklus II menjadi 73,4 atau 90 % di atas KKM, dan pada siklus III nilai rata-rata 80, atau 100 % di atas KKM. Kemudian penelitian selanjutnya oleh Yusrika Firda Isnaini (2010) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan Gambar Acak Pada Siswa Kelas IV B SD Muhammadiyah Kendari, Tahun Pelajaran 2017/2018" yang menyatakan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koperasi. Dengan rata-rata hasil pratindakan 67 di bawah KKM, pada siklus I menjadi 69,5 atau 70% diatas KKM, pada siklus II menjadi 73,4 atau 80% di atas KKM.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara (hari Rabu tanggal 07 Desember 2022) penulis dengan guru wali kelas V bahwa pembelajaran IPS di SD perlu diterapkan model pembelajaran kooperatif agar hasil belajar dapat meningkat. Rata-rata nilai IPS kelas V SD Negeri 2 Baadia pada ulangan harian semester I (satu) hanya 60 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Dengan jumlah siswa 27, nilai tertinggi 83 dan terendah 50. Hal ini dikarenakan pembelajarannya masih teacher centered atau pembelajaran yang berpusat pada guru (guru aktif sedangkan siswa pasif) sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Inovasi pada pendekatan atau model pembelajaran diharapkan kualitas proses maupun hasil belajar dapat ditingkatkan. Menurut Atwi Suparman (dalam Sutikno & dkk 2007) mendefinisikan, model merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe Bermain Gambar Acak yang dikembangkan oleh Agus Suprijono pada tahun 2009. Media Permainan Gambar Acak merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. Menurut Yudha Permainan Gambar Acak adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.

Menurut Hamalik (1994) gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media Permainan Gambar Acak merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja.

B. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melakukan proses pengkajian atau bersiklus dari berbagai kegiatan. Menurut Kurt Lewin (dalam Susilo 2007) bahwa langkah dalam PTK merupakan satu daur atau siklus yang terdiri dari: Perencanaan (planning); Pelaksanaan tindakan (action); Observasi (observation); dan Refleksi (reflection);

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Baadia yang terletak di Kelurahan Baadia kecamatan Murhum Kota Baubau. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2023 pada semester I tahun ajaran 2022/2023. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Baadia dengan jumlah 27 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data berupa Lembar Pengamatan Aktivitas Guru, Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa, dan Soal Test. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu dengan menganalisis data untuk memberikan gambaran peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Permainan Gambar acak.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tes pratindakan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Tes pratindakan

No	Nama Samaran Siswa	Jenis Kelamin	Skor Perolehan	Keterangan
1	SASU	L	20	Tidak Tuntas
2	MAR	L	60	Tidak Tuntas
3	AL	L	70	Tuntas
4	IFA	P	50	Tidak Tuntas
5	KE	L	40	Tidak Tuntas
6	LMK	L	60	Tidak Tuntas
7	LDMA	L	60	Tidak Tuntas
8	RIV	L	40	Tidak Tuntas
9	RIF	L	70	Tuntas
10	RSW	P	60	Tidak Tuntas
11	SCA	P	60	Tidak Tuntas
12	RRRW	L	60	Tidak Tuntas
13	LDAR	L	50	Tidak Tuntas
14	BEL	P	40	Tidak Tuntas
15	MAR	P	20	Tidak Tuntas
16	AA	L	60	Tidak Tuntas
17	AR	P	50	Tidak Tuntas
18	DRA	P	80	Tuntas

No	Nama Samaran Siswa	Jenis Kelamin	Skor Perolehan	Keterangan
19	EP	P	30	Tidak Tuntas
20	IS	L	30	Tidak Tuntas
21	MEL	P	70	Tuntas
22	NA	L	80	Tuntas
23	NIR	P	60	Tidak Tuntas
24	NR	L	50	Tidak Tuntas
25	NL	P	40	Tidak Tuntas
26	OS	P	70	Tuntas
27	RA	L	40	Tidak Tuntas
Jumlah			1420	
Jumlah siswa yang tuntas				6 Orang
Jumlah siswa yang tidak tuntas				21 Orang

Tabel di atas menunjukkan dari jumlah 27 siswa sejumlah 6 siswa atau sekitar 22,22% siswa yang mampu mendapatkan nilai di atas batas tuntas sedangkan 21 siswa atau sekitar 77,78% siswa masih belum tuntas dalam pelajaran IPS dengan rata-rata perolehan nilai 52,59%.

Kegiatan Aktivitas Mengajar Guru (KAMG) pada siklus I dalam kategori tidak berhasil dengan nilai 44,44%. Sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I dalam kategori cukup dengan jumlah nilai 61,53%. Hasil belajar siswa pada siklus I pada berikut ini:

Tabel 2. Hasil belajar siswa pada siklus I

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor Perolehan	Keterangan
1	SASU	L	20	Tidak Tuntas
2	MAR	L	60	Tidak Tuntas
3	AL	L	70	Tuntas
4	IFA	P	50	Tidak Tuntas
5	KE	L	40	Tidak Tuntas
6	LMK	L	80	Tuntas
7	LDMA	L	80	Tuntas
8	RIV	L	40	Tidak Tuntas
9	RIF	L	70	Tuntas
10	RSW	P	60	Tidak Tuntas
11	SCA	P	70	Tuntas
12	RRRW	L	60	Tidak Tuntas
13	LDAR	L	50	Tidak Tuntas
14	BEL	P	40	Tidak Tuntas
15	MAR	P	20	Tidak Tuntas
16	AA	L	60	Tidak Tuntas
17	AR	P	50	Tidak Tuntas
18	DRA	P	80	Tuntas
19	EP	P	30	Tidak Tuntas
20	IS	L	30	Tidak Tuntas
21	MEL	P	70	Tuntas
22	NA	L	80	Tuntas
23	NIR	P	70	Tuntas
24	NR	L	50	Tidak Tuntas
25	NL	P	40	Tidak Tuntas
26	OS	P	70	Tuntas
27	RA	L	40	Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas				10 Orang
Jumlah siswa yang tidak tuntas				17 Orang

Berdasarkan hasil tes dari tabel di atas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 10 siswa (37,03%) dari 27 siswa dan 17 siswa (62,97%) belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Sedangkan keberhasilan belajar secara klasikal adalah 37,03% dalam kategori tidak berhasil dan belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan hasil analisa tersebut maka beberapa hal yang harus dilakukan perbaikan pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil perbaikan pada siklus I

No	Refleksi	Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Belum mampu dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran	Pertemuan selanjutnya diharapkan agar mampu mengkondisikan kelas dengan baik
		Kurangnya pemberian motivasi belajar kepada siswa	Pertemuan selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
		Lemahnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	Pertemuan selanjutnya diharapkan guru dapat menguasai sepenuhnya materi yang akan diajarkan
		Penyampaian tujuan pembelajaran yang kurang baik	Pertemuan selanjutnya diharapkan mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan Baik
		Kurangnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok sehingga siswa bekerja sendiri-sendiri	Pertemuan selanjutnya diharapkan dapat memberikan kesempatan siswa berdiskusi secara aktif dengan kelompoknya
2.	Aktivitas Siswa	Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan	Pada pertemuan selanjutnya diharapkan guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan atau penghargaan lainnya kepada siswa agar mereka lebih antusias
		Siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi	Pada pertemuan selanjutnya guru harus meningkatkan keterampilan bertanya agar siswa mudah dalam memahami pertanyaan yang diajukan
		Siswa kurang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan Guru	Menekankan kepada siswa untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru
		Masih banyak siswa tidak mampu menyusun <i>Permainan Gambar Acak</i> dengan benar	Pertemuannya selanjutnya guru harus memberikan bimbingan lebih dalam menyusun Kepingan <i>Permainan Gambar Acak</i> dengan benar
		Siswa kurang aktif dalam kelompok Banyak siswa yang belum Mampu menyimpulkan Materi yang telah dipelajari	Pertemuan selanjutnya siswa dituntun untuk lebih aktif baik dalam kelompok maupun antar kelompok

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan pencapaian hasil

belajar individu dan klasikal belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah. Sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus II untuk perbaikan dengan tujuan untuk memperbaiki siklus I.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada aktivitas kemampuan guru dalam mengajar pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap aspeknya, yaitu dalam kategori sangat baik dengan persentase nilai 94,44% dan kegiatan pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh observer pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan pesat dalam setiap aspeknya dengan persentase nilai 100% ini termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel ini:

Tabel 4. Hasil Belajar siklus II

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor Perolehan	Keterangan
1	SASU	L	70	Tuntas
2	MAR	L	70	Tuntas
3	AL	L	70	Tuntas
4	IFA	P	80	Tuntas
5	KE	L	70	Tuntas
6	LMK	L	90	Tuntas
7	LDMA	L	80	Tuntas
8	RIV	L	70	Tuntas
9	RIF	L	70	Tuntas
10	RSW	P	60	Tuntas
11	SCA	P	70	Tuntas
12	RRRW	L	80	Tuntas
13	LDAR	L	70	Tuntas
14	BEL	P	90	Tuntas
15	MAR	P	70	Tuntas
16	AA	L	70	Tuntas
17	AR	P	70	Tuntas
18	DRA	P	80	Tuntas
19	EP	P	70	Tuntas
20	IS	L	80	Tuntas
21	MEL	P	70	Tuntas
22	NA	L	80	Tuntas
23	NIR	P	70	Tuntas
24	NR	L	80	Tuntas
25	NL	P	70	Tuntas
26	OS	P	70	Tuntas
27	RA	L	80	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas				27 Orang
Jumlah siswa yang tidak tuntas				-

Hasil tes pada siklus II pada tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 27 orang siswa (100%) yang tuntas belajar pada materi peta Indonesia dengan keberhasilan belajar secara klasikal adalah 100% dalam kategori sangat tinggi dan telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Ukuran ketuntasan ini berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 dan 85% ketuntasan belajar secara klasikal. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada pembelajaran IPS Sub Tema Organ Gerak Hewan melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Permainan Gambar Acak* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Baadia untuk siklus II sudah tercapai.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Permainan Gambar Acak* mengalami peningkatan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran

Aktivitas	Hasil Aktivitas Per siklus %	
	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	44,44%	94,44%

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dalam mengelola pembelajaran dalam kategori tidak berhasil. Hal ini dapat dilihat pada kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas dan pemberian motivasi siswa dalam belajar, kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siklus I sebesar 44,44%, sehingga akan berpengaruh terhadap langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya.

Menurut Sardiman (2006) dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Pemberian motivasi dalam interaksi belajar mengajar sangat penting dilakukan karena dapat menjadi perangsang yang mendorong siswa untuk semangat dalam belajar. Jadi guru yang harus dapat meningkatkan kemampuan dalam pemberian motivasi belajar agar siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada siklus II aktivitas guru dalam proses pembelajaran sudah mulai mengalami peningkatan dari kategori (kurang Baik) atau tidak berhasil menjadi sangat baik atau berhasil dengan persentase nilai 94,44%. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa guru sudah mampu dalam memberikan motivasi, mampu dalam mengkondisikan kelas, dan guru telah mampu menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan.

Tabel 6. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

Aktivitas	Hasil Aktivitas Per siklus %	
	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Siswa	61,53%	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I dalam kategori cukup baik atau tidak berhasil dengan persentase nilai 61,53%. Hal ini disebabkan karena kurang antusias siswa terhadap tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, lemahnya keberanian siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami, ini dikarenakan alasan siswa belum mengenal pribadi guru atau peneliti yang mengajar pada saat itu dan lemahnya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan aperepsi.

Pada siklus II aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dalam kategori sangat baik atau berhasil dengan persentase nilai 100% dimana siswa sudah antusias terhadap tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, sudah sebagian besar siswa sudah mulai timbul keberanian untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami, sudah mulai mampu menjawab berbagai pertanyaan dari guru meski hanya sebagian kecil dari jumlah siswa didalam kelas.

Siswa baru dikatakan tuntas belajar secara individu jika nilai yang diperoleh memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85% sebagaimana yang telah ditetapkan oleh sekolah. Untuk mengetahui siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar maka peneliti memberikan tes pada setiap siklus, dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa V SD Negeri 2 Baadia, pada pra siklus persentase nilai yang diperoleh sebesar 22,22% dan belum mencapai KKM dengan jumlah 6 orang siswa yang tuntas dan 21 orang siswa yang tidak tuntas. pada siklus I persentase nilai yang diperoleh menjadi sebesar 37,03% dan belum mencapai KKM dengan jumlah 10 orang siswa yang tuntas dan 17 orang siswa yang tidak tuntas.

Pada siklus II persentase nilai sudah mengalami peningkatan menjadi 100% dengan jumlah 27 orang siswa yang tuntas dan tidak ada seorang pun siswa yang tidak tuntas. Hal ini disebabkan karena kesulitan siswa dalam menyusun kepingan Permainan Gambar Acak dalam

bentuk peta Indonesia sudah teratasi. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan persentase nilai 100%. Hasil tes siklus I dan siklus II tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Permainan Gambar Acak terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 2 Baadia meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Baadia dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 27 siswa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada pembelajaran IPS Sub Tema Organ Gerak Hewan di kelas V SD Negeri 2 Baadia dapat meningkatkan aktivitas guru. Persentase pada siklus I sebesar 44,44%, dan pada siklus II meningkat menjadi 94,44%. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada pembelajaran IPS Sub Tema Organ Gerak Hewan di kelas V SD Negeri 2 Baadia dapat meningkatkan aktivitas siswa. Persentase pada pra siklus sebesar 22,22%, Pada siklus I sebesar 61,53%, dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Gambar Acak pada pembelajaran IPS Sub Tema Organ Gerak Hewan di kelas V SD Negeri 2 Baadia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase pra siklus 22,22%, meningkat pada siklus I sebesar 37,03%, dan pada siklus II meningkat menjadi 85,18%.

E. Referensi

- Aqib, Z. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Surya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnie, F. (2005). *Portofolio dalam pembelajaran IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Isi Kelas III Sekolah Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan, cetakan ke-7*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Isnaini, Y. F. (2010). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Kooperatif Tipe Permainan Gambar Aacak Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Kendari Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi Universitas Halu Oleo.
- Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pelajar Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Silabus IPS Kelas III Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Solihatin, E., & Harjo. (2008). *Pembelajaran Kooperatif IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono, A. (2001). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sukarni. (2016). Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan Gambar Aacak Menunjukkan Adanya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 03 Maligano. Skripsi Universitas Halu Oleo.
- Suparno, P. (2008). *Riset tindakan untuk pendidik*. Jakarta: Grasindo.
- Sutikno, S., & Fathurrohman, P. (2007). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Susilo. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.