

**KEMAMPUAN MENGHARGAI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN
BUDAYA DI INDONESIA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA
SISWA SEKOLAH DASAR**

**(APPRECIATE ABILITY OF ETHNIC AND CULTURAL DIVERSITY
IN INDONESIA THROUGH GAME “ULAR TANGGA”
ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS)**

Iis Nunik I.R. email: iis@gmail.com.

J. Priyanto Widodo

Minun Iswanto

STKIP PGRI Sidoarjo, Jl. Jenggala Kotak Pos 149, Kemiri Sidoarjo

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga pada siswa kelas V SD Negeri Pepelegi I Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Pepelegi I yang berjumlah 25 siswa. Data yang dihimpun berupa data pengamatan aktivitas siswa dan wawancara guru dan siswa. Hasil pratindakan pada penelitian ini menunjukkan kemampuan siswa yang masih rendah, yaitu nilai rata-rata 67,8. Kemudian pada siklus pertama, terdapat peningkatan sebesar 20% dengan nilai rata-rata sebesar 81,36, dan pada siklus kedua, terdapat kenaikan sebesar 11% dari siklus pertama atau 31% dari pra tindakan menjadi 89,76. Pada siklus kedua ini ditemukan siswa yang kemampuan belajarnya kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya satu orang. Karena telah terjadi peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran seperti yang diharapkan maka penelitian dihentikan setelah siklus kedua.

Kata Kunci: Kemampuan menghargai, Keragaman Suku Bangsa, IPS SD kelas V, Permainan Ular Tangga.

Abstract

This study aims to determine the increase in the ability of students to appreciate the ethnic and cultural diversity in Indonesia through the use of instructional media snakes and ladders game in class V Elementary School District Pepelegi I Waru, Sidoarjo district in the school year 2012/2013. This study uses classroom action research that took place in two cycles, each cycle consisting of four stages namely: planning, action, observation, and reflection. The subjects were students of class V Pepelegi I Elementary School totaling 25 students. Data collected in

the form of student activity observational data and interviews of teachers and students. The results of this study indicate pratindakan the ability of students is low, the average value of 67.8. Then in the first cycle, there is an increase of 20% with an average of 81.36, and in the second cycle, there is an increase of 11% from the first cycle or 31% of the pre-action becomes 89.76. In the second cycle was found that students learning ability is less than minimum completeness criteria (KKM) is only one person. Because there has been an increase both in learning activities as expected, the study was stopped after the second cycle.

Key words: *Ability to appreciate, Racial Diversity, Social Studies SD Grade V, Snakes and Ladders game.*

Pendahuluan

Mata pelajaran IPS sangat penting untuk diajarkan, karena dapat melatih siswa memperoleh kemampuan untuk berfikir kritis dan memahami lingkungan sosial. Salah satu bagian dari rumpun mata pelajaran IPS adalah Sejarah. Melalui pengajaran Sejarah, diharapkan siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Akan tetapi di dalam faktanya, minat siswa terhadap pelajaran Sejarah justru sangat rendah dan lebih banyak membuat siswa menjadi bosan dan tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghargai keragaman suku bangsa dan budaya. Model pembelajaran yang digunakan adalah melalui penerapan penggunaan permainan ular tangga. Masalah pokok yang dikaji dalam penelitian ini adalah "Bagaimana meningkatkan kemampuan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui penggunaan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Pepelegi I Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo tahun pelajaran 2012/2013?".

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga pada siswa kelas V SD Negeri Pepelegi I Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Pepelegi I yang berjumlah 25 siswa. Data yang dihimpun berupa data pengamatan aktivitas siswa dan wawancara guru dan siswa.

1. Pengertian Suku Bangsa

Suku bangsa adalah bagian dari suatu bangsa yang merupakan kumpulan kerabat (keluarga) luas, dimana mereka mempunyai ciri-ciri mendasar tertentu (Endang Susilaningsih, 2008:83). Dalam beberapa literatur lainnya, suku bangsa seringkali diasumsikan sebagai suatu golongan [manusia](#) yang anggota-anggotanya mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya, biasanya berdasarkan [garis keturunan](#) yang dianggap sama. Identitas suku pun ditandai oleh pengakuan dari orang lain akan ciri khas kelompok tersebut dan oleh kesamaan [budaya](#), [bahasa](#), [agama](#), [perilaku](#) atau ciri-ciri [biologis](#).

2. Keragaman Suku Bangsa Indonesia

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang wilayahnya terbentang sangat luas dimulai dari Sabang sampai dengan Merauke dan dilintasi garis khatulistiwa sehingga perairannya menjadi segita emas persimpangan perdagangan dunia, secara otomatis akan mempunyai beraneka ragam suku bangsa. Tidak diketahui secara pasti ada berapa jumlah suku bangsa di Indonesia. Perbedaan dalam menentukan secara jumlah yang seringkali muncul dalam banyak literatur baik yang ditulis dan dikemukakan oleh peneliti dalam maupun luar negeri seringkali dikarenakan perbedaan pandangan dari para ahli tersebut dalam mengelompokkan suku bangsa yang ada.

Secara umum ada beberapa hal yang menyebabkan keragaman suku bangsa di Indonesia, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Perbedaan ras asal
- b. Perbedaan lingkungan geografis
- c. Perbedaan latar belakang sejarah
- d. Perkembangan daerah
- e. Perbedaan agama atau kepercayaan
- f. Kemampuan adaptasi atau menyesuaikan diri pada lingkungan

3. Pengertian Budaya

Istilah budaya berasal dari kata Sanskerta, yaitu buddayah atau buddhi yang berarti akal budi. Kebudayaan berarti segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia (Endang Susilaningsih. 2008:90). Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski (2003:84) mengemukakan “bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri”. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural-Determinism*. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganic*. Menurut Andreas Eppink (2000:42), “kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat”.

4. Bentuk-bentuk Kebudayaan

Kebudayaan yang berarti segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia mempunyai tiga bentuk yaitu:

- a. Kebudayaan yang berupa gagasan, antara lain ilmu pengetahuan, adat istiadat dan peraturan.
- b. Kebudayaan yang berupa kebiasaan, antara lain cara mencari makan (mata pencaharian), tata cara pergaulan, tata cara perkawinan, kesenian dan bermacam-macam upacara tradisi.

- c. Kebudayaan yang berupa benda adalah semua benda yang diciptakan oleh manusia, seperti alat-alat keperluan sehari-hari, rumah, perhiasan, pusaka (senjata), kendaraan, dan lain-lain.

5. Keragaman Budaya di Indonesia

Wilayah Indonesia yang terletak di bujur khatulistiwa sangatlah luas yang terbentang dari Sabang sampai dengan Merauke, lingkungan tempat tinggal penduduk Indonesia juga bermacam-macam. Ada penduduk yang tinggal di daerah pantai, ada yang tinggal di pegunungan, ada yang tinggal di daerah dataran rendah, dan lain-lainnya. Karena kondisi lingkungan alam yang berbeda-beda maka terjadilah keanekaragaman kebudayaan. Keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia dapat dilihat dari:

- a. Bentuk rumah adat
- b. Pakaian adat
- c. Upacara adat seperti mitoni (suku Jawa), Kasodo (Tengger), Rambu Solok (Toraja), dll.
- d. Kesenian daerah seperti musik dan lagu daerah, tari-tarian daerah, seni lukis, seni ukir, seni drama, anyaman tradisional.

6. Kemampuan Siswa dalam Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Bangsa Indonesia terdiri dari bermacam-macam suku bangsa dan budaya. Keragaman ini merupakan kekayaan bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, dirasa perlu untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa agar mereka dapat menghormati dan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia melalui pemberian mata pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Akan tetapi, dalam fakta keseharian masih seringkali ditemui siswa yang belum dapat memahami bahwa Indonesia atau di lingkungan mereka tinggal terdapat keragaman suku bangsa dan budaya. Para siswa terlihat masih seringkali bersikap pilih-pilih terhadap teman bergaul mereka, bahkan adapula siswa yang bersikap sinis ataupun mengejek teman-teman mereka yang berasal dari suku atau ras lain, yang lebih parah lagi mereka tidak segan-segan untuk menghina kesenian daerah lain.

B. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. (www.id.wikipedia.org). Media permainan Ular Tangga tampaknya hingga saat ini masih dianggap sebagai sebuah permainan belaka, belum diupayakan menjadi bahan belajar secara formal. Bahkan penelitian tentang efektivitas permainan Ular Tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial belum banyak dilakukan. Permainan ular tangga menurut penulis sangat tepat untuk media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terutama untuk meningkatkan pemahaman dan rasa menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran.

Permainan ular tangga yang dimaksud dalam tulisan ini adalah sebagai salah satu jenis permainan yang dimainkan oleh 2 (dua) orang atau lebih dengan media permainan berupa papan permainan bergambar ular dan tangga yang berisi angka 1 – 100, dan gambar tari-tarian, pakaian adat dari berbagai suku bangsa di Indonesia dimana pada angka-angka tersebut terdapat keterangan dengan dilengkapi dadu dan biji pemain.

2. Manfaat bermain ular tangga

Secara umum berbagai manfaat yang dapat diperoleh siswa peserta didik melalui kegiatan bermain ular tangga dalam pembelajaran adalah:

- a. Membantu perkembangan cara berpikir,
- b. Membantu perkembangan emosi,
- c. Membantu perkembangan sosial.

3. Langkah pelaksanaan permainan

- a. Langkah persiapan

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian guru membagikan alat permainan ular tangga kepada masing-masing kelompok dan memberikan pengarahan tentang aturan permainan.

b. Langkah pelaksanaan

Setiap kelompok mulai memainkan permainan dimana setiap anggota kelompok secara bergiliran melemparkan dadu untuk menjalankan biji permainan diatas papan ular tangga. Setelah dadu dilempar akan terlihat angka yang menunjukkan berapa langkah yang harus dijalankan pemain. Setiap berhenti pemain akan melihat kotak angka yang berisi keterangan yang harus mereka tulis dan nantinya dikumpulkan menjadi satu catatan untuk kelompoknya. Ketika pemain mendapati gambar tangga maka pemain akan naik sampai pada angka di ujung tangga, tetapi apabila pemain mendapati gambar ular maka pemain harus turun lagi sampai pada angka di ujung ekor ular. Pemain yang sampai pada angka 100 akan berhenti dari permainan. Setelah semua anggota kelompok sampai pada angka 100 maka permainan dianggap selesai. Semua keterangan yang didapat oleh setiap anggota kelompok ditulis menjadi satu catatan yang kemudian dipresentasikan didepan kelompok lainnya.

A. Hasil Penelitian Pada Siklus I

1. Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
- b. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu alat permainan ular tangga
- c. Menyiapkan instrumen observasi
- d. Menentukan jenis tes yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Kegiatan Awal
- b. Kegiatan Inti
- c. Kegiatan Akhir

3. Observasi

4. Refleksi

Setelah mempelajari dua hal yaitu proses kegiatan pembelajaran dan hasil evaluasi pembelajaran maka diperoleh hal-hal sebagai berikut:

- a. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan kemampuan masing-masing siswa, tetapi masih ada siswa yang tidak mengalami peningkatan nilainya.
- b. Suasana kelas sedikit gaduh dan menyenangkan karena metode pembelajaran yang digunakan menarik sehingga motivasi siswa untuk belajar terlihat.
- c. Pembelajaran mulai berpusat pada siswa dibanding sebelumnya meskipun masih terlihat adanya siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Keberhasilan secara individu kurang nampak karena tugas yang diberikan oleh guru tidak secara individu tetapi secara berkelompok.

Berdasarkan hasil tes dan hasil pengamatan yang dilakukan maka perlu kiranya dilakukan perbaikan perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II karena hasil yang didapatkan dirasa belum optimal.

B. Hasil Penelitian Pada Siklus II

1. Perencanaan

2. Pelaksanaan Tindakan

3. Observasi

TABEL 4.4
DAFTAR NILAI SISWA KELAS V SD NEGERI PEPELEGI I
KECAMATAN WARU SIDOARJO PADA SIKLUS II

KELOMPOK	NO	NAMA SISWA	NILAI				
			AWAL	SIKLUS I	USAHA	SIKLUS II	USAHA
MADURA	1	Intan Permata Sandhi	70	80	10	90	10
	2	Muhammad Ryan Ari	60	75	15	85	10
	3	Achmad Bagus P.R.	80	95	15	100	5
	4	Adhika Ramadhan Z.	65	80	15	85	5
	5	Adysti Alifia Putri	70	85	15	90	5
JAWA	6	Aliefian Ardhin A.	60	75	15	85	10
	7	Ardelia Pramesti C.	60	75	15	85	10
	8	Arseti Meisya Maulani	65	85	20	95	10
	9	Brian Putra Pratama	70	90	20	100	10
	10	Cahya Tsabitah	60	80	20	85	5
BATAK	11	Chlara Diva Chatlina	70	70	0	85	15
	12	Citra Nadhisa A.	80	90	10	100	10
	13	Dinny Puspitasari	65	75	10	85	10
	14	Gymnastuar R. N.M	60	69	10	80	10
	15	Jerdin Vanesa	60	80	20	90	10
MANADO	16	Komang Bagus P.O.	80	90	10	100	10
	17	Krina Rafli Fazari	70	85	15	90	5
	18	Kunto Aryo W.	70	85	15	95	10
	19	M. Mukhtarul Haqi	70	85	15	95	10
	20	Navira Surya Andani	70	80	10	90	10
DAYAK	21	R. A. Miftahuddin N.	70	85	15	90	5
	22	Raditya Wardhana	50	65	15	69	4
	23	Rafli Hanif Akhdan	70	85	15	90	5
	24	Rahnita Ma'rifatullah	70	80	10	90	10
	25	Raihan Demas H.	80	90	10	95	5
NILAI RATA-RATA			67,8	81,36	13,6	89,76	8,36

4. Refleksi

Setelah melihat gambaran dari proses pembelajaran dan data nilai hasil pembelajaran pada siklus II maka dapat dilihat bahwa:

- a. Pendekatan dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa.
- b. Suasana kelas kondusif dan menyenangkan karena pembelajaran menggunakan media yang menarik.
- c. Frekuensi keaktifan siswa lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I.

- d. Kemampuan siswa baik secara individu maupun kelompok terjadi peningkatan karena tugas yang diberikan dikerjakan oleh individu.

Berdasarkan hasil tes dan pengamatan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui media permainan ular tangga cukup baik sehingga guru tidak perlu lagi membuat perbaikan perencanaan.

Pembahasan

1. Siklus I

Berdasarkan hasil pembahasan dengan teman sejawat dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sudah menunjukkan kemajuan . Hal ini ditunjukkan dengan siswa mencapai tingkat penguasaan materi yang semakin meningkat yang dibuktikan dengan pencapaian nilai yang meningkat dari sebelumnya. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat . Peneliti yang bertindak sebagai guru yang dibantu guru kelas V lainnya sebagai pengamat sekaligus teman sejawat. Kami sudah berusaha memenuhi aspek-aspek penilaian seperti memotivasi, melakukan apersepsi dengan menyuruh siswa menyebutkan dari mana asal sukunya, menyebutkan kebudayaan yang ada di daerahnya atau lingkungannya. Kami melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diberikan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, menggunakan waktu secara efisien sesuai dengan jadwal jam pembelajaran, menangani serta melayani pertanyaan dan respon siswa serta berusaha untuk memantapkan penguasaan materi pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung kami selaku peneliti melakukan pengamatan kepada siswa. Para siswa terlihat aktif dan senang selama proses pembelajaran. Mereka tidak takut untuk tampil di depan kelas tetapi ada beberapa siswa yang masih malu untuk tampil ke depan. Terlihat ada interaksi antar siswa ketika siswa lain mempresentasikan tugasnya di depan kelas. Ada interaksi dengan guru ketika mereka belum memahami apa yang mereka pelajari. Rasa ingin tahu mereka meningkat meskipun ada satu dua anak yang masih terlihat pasif terhadap materi yang dipelajari. Secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan lancar dan berhasil. Hal ini dapat dilihat ketika guru mengadakan refleksi dengan membuat hasil kesimpulan, hampir

semua siswa dapat membuat kesimpulan meskipun ada beberapa anak yang harus dipandu oleh guru.

Pada akhir pelaksanaan pembelajaran kami juga melaksanakan evaluasi. Dari 25 siswa yang ada, semua meningkat nilainya. Dari semula yang rata-rata sebelum pembelajaran menggunakan media ular tangga adalah 67,8 dan nilai rata-rata setelah pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga meningkat dengan nilai rata-rata 81,36 atau ada peningkatan sebesar 20%, sebagai hasil dari perhitungan nilai hasil akhir dikurangi nilai awal dengan pembagi nilai hasil awal dan dikalikan seratus persen untuk mendapatkan hasil dalam bentuk prosentase.

2. Siklus II

Tindakan perbaikan pembelajaran siklus II merupakan kelanjutan dari tindakan perbaikan siklus I. Pada perbaikan tindakan siklus II ini difokuskan agar siswa menguasai dan meningkatkan kemampuannya untuk menghargai dan menghormati keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Pada pembelajaran siklus II ini peneliti telah berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, subyek penelitian sudah dapat menampilkan antusiasme dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari keberanian siswa untuk bertanya, saat siswa mempresentasikan hasil yang diperoleh kelompoknya dalam permainan, serta menjawab pertanyaan dan menyampaikan kesimpulan.

Pada akhir pelaksanaan pembelajaran siklus II peneliti kembali melakukan evaluasi akhir dan refleksi kepada siswa untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan siswa. Berdasarkan evaluasi akhir yang dilakukan tersebut maka diperoleh rata-rata nilai siswa 89,76. Berdasarkan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 81,36 pada siklus II mengalami peningkatan, nilai rata-rata siswa menjadi 89,76 atau mengalami peningkatan sebesar 11,03%.

3 Analisis data keseluruhan berdasarkan ketuntasan kelas

Perhitungan dan analisis data yang digunakan berdasarkan ketuntasan kelas. Secara garis besar siswa dikatakan mampu menguasai bahan pelajaran jika mencapai nilai 70 atau lebih dari rentangan nilai 0 sampai 100, sedang ketuntasan kelas tercapai apabila dalam kelas mencapai 80% atau lebih siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

Adapun analisis data evaluasi proses pembelajaran pada setiap putaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

TABEL 4.5
NILAI SETIAP SIKLUS

KELOMPOK	NO	NAMA SISWA	NILAI		
			AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II
MADURA	1	Intan Permata Sandhi	70	80	90
	2	Muhammad Ryan Ari	60	75	85
	3	Achmad Bagus P.R.	80	95	100
	4	Adhika Ramadhan Z.	65	80	85
	5	Adysti Alifia Putri	70	85	90
JAWA	6	Aliefian Ardhin A.	60	75	85
	7	Ardelia Pramesti C.	60	75	85
	8	Arseti Meisya Maulani	65	85	95
	9	Brian Putra Pratama	70	90	100
	10	Cahya Tsabitah	60	80	85
BATAK	11	Chlara Diva Chatlina	70	70	85
	12	Citra Nadhisa A.	80	90	100
	13	Dinny Puspitasari	65	75	85
	14	Gymnastuar R. N.M	60	69	80
	15	Jerdin Vanesa	60	80	90
MANADO	16	Komang Bagus P.O.	80	90	100
	17	Krina Rafli Fazari	70	85	90
	18	Kunto Aryo W.	70	85	95
	19	M. Mukhtarul Haqi	70	85	95
	20	Navira Surya Andani	70	80	90
DAYAK	21	R. A. Miftahuddin N.	70	85	90
	22	Raditya Wardhana	50	65	69
	23	Rafli Hanif Akhdan	70	85	90
	24	Rahnita Ma'rifatullah	70	80	90
	25	Raihan Demas H.	80	90	95
NILAI RATA-RATA			67,8	81,36	89,76

Nilai yang diperoleh siswa seperti data di atas dapat ditabelkan sebagai berikut:

TABEL 4.6
NILAI YANG DIPEROLEH SISWA

No	Keterangan	Nilai Yang Diperoleh	Banyak Siswa
1.	Awal	Baik 70 ke atas	15 siswa
		Kurang dari 70	10 siswa
2.	Siklus I	Baik 70 ke atas	23 siswa
		Kurang dari 70	2 siswa
3.	Siklus II	Baik 70 ke atas	24 siswa
		Kurang dari 70	1 siswa

Untuk mengetahui ketuntasan kelas setiap siklus dapat dilihat pada penghitungan sebagai berikut:

1. Ketuntasan kelas awal

$$\begin{aligned}
 K &= \frac{S}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{15}{25} \times 100\% \\
 &= 60\%
 \end{aligned}$$

2. Ketuntasan kelas siklus I

$$\begin{aligned}
 K &= \frac{S}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{23}{25} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

3. Ketuntasan kelas siklus II

$$\begin{aligned}
 K &= \frac{S}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{24}{25} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Dari hal tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pokok bahasan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sangat memuaskan dan tepat untuk diterapkan pada pembelajaran tersebut.

Simpulan

Hasil pra tindakan pada penelitian ini menunjukkan kemampuan siswa yang masih rendah, yaitu nilai rata-rata 67,8. Kemudian pada siklus pertama, terdapat peningkatan sebesar 20% dengan nilai rata-rata sebesar 81,36, dan pada siklus kedua, terdapat kenaikan sebesar 11% dari siklus pertama atau 31% dari pra tindakan menjadi 89,76. Pada siklus kedua ini ditemukan siswa yang kemampuan belajarnya kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya satu orang. Karena telah terjadi peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran seperti yang diharapkan maka penelitian dihentikan setelah siklus kedua.

Adapun saran yang dapat diajukan antara lain: (1) dalam proses belajar-mengajar, hendaknya guru IPS jangan bersifat konvensional dan monoton lagi, guru IPS sebaiknya aktif dalam mencari sumber-sumber belajar sejarah untuk materi pembelajaran mata pelajaran IPS, (2) guru IPS sebaiknya aktif dan kreatif dalam mencari maupun membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih menarik, tidak membosankan serta dapat memotivasi siswa, (3) adanya kerjasama antara pihak sekolah dengan pihak instansi pendidikan lainnya, yang diharapkan dapat memfasilitasi dalam mengembangkan proses pembelajaran sejarah pada khususnya dan IPS pada umumnya dengan cara berusaha menyediakan sarana pembelajaran, seperti laboratorium IPS atau ruang multimedia lainnya, pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran, penggunaan model-model pembelajaran baru, dan yang lainnya yang dapat menunjang peningkatan kemampuan siswa belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

Daftar Rujukan

- Ali, H. M. (1996). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Alge Sindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pengetahuan Sosial*. Jakarta. Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Pendidikan Kewarganegaraan, Kurikulum dan Silabus Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta. Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, RI. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta. Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Pendidikan Kewarganegaraan, Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta. Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta. Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Penerbit Balai Pustaka
- Lie, A. (2007). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta. Grasindo.
- Poerwodarminto. (1981). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Bina Aksara.
- Rilla, N. (2008). *Bangga Menjadi Anak Indonesia*. Regina
- Rilla, N. (2008). *Keunikan Masyarakat Indonesia*. Regina.
- Suandi, E. (1983). *Paedagogik 2 sistem dan Tujuan Pendidikan*. Bandung. Angkasa.
- Sudjana S., H. Djudju. (2005). *Strategi Pembelajaran*. Bandung. Falah Production.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi A., Suhardjono dan Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Suharsimi A. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Susilaningsih, Endang dan S. Limbong, Linda. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 5 SD/MI*. Jakarta. Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Syamsiah, Siti, dkk. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 5 SD/MI*. Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Udin S. Winataputra. (2007). *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Wardani. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widodo, Priyanto, Artono, dan F.X. Wartoyo. (2010). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah: Skripsi*. Sidoarjo. Penerbit STKIP PGRI Sidoarjo.