

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBANTUAN MEDIA VISUAL DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH :

ROHANA
NIM : F34212128



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

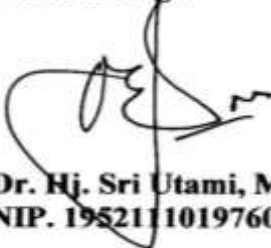
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBANTUAN MEDIA VISUAL DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

**Rohana
NIM : F34212128**

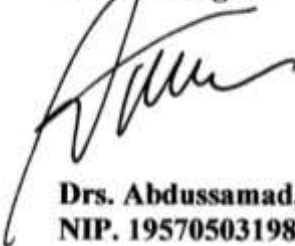
Disetujui,

Pembimbing I



**Dr. Hj. Sri Utami, M.Kes
NIP. 195211101976032002**

Pembimbing II



**Drs. Abdussamad, M.Pd
NIP. 195705031986031004**

Mengetahui,

Dekan FKIP

**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014**

Ketua Jurusan Pend. Dasar



**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si
NIP. 195101281976031001**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBANTUAN MEDIA VISUAL DI SEKOLAH DASAR**

Rohana, Sri Utami, Abdussamad

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN, Pontianak
Email:rohanna34@ymail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini secara umum untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 17 Delta Pawan, Ketapang dengan menggunakan metode permainan ular tangga berbantuan media visual pada pelajaran IPS di kelas III SDN 17 Delta Pawan Ketapang. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan teknik presentase. Terdapat peningkatan persentase rata-rata hasil belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,33% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 93,33%. Dengan demikian skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I di kategorikan sedang kemudian pada Siklus II dikategorikan Tinggi.

Kata Kunci : Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Media Visual dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract: The aim of this research in general to improve learning outcomes third grade students of SDN 17 Delta Pawan, Ketapang using the game of snakes and ladders aided visual media in social studies in grade III SDN 17 Delta Pawan Ketapang. This research method using descriptif method. Data were analyzed using descriptive quantitative data analysis techniques with percentage techniques. There is an increase in the average percentage of learning outcomes of pratindakan ie 62.96% to 73.33% in the first cycle and the second cycle increased to 93.33%. Thus the average score of students' learning activities in the first cycle categorized in Cycle II was then categorized as High.

Keywords: Method of Snake and Ladder Game Assisted Visual Media and Learning Outcomes Social Sciences

Peran guru dalam proses pendidikan memegang peranan utama, guru selayaknya dapat menyusun suatu materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar materi tersebut mudah dipahami serta dikuasai oleh siswa. Dalam konteks ini siswa perlu mengerati apa makna belajar, manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Dengan ini siswa akan menyadari bahwa apa yang mereka pelajari berguna sebagai bekal hidupnya. Untuk itu perlu bagi seorang guru untuk dapat memberikan pendekatan pembelajarannya yang sesuai bagi perkembangan siswa agar dapat tercapainya tujuan yang diharapkan. Salah satu

pendekatan yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan metode permainan ular tangga berbantuan media visual.

Permainan ular tangga berbantuan media visual merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Dengan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena dengan permainan ini peserta didik dapat lebih cepat dalam menyerap pelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan pengalaman awal dalam pembelajaran IPS, siswa menjadi pasif sementara guru menyampaikan pelajaran dengan mendikte ataupun menulis di papan tulis. Pengetahuan siswa bersifat "*text book*" hanya bersumber dari materi yang ada di dalam buku IPS yang menjadi panduan, dan tidak dikaitkan dengan pengalaman yang dimiliki siswa itu sendiri. Siswa tidak terlihat tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam pengerjaan soal-soal yang diberikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat di jawab dengan benar karena kurang tertariknya sistem pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPS. Ini dikarenakan kurang tertariknya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran. Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran pemahaman konsep yang dialami selama ini menjadi membosankan dan kurang menarik perhatian siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan awal, indikator kinerja aktivitas belajar siswa rata-rata 61,33% hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru yaitu sebanyak 75%. Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, dipandang perlu melakukan tindakan nyata dalam pembelajaran. Untuk itu pendekatan yang tepat dan efektif sangat perlu dilakukan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul : "Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Media Visual Di Sekolah Dasar" dikarenakan dalam pemahaman materi yang telah diberikan sebelumnya kurang untuk memberikan respon sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Penting bagi seorang guru untuk memahami dengan baik proses belajar agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat bagi siswa serta memfasilitasi berbagai kegiatan proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam tujuan yang akan dicapai. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Menurut Slameto (2010:2) "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Menurut Sardiman (2014 : 20) "Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya". Belajar akan lebih baik, kalau si subjek itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah

laku secara keseluruhan yang dilakukan oleh siswa itu sendiri sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

Horward Kingsley (2009:22) memabagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah di tetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne (2009:22) mebagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Ular tangga 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). 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 yang positif (Satya, 2012).

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual dapat berupa (a) gambar presentasi, seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesau benda, (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi, (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang di antara unsur-unsur dalam isi materi, (d) grafik, seperti table, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambar/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, berikut penjelasan dari beberapa ahli mengenai IPS:

IPS menurut para ahli secara terminologi diambil dari istilah *social studies* yang telah berkembang di Amerika Serikat dan Inggris. Hal ini sesuai dengan pendapat Nu'man Somantri bahwa pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut sebagai istilah seperti *Social Studies*, *Social Education*, *Citizenship Education*, dan *Social Science Education* (Nu'man Somantri dalam Sapriya, 2009: 8).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS 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 (BSNP: 2006). Sehubungan dengan hal tersebut menurut Hidayati (2002: 4) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 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.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Mulyono Tj (dalam Hidayati, 2002: 8) yang memberi batasan IPS yaitu merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*inter-disiplinary 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).

Hidayati (2002: 9) menerangkan bahwa IPS merupakan fusi dari disiplin-disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dan dapat diartikan bahwa IPS adalah suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Hal ini berarti bahwa IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu. Berkaitan dengan pendapat tersebut yang menyatakan bahwa IPS adalah penggabungan disiplin ilmu, hal itu sesuai dengan pendapat dari Nu'man Somantri (dalam Sapriya, 2009: 11) yang menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Berbagai konsep ilmu tersebut disesuaikan dengan perkembangan siswa SD sehingga pembelajaran IPS dapat diterima dengan baik oleh siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2012 : 67) “Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya”.

Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2014 : 117), “Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tahap Perencanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain :

1. Peneliti dan guru melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam menentukan materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan menerapkan pendekatan kontekstual.
2. Peneliti melakukan konsultasi dengan guru kolaborator.
3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
4. Membuat media yang dipakai
5. Membuat lembar observasi kinerja guru (IPKG I dan IPKG II)
6. Membuat lembar observasi aktivitas belajar siswa

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan dengan menerapkan metode permainan ular tangga berbantuan media visual adalah

Pendahuluan

Apersepsi :

1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.
2. Guru menanyakan atau mengecek kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Orientasi :

1. siswa diberi pertanyaan mengenai lingkungan alam dan buatan :
 - a. Lingkungan alam atau buatan apa saja yang kalian lihat ketika kalian berangkat sekolah?
 - b. Bagaimana cara mengetahui kalau itu lingkungan alam atau buatan ?

Kegiatan Inti

Eksplorasi

- Guru menjelaskan materi dengan media power point
- Siswa dibagi dalam 5 kelompok 1 kelompok terdiri dari 6 orang
- Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dalam hal membaca materi yang bersangkutan
- Guru memberikan penjelasan tentang permainan visual ular tangga

Elaborasi

- Guru memerintahkan tiap kelompok untuk menyuruh salah satu siswa maju kedepan untuk mewakili kelompoknya
- Kelompok 1 mulai mengocok dadu dan menjawab pertanyaan yang muncul dari box ular tangga lalu dilanjutkan oleh kelompok berikutnya.
- Guru memerintahkan siswa yang mewakili kelompok untuk duduk dan menyuruh tiap kelompok untuk menyiapkan siswa yang mewakili kelompok berikutnya

Konfirmasi

- Guru mengumumkan kelompok yang menang
- Guru memberikan latihan kepada siswa

Siswa dan guru menyimpulkan, mengenai kenampakan alam dan buatan

Kegiatan Akhir

- Guru memberi informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Doa dan salam penutup.

Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamat melakukan pengamatan tindakan kelas saat proses pembelajaran beralngsung dengan menggunakan lembar pengamatan guru dan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran. Jika pada siklus I ini tingkat keberhasilannya tidak sesuai dengan yang diharapkan, maka guru dan peneliti melakukan tindakan perbaikan pada tahap berikutnya yaitu melanjutkan pada siklus II dengan mengkaji hasil pengamatan sebelumnya.

Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengkaji kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan. Kekurangan ini akan menjadi dasar untuk perbaikan perencanaan pada siklus selanjutnya. Untuk itu pada siklus berikutnya peneliti melakukan diskusi dengan guru kolaborator untuk mengatasi dan memperbaiki berbagai masalah yang terjadi dengan menggunakan metode permainan ular tangga berbantuan media visual pada siklus berikutnya.

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif, peneliti menggunakan teknis observasi langsung. Menurut Hadari Nawawi (2012 : 100) menjelaskan, “Teknik observasi langsung adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat di mana suatu peristiwa, keadaan atau situasi yang sedang terjadi”.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi instrument penilaian kinerja guru (IPKG) dan lembar obesrvasi aktivitas belajar siswa, lembar observasi instrument penilaian kinerja guru (IPKG) digunakan untuk mengambil data kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sedangkan lembar observasi aktivitas belajar digunakan untuk megnambil data aktivitas belajar siswa berdasarkan pencapaian indicator yang ditentukan.

Untuk menganalisis data skor aktivitas belajar siswa dilakukan dengan menghitung persentase. Yang didapat berdasarkan rumus sebagai berikut :

Menurut Anas Sudjiono (2011:43)

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

Keterangan :

f = Frekuensi

N = Jumlh ferkuensi atau banyaknya individu (*number of class*)

P = Angka Presentase

Selanjutnya dari hasil presentase tersebut akan dirata-ratakan dan disesuaikan dengan kategori peningkatan menurut Ngalim Purwanto (2012 : 103) sebagai berikut :

Kategori skor 86 s.d 100% digolongkan sangat tinggi

Kategori skor 76 s.d 85% digolongkan tinggi

Kategori skor 60 s.d 75% digolongkan sedang

Kategori skor 0 s.d 59% digolongkan rendah

Dari data-data yang telah diperoleh dari teknik analisis data, kemudian ditarik kesimpulan apakah tindakan yang dilaksanakan berhasil atau tidak. Dari penarikan kesimpulan dalam teknik analisis data, maka selanjutnya akan disajikan ke dalam hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus dalam proses pembelajarannya yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan perolehan data kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran, kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan metode permainan ular tangga berbantuan media visual.

Setelah melakukan observasi awal pada tanggal 13 Agustus 2015 terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, hasil penelitian tersebut dapat dilihat melalui tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1
Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

Perolehan Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Hasil Belajar Siswa	73,33%	93,33%

Berdasarkan Tabel 1 analisis data yang terkait dengan hasil belajar siswa terlihat terjadi peningkatan di kelas III B SD Negeri 17 Delta Pawan Kabupaten Ketapang melalui media visual permainan ular tangga yaitu pada rata-rata siklus I sebesar 61,33 dan rata-rata siklus II sebesar 85,33, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 24. Dalam hal ini siswa sebagian besar sudah mengalami tingkat ketuntasan, yaitu rata-rata di siklus I sebesar 73,33% menjadi rata-rata ketuntasan pada siklus II menjadi 93,33%, berarti indikator kinerja tentang hasil belajar telah tercapai yaitu 20%. Terjadi peningkatan tersebut merupakan dampak positif dari hasil belajar siswa yang meningkat.

Pembahasan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama 2 siklus terhadap peningkatan hasil belajar siswa berikut di paparkan hasil pengamatannya. Hasil pengamatan pada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan ular tangga berbantuan media visual berdampak terhadap meningkatnya hasil belajar yang telah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan penggunaan metode permainan ular tangga berbantuan media visual siswa dikondisikan secara aktif untuk menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya dengan cara banyak membaca dan lebih memperhatikan penjelasan guru di saat proses belajar mengajar berlangsung. Karena metode permainan ular tangga berbantuan media visual dapat menarik minat belajar siswa

dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan hal ini pembelajaran yang dilakukan siswa lebih bermakna. Karena siswa dapat dengan senang untuk mengikuti pelajaran sehingga siswa akan mendengarkan dan lebih memperhatikan penjelasan guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Perolehan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode permainan ular tangga berbantuan media visual di SDN 17 Delta Pawan Ketapang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata perolehan hasil belajar yaitu sebesar 73,33% dengan rata-rata nilai 61,33. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II yang ditunjukkan dari besar persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 93,33% dengan rata-rata nilai 85,33. berarti indikator kinerja tentang hasil belajar telah tercapai yaitu 20%. Terjadi peningkatan tersebut merupakan dampak positif dari hasil belajar siswa yang meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa : Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka “Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode permainan ular tangga berbantuan media visual di kelas III SDN 17 delta pawan kabupaten ketapang” sudah selesai di laksanakan. Pembelajaran dengan metode permainan ular tangga berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang secara klasikal persentase siswa yang tuntas kelas III SD Negeri 17 Delta Pawan Kabupaten Ketapang pada siklus I sebesar 73,33% dengan rata-rata nilai 61,33. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II yang ditunjukkan dari besar persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 93,33% dengan rata-rata nilai 85,33.

Saran

Sejalan dengan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada : (1) Pihak guru hendaknya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternative dalam memberikan pengajaran pada materi IPS, dan kepada guru bidang studi yang lain. (2) Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru lebih optimal menggunakan vairasi model pembelajaran serta memperbanyak dalam memberkan penguatan agar siswa lebih termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. (3) Kepada peneliti selanjutnya sebaiknya jika ingin melakukan penelitian lanjutan haruslah mempersiapkan segalanya dengan baik dan mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan buruk yang akan terjadi agar dapat meminimalisir kendala-kendala dalam penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto.2011.*Media Pembelajaran*,Jakarta:Ghalia Indonesia

- Hadari Nawawi, 2007. *Metode Penelitian*, Pontianak : Gadjah Mada University Press
- A. Mulyasa, 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Masyuri, Zainuddin, 2008. *Metodelogi Penelitian*. Malang : PT Refikas Aditama
- Suharsismi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Nana Sudjana, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Andi, 2012. *Beragam Desain Game Edukasi Dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Wahana Komputer
- Wijaya kusumah, 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Indeks
- Tim Bina Karya Guru, 2007. *IPS Terpadu Untuk Sekolah Dasar Kelas III*. Jakarta : Erlangga
- Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Emzir. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hamzah B. Uno., dkkk. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Masnur Muslich. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara