

BAB II

PENERAPAN METODE PERMAINAN *TREASURE CLUE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA

A. Hakikat Pembelajaran IPS di SD

1. Pengertian IPS

Secara sederhana, pengertian dari IPS bisa diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari segala sesuatu hal menyangkut kehidupan sosial masyarakat. Sebelum kita menyimpulkan apa itu IPS, terlebih dahulu mari kita lihat pengertian IPS dari beberapa ahli. Seperti menurut Sapriya, dkk. (2006, hlm. 31) berpendapat bahwa istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan “mata pelajaran tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum di negara lain.”

Dari pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan IPS merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang diterapkan dari jenjang sekolah dasar sampai dengan jenjang perguruan tinggi. Hal tersebut pula selaras dengan pengertian IPS yang tercantum dalam Kurikulum KTSP (dalam BSNP, 2006, hlm. 175) yang menyatakan bahwa:

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.

Adapun pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikemukakan oleh Somantri (dalam Hanifah, 2010, hlm. 148) menyatakan bahwa :

IPS mempunyai arti sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, tingkat menengah. Menyederhanakan mengandung arti: a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berpikir para siswa sekolah dasar dan lanjutan; b) mempertautkan dan memadukan bahan berasal dari aneka cabang ilmu-ilmu pelajaran yang mudah dicerna.

Sedangkan menurut Sumaatmadja (dalam Sapriya, thn. 2006, hlm. 3) mendefinisikan Ilmu sosial merupakan “suatu bidang keilmuan atau disiplin akademis yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat”. Berdasarkan pengertian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat.

2. Tujuan IPS

Berdasarkan dari pengertian *social studies* yang banyak mempengaruhi pengertian pendidikan IPS di negara kita, maka dapat diketahui bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk merubah tingkah laku anak agar lebih sesuai dengan norma, nilai, dan moral yang berlaku di masyarakat. Hal ini juga dipertegas oleh pernyataan Sapriya, dkk (2006, hlm. 5) yang berpendapat bahwa:

Tujuan *social studies* adalah untuk membantu para remaja dalam mengembangkan potensinya agar menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan masyarakat demokratis maka disajikan *social studies* disajikan sebagai mata pelajaran untuk para siswa persekolahan dari mulai TK sampai siswa tingkat SMA.

Melihat tujuan tersebut, maka jelas sekali bahwa untuk merubah tingkah laku anak harus melalui proses. Hal yang paling dimungkinkan oleh guru IPS adalah menanamkan budi pekerti yang luhur kepada anak, agar mereka bisa tahu mana yang harus dilakukan ketika mereka terjun di masyarakat. Adapun Tujuan Mata pelajaran IPS yang tercantum dalam Kurikulum KTSP (dalam BSNP, 2006, hlm.175) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang mejemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan penjelasan dari tujuan pembelajaran IPS yang tercantum pada kurikulum tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS itu seharusnya tidak hanya sekedar mementingkan penguasaan teori saja tetapi lebih dipersiapkan untuk mempraktikkan bunyi tujuan IPS di atas. Sehingga siswa bisa lebih mudah menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang nyata di masyarakat.

3. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar merupakan salah satu indikator berhasil atau tidaknya siswa dalam suatu pembelajaran. Adapun pengertian hasil belajar menurut Purwanto (2009, hlm. 185) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Dari pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar itu sendiri akan terlihat setelah siswa mengikuti proses belajar mengajar yang hasilnya berupa perubahan tingkah laku dalam diri siswa. Saat ini banyak sekali guru yang beranggapan bahwa hasil belajar siswa itu ditentukan berdasarkan nilai kognitif semata tetapi hal tersebut sesungguhnya harus dirubah karena jika keberhasilan itu hanya berasal dari kognitif siswa saja, maka pembelajaran tersebut dirasa kurang sempurna. Karena idealnya hasil pembelajaran itu dihasilkan dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengkategorian ketiga ranah itu dilakukan oleh Bloom (dalam Sudjana, 2009, hlm. 3) .

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan intelegensi siswa. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap siswa. Sedangkan psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan keterampilan dan kecakapan dalam bertindak yang turut menentukan hasil belajar.

Hasil belajar adalah variabel yang dipilih dalam penelitian ini karena pada awal penelitian ini, masalah yang muncul adalah hasil belajar siswa yang rendah. Maka dari itu, peneliti memutuskan penelitian ini akan mengkaji dan melakukan perencanaan untuk mencoba meningkatkan hasil belajar siswa sehingga masalah itu bisa diselesaikan dengan penelitian ini. Adapun hasil belajar yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu siswa dapat mengenal berbagai keragaman suku dan budaya di Indonesia, siswa dapat menuliskan bermacam-macam bentuk

kebudayaan di Indonesia serta siswa dapat mengidentifikasi sikap yang menunjukkan menghargai keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia.

4. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS sendiri adalah manusia yang dalam konteks sosialnya berperan sebagai anggota masyarakat. Anggota masyarakat itu sendiri memiliki cakupan yang sangat luas. Dengan cakupan yang luas tersebut maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup dari IPS. Dalam hal ini Hanifah (2009, hlm.124) mengatakan bahwa “ruang lingkup pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah”.

Dari pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa ruang lingkup dari pembelajaran IPS pada jenjang SD mencakup tentang masalah sosial yang dapat dijangkau oleh sejarah dan gejala-gejala alam yang terjadi dalam lingkungan masyarakat yang dijangkau oleh geografi. Selain itu adapun ruang lingkup pendidikan IPS di SD yang tercantum dalam Kurikulum KTSP (dalam BSNP, 2006, hlm.176) meliputi :

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- c. Sistem Sosial dan Budaya
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

B. Hakikat Metode Permainan dalam Pembelajaran IPS

1. Pengertian Metode Permainan

Metode menurut Sanjaya (2006, hlm.7) adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak diketahuinya sampai diketahuinya, dan dari anak yang tidak mampu melakukannya menjadi bisa melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Adapun beberapa definisi permainan menurut para ahli yaitu:

- a. Freud (dalam Rofi’udin dkk, 1998/1999, hlm. 41) mengatakan bahwa permainan adalah aktivitas katarsis yang dapat mengarahkan anak

- menguasai situasi-situasi sulit, situasi atau pengalaman yang tidak menyenangkan dengan cara melepaskan perasaan tersebut dalam permainan.
- b. Ismail (2012, hlm. 35) mengatakan bahwa bermain jika ditinjau dari perspektif pendidikan adalah sebuah kegiatan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
 - c. Sadiman (2005, hlm. 75) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah suatu sarana yang membantu siswa untuk menguasai situasi-situasi sulit dan memecahkan situasi sulit tersebut dengan cara menyalurkan ekspresi-ekspresi kreatif yang mereka miliki. Permainan tidak hanya sekedar membantu anak dalam menyalurkan ekspresi-ekspresi kreatif tetapi permainan juga sangat membantu perkembangan kognisi dan daya pikir anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Ismail. 2006, hlm. 36) mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut:

- a. *Sensory Motory play*
Bermain yang mengandalkan indra dan gerakan-gerakan tubuh. Permainan dimulai dari periode perkembangan kognitif-sensoris-motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum diaktakan permainan, kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan dari kenikmatan yang diperoleh.
- b. *Symbolic* atau *make believe play* (2-7 tahun)
Periode pra operasional yang terjadi antara 2-7 tahun dapat dikategorikan *symbolic* atau *make believe play*, tandanya ialah anak dapat bermain khayal dan bermain pura-pura.
- c. *Social play games with rules* (8-11 tahun)
Dalam bermain pada tahap yang tertinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar dan logika yang bersifat obyektif. Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules*, dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.
- d. *Games with rules and sport* (11 tahun ke atas)
Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya lebih ketat.

Berdasarkan tahapan tersebut anak SD berada pada tahap *social play game with rules*, bahwa bermain dengan berbagai aturan merupakan tahapan siswa usia Sekolah Dasar. Hal ini berarti sesuai apabila metode permainan *Treasure Clue* diterapkan pada pembelajaran IPS di kelas V, dimana karakteristik anak SD yang memang senang bermain.

2. Manfaat Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang sangat banyak memberi manfaat khususnya bagi anak-anak yang memang masih berada pada usia bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah suatu kegiatan yang wajib ia lakukan setiap harinya.

Dalam buku cerdas dan cemerlang, Freeman dan Munandar (dalam Ismail 2006, hlm. 16) menyebutkan bahwa beberapa ahli psikologi dan sosiologi mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain diantaranya sebagai berikut :

- a. Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak
- b. Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa
- c. Sebagai pelanjut citra kemansian
- d. Untuk membangun energi yang hilang
- e. Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya
- f. Memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.
- g. Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian

Selain itu Rofi'udin,dkk (1998/1999, hlm. 42) mengungkapkan bahwa:

Permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang alamiah. Manfaat permainan dalam kegiatan belajar dapat diamati dari segi kognisi, sosial, emosi, dan fisik anak.

Adapun manfaat bermain yang diungkapkan oleh Ismail (2006, hlm. 18) adalah sebagai berikut:

- 1) Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat
- 2) Untuk mengenal kekuatan sendiri
- 3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya
- 4) Dapat melatih untuk menempa emosi
- 5) Dapat memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan
- 6) Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku

Pada hakikatnya anak-anak suka bermain. Permainan itu dilakukan dengan gembira oleh karena itu segala hal yang diajarkan pada waktu itu dapat dengan mudah ditangkap. Oleh karena sebaiknya semua pelajaran yang diajarkan kepada anak-anak diberikan dalam suasana gembira sambil bermain

Dalam sudut pendidikan bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan dan bersifat mendidik. Maka dari itu dalam memberikan kegiatan belajar mengajar guru harus memperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain, metode yang digunakan, waktu, tempat dan teman bermainnya. Menurut Mayke (dalam Sudono. 2000, hlm 3) menyatakan bahwa :

Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Disinilah proses pembelajaran terjadi, siswa akan mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan. Hal tersebut berarti ketika siswa melakukan pembelajaran IPS tentang materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, siswa memilih, memutuskan, akan mengeluarkan pendapat dan mengidentifikasi dari materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Sedangkan dari sudut pribadi, menurut Zakiyah (dalam Ismail. 2006, hlm. 11) menyatakan bahwa “permainan mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak”. Dan hal tersebut selaras dan diperkuat oleh pendapat Freeman dan Munandar (dalam Ismail. 2006, hlm. 11) yang mengatakan bahwa “pada umumnya para pakar sepakat bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional”. Maka dari itu mengingat pentingnya bermain, pendidik hendaknya membimbing dan memimpin jalannya permainan itu khususnya ketika pembelajaran IPS agar jangan sampai menghambat perkembangan anak.

Dengan demikian banyak manfaat dari permainan untuk mendukung proses pembelajaran. Setiap pembelajaran hendaknya guru secara kreatif menciptakan permainan agar pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan serta mampu merangsang kemauan siswa untuk lebih giat belajar. Dalam pembelajaran IPS, permainan sangat berpengaruh penting untuk kelangsungan pembelajaran, karena pembelajaran IPS identik dengan merangkum dan menghafal sehingga menjadi membosankan. Jadi, dibutuhkan suatu permainan yang menarik untuk dapat merangsang siswa agar lebih giat belajar.

3. Komponen Permainan

Jika dilihat dari proses kegiatan bermain suatu permainan, secara umum terdapat beberapa komponen yang harus ada dalam melaksanakan permainan diantaranya yaitu :

- a. Adanya pemain
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main
- d. Adanya tujuan-tujuan bermain.

Berdasarkan hal tersebut maka permainan dalam pembelajaran IPS harus memenuhi empat komponen tersebut. Sebagai komponen pertama yaitu siswa kelas V SD. Komponen kedua adanya lingkungan yaitu kelas sebagai ruangan bermain. Komponen yang ketiga adanya aturan bermainan saat pelaksanaan pembelajaran IPS dan yang keempat yaitu adanya tujuan. Tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

4. Tujuan Permainan

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, dan emosi dan perkembangan fisik. Dengan bermain juga anak dapat meneliti lingkungannya dan mempelajari segala sesuatu, serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Adapun tujuan permainan menurut Ismail (2006, hlm. 121) adalah sebagai berikut.

- a. Membangun konsep diri
- b. Mengembangkan kreativitas
- c. Mengembangkan komunikasi
- d. Mengembangkan aspek fisik dan motorik
- e. Mengembangkan aspek sosial
- f. Mengembangkan aspek emosi dan kepibadian
- g. Mengembangkan aspek kognisi
- h. Mengasah ketajaman pengindraan
- i. Mengembangkan keterampilan tari dan olahraga

C. Metode Permainan *Treasure Clue* dalam Pembelajaran IPS

1. Pengertian Permainan *Treasure Clue*

Treasure Clue dalam bahasa Indonesia berarti petunjuk harta karun. *Treasure Clue* adalah sebuah permainan sederhana mencari harta karun dengan cara melewati pertanyaan demi pertanyaan yang berkaitan dengan keragaman suku dan budaya di Indonesia. Permainan *Treasure Clue* ini sendiri merupakan sebuah permainan hasil inovasi peneliti dari sebuah penayangan video pembelajaran yang ada pada internet. Permainan *Treasure Clue* ini diciptakan oleh seorang Blogger yang bernama Ike Nurlina. Adapun inovasi atau perubahan yang peneliti lakukan dalam pelaksanaan permainan yaitu dengan merubah penugasan. Jika dalam video di internet, tugas mencari *clue* dan gambar dilakukan berkelompok secara serempak, maka dalam permainan hasil inovasi ini tugas mencari *clue* dan gambar akan dilakukan oleh setiap anggota kelompok secara satu persatu sehingga masing-masing anggota memiliki tugas masing-masing. Kecepatan dan ketelitian adalah dua hal dari kunci keberhasilan untuk memenagkan permainan ini.

Dunia yang dimiliki oleh anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, seorang anak dapat memperoleh pelajaran yang mengandung aspek sosial, kognitif, emosi dan perkembangan fisik. Dengan kegiatan bermain anak akan merasa terdorong untuk berkembang secara umum. Selain itu bermain jika dilihat

dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri.

Permainan *Treasure clue* ini merupakan salah satu jenis permainan edukatif. Permainan edukatif itu sendiri merupakan sebuah aktivitas yang sangat menyenangkan bagi siswa didik dan dapat pula dijadikan sebagai suatu cara atau alat pendidikan yang tentunya bersifat mendidik dan memberikan banyak manfaat seperti dapat meningkatkan cara berpikir anak, kemampuan berbahasa, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dengan peserta didik.

a. Langkah-langkah penerapan metode permainan *Treasure Clue*

Langkah-langkah permainan *Treasure Clue* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengkondisikan kelas dimana guru menyembunyikan *clue* dan harta karun di dalam sekitar kelas.
- 2) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, dimana satu kelompok terdiri dari 6 orang
- 3) Setiap kelompok diberi angka pengenalan yang terbuat dari kertas origami yang bertuliskan no urut 1-6, dimana no ini berperan untuk mengatur urutan siswa yang mencari *clue*. Satu siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan satu *clue*, satu jawaban dan satu gambar.
- 4) *Clue-clue* yang dicari oleh siswa harus dicari secara berurutan dimulai dari *clue* no 1,2,3,4,5 dan 6. Siswa tidak boleh langsung mengambil semua *clue* yang terempel secara langsung atau tidak berurutan, jika kelompok melakukan hal tersebut maka kelompok tersebut akan dinyatakan gugur dan tidak boleh meneruskan permainan.
- 5) Masing-masing kelompok diberikan *clue-clue* dengan warna kertas yang berbeda-beda.
- 6) Orang pertama yang mendapat no urutan 1 dari masing-masing kelompok diberi satu lembar kertas yang berisi *clue* pertama.
- 7) Orang pertama bertugas membaca *clue* pertama dan mencari jawabannya, dimana jawaban dari setiap *clue* berada pada amplop di *clue* selanjutnya. Sehingga orang pertama mencari *Clue* no 2 untuk mendapatkan jawaban dari *clue* pertama setelah jawaban didapatkan

orang pertama tersebut bertugas untuk mencari gambar yang sesuai dari jawaban yang telah di dapat nya dan kembali ke kelompoknya menyerahkan jawaban beserta gambar yang telah diduplikannya.

- 8) Kemudian orang pertama menyerahkan *clue* no 2 kepada teman kelompoknya yang mendapatkan urutan no 2. Anggota kelompok yang mendapatkan urutan no 2 memiliki tugas yang sama seperti anggota kelompok yang mendapat urutan no 1 yaitu mencari *clue* no 3 dan begitu pula dengan no urutan selanjutnya.
- 9) Sampai dengan *clue* terakhir, kelompok akan mendapatkan clue yang memberitahu ciri-ciri dari harta karun berada.
- 10) Harta karun itu sendiri berbentuk kardus yang di dalamnya berisi satu buah karton, spidol dan judul dari peta konsep yang akan dibuat oleh masing-masing kelompok.
- 11) Kelompok yang paling tercepat menemukan harta karun adalah kelompok yang menjadi pemenang dan akan mendapatkan hadiah.
- 12) Kelompok yang sudah menemukan harta karun langsung diperbolehkan untuk membuat suatu peta konsep yang di dalamnya berisi materi dari kumpulan-kumpulan *clue* dan gambar yang telah didapatkan selama mengikuti permainan.
- 13) Setiap kelompok berdiskusi untuk membuat suatu peta konsep sekreatif mungkin.
- 14) Setelah kelompok selesai membuat peta konsep, masing-masing dari kelompok menempelkan hasil pekerjaannya di depan kelas.
- 15) Kemudian setiap kelompok secara berurutan dari kelompok 1-3 maju untuk mempresentasikan hasil peta konsep yang telah dibuatnya.
- 16) Setiap anggota kelompok bertugas untuk menjelaskan hasil dari *clue* yang yang telah ditemuinya.

- 17) Kelompok lain yang tidak sedang mempresentasikan peta konsepnya diminta untuk mendengarkan dan membuat point-point penting dari hasil peta konsep yang dipresentasikan oleh kelompok yang di depan kelas.

b. Clue-clue dalam permainan *Treasure Clue*

1) Kelompok suku sunda

<p><i>Clue 1</i></p> <p>Aku merupakan makanan khas dari daerah jawa barat, aku berwarna putih, rasaku manis dan enak, aku terbuat dari singkong dan diberi ragi, bau ku sangat khas dan menyengat.</p> <p>Ayo pergilah ke arah barat dan temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 2</i></p> <p>Aku merupakan alat musik khas dari daerah jawa barat, jika ditiup aku akan mengeluarkan nada-nada yang indah, bentuk ku panjang dan terdapat lobang-lobang disalah satu sisiku, aku berwarna coklat.</p> <p>Ayo pergilah ke arah barat dan temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 3</i></p> <p>Aku merupakan tarian yang berasal dari daerah jawa barat, semua anggota penariku adalah wanita, aku memakai siger dikepalaku dan memakai sayap dari burung merak yang begitu indah.</p> <p>Ayo pergilah ke arah barat dan temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 4</i></p> <p>Aku merupakan rumah adat dari daerah jawa barat, aku terbuat dari kayu, dan pada bagian atap berbentuk</p>

umpak.

Ayo pergilah ke arah barat dan temukan siapa aku?

Clue 5

Aku merupakan pakaian adat dari daerah jawa barat, ciri khas dariku yaitu untuk pakaian wanita menggunakan model kebaya dengan bahan brukat berwarna hijau dan dikepala menggunakan siger atau mahkota sedangkan untuk baju laki-laki aku menggunakan baju takwa serta celana warna hitam yang dilengkapi dengan kain dodot serta tutup kepala bendo yang terbuat dari kain batik.

Ayo pergilah ke arah barat dan temukan siapa aku?

Clue 6

Aku merupakan alat musik dari daerah jawa barat, aku terbuat dari bambu, salah satu musisi yang sangat populer dalam memainkan alat musik seperti ku adalah mang udjo, aku berbentuk seperti tangga semakin kebawah semakin pendek, jika digoyang-goyang aku akan mengeluarkan nada-nada yang indah.

Ayo pergilah ke arah barat dan temukan siapa aku?

Clue 7

SELAMAT KALIAN SUDAH BERHASIL MENGUMPULKAN DAN MENEMUKAN JAWABAN DARI *CLUE-CLUE*, SEKARANG COBALAH KALIAN PERGI KE ARAH BARAT DAN TEMUKAN SEBUAH KOTAK HARTA KARUN.

2) Kelompok suku minang

Clue 1

Aku merupakan makanan khas dari daerah sumatra barat, aku terbuat dari daging sapi, warna ku coklat kehitam-hitaman, rasaku asin dan pedas.

Ayo pergilah ke arah timur dan coba temukan siapa aku?

Clue 2

Aku merupakan alat musik dari daerah sumatra barat, aku berbentuk seperti tabung, aku memiliki dua sisi untuk ditabuh atau dipukul oleh tangan, kedua sisi tersebut terbuat dari kulit kambing, jika ditabuh atau dipukul aku akan mengeluarkan bunyi yang cukup keras.

Ayo pergilah ke arah timur dan coba temukan siapa aku?

Clue 3

Aku merupakan rumah yang berasal dari daerah sumatra barat, aku berbentuk rumah panggung, aku terbuat dari bahan kayu dan salah satu ciri khas dari ku yaitu setiap ujung atapnya memiliki bentuk seperti tanduk kerbau.

Ayo pergilah ke arah timur dan coba temukan siapa aku?

Clue 4

Aku merupakan pakaian yang berasal dari daerah sumatra barat, untuk pakaian wanita aku berbentuk baju kurung dengan warna merah yang dihiasi benang berwarna emas serta memakai perhiasan mahkota dikepala yang berbentuk seperti rumah gadang berwarna emas. Dan untuk pakaian laki-laki aku berwarna merah dengan benang emas dan memakai hiasan kepala seperti peci dengan lipatan- yang berwarna emas.

<p>Ayo pergilah ke arah timur dan coba temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 5</i></p> <p>Aku merupakan tarian yang berasal dari daerah sumatra barat, di tangan kanan dan kiriku aku simpan satu buah piring yang tidak lepas dari tanganku walaupun aku sedang bergerak, salah satu ciri khas dari gerakan tariaku yaitu menginjak-injak serpihan beling.</p> <p>Ayo pergilah ke arah timur dan coba temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 6</i></p> <p>Aku merupakan makanan khas dari daerah sumatra barat, aku terbuat dari daging sapi, aku ditaburi oleh sambal berwarna merah, rasaku asin dan sangat pedas.</p> <p>Ayo pergilah ke arah timur dan coba temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 7</i></p> <p>SELAMAT KALIAN SUDAH BERHASIL MENGUMPULKAN DAN MENEMUKAN JAWABAN DARI CLUE-CLUE, SEKARANG COBALAH KALIAN PERGI KE ARAH TIMUR DAN TEMUKAN SEBUAH KOTAK HARTA KARUN.</p>

3) Kelompok suku jawa

<p><i>Clue 1</i></p> <p>Aku merupakan makanan khas dari daerah Yogyakarta, aku terbuat dari nangka, aku berwarna coklat kemerah-merahan, rasaku manis dan enak, kendi adalah wadah yang digunakan untuk membuatku.</p> <p>Ayo pergilah ke arah utara dan coba temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 2</i></p> <p>Aku merupakan alat musik yang berasal dari daerah Yogyakarta, aku berbentuk bulat, cara menggunakan aku yaitu dengan dipukul-pukul, aku terbuat dari tembaga dan berwarna keemas-emasan.</p> <p>Ayo pergilah ke arah utara dan coba temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 3</i></p> <p>Aku merupakan rumah yang berasal dari daerah Yogyakarta, aku terbuat dari kayu, warnaku coklat.</p> <p>Ayo pergilah ke arah utara dan coba temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 4</i></p> <p>Aku adalah makanan empuk dengan beragam aneka rasa, ada rasa kacang hijau, keju, coklat, bentuk ku bulat seerti kue pie, aku selalu dijadikan sebagai buah tangan oleh para pengunjung yogyakarta.</p> <p>Ayo pergilah ke arah utara dan coba temukan siapa aku?</p>
<p><i>Clue 5</i></p> <p>Aku adalah salah satu kesenian yang berasal dari Yogyakarta, aku dimainkan oleh seorang dalang, aku terbuat dari</p>

kulit seperti kulit kambing dll. Salah satu tokohku yaitu semar.

Ayo pergilah ke arah utara dan coba temukan siapa aku?

Clue 6

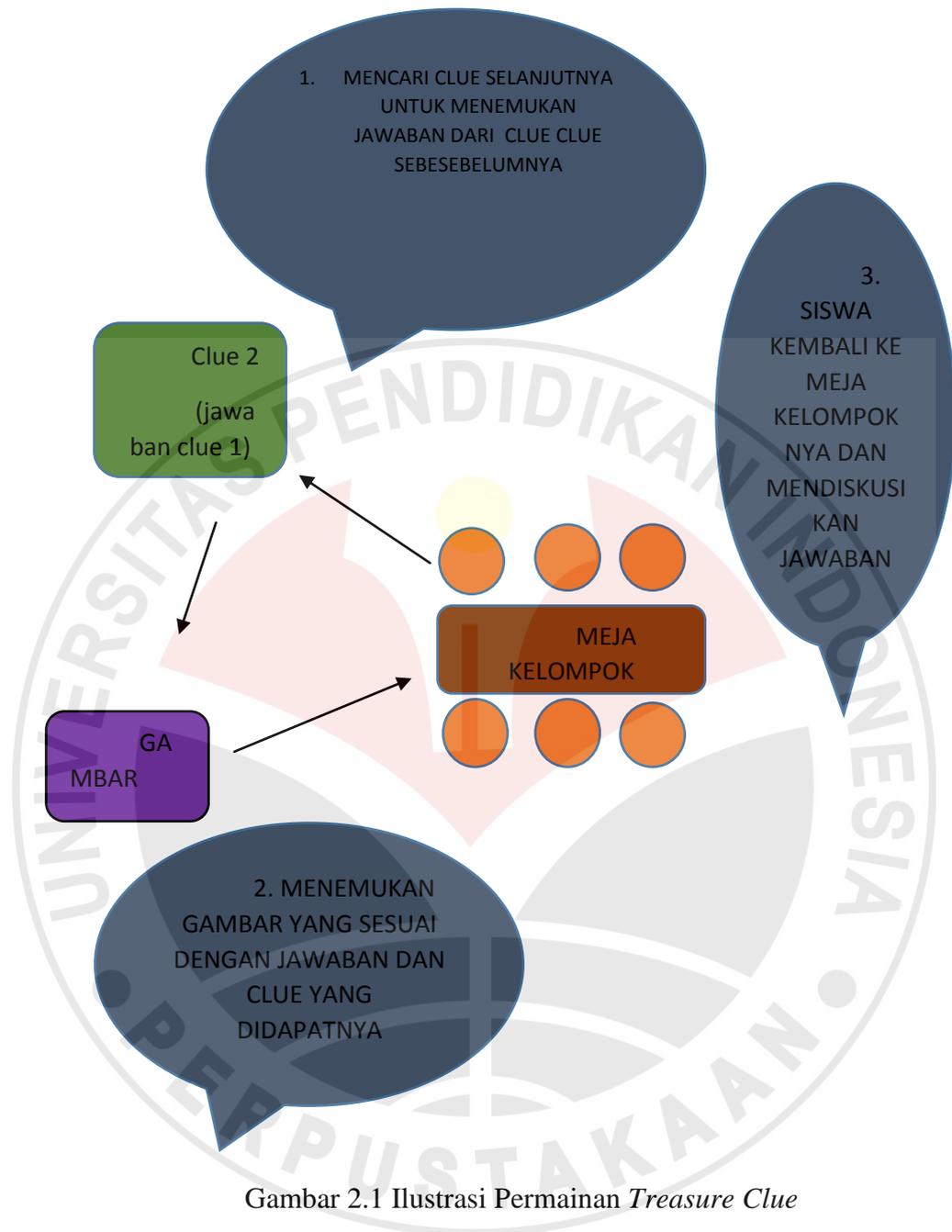
Aku adalah pakaian dari daerah Yogyakarta, salah satu ciri khas dariku yaitu memakai topi panjang berwarna hitam dengan garis-garis berwarna emas. Untuk pakaian wanita aku juga memakai baju berwarna hitam dengan hiasan benang berwarna emas.

Ayo pergilah ke arah utara dan coba temukan siapa aku?

Clue 7

SELAMAT KALIAN SUDAH BERHASIL MENGUMPULKAN DAN MENEMUKAN JAWABAN DARI CLUE-CLUE, SEKARANG COBALAH KALIAN PERGI KE ARAH UTARA DAN TEMUKAN SEBUAH KOTAK HARTA KARUN.

c. Gambar ilustrasi permainan *Treasure Clue*



D. Teori Belajar yang Mendukung

1. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang menuntut siswa mengkonstruksi kegiatan belajar dan mentransformasikan informasi kompleks untuk membangun pengetahuan secara mandiri. Teori ini dimotori oleh Piaget dan

Vygotsky. Menurut Piaget (dalam Rofi'udin,dkk, 1998/1999, hlm. 40) mengatakan bahwa:

Perkembangan intelek manusia melibatkan dua proses yang saling berkaitan, yaitu proses asimilasi dan akomodasi. Menurut Piaget (Rofi'udin, 1998/1999, hlm. 40) permainan adalah suatu cara untuk memanipulasi dunia luar guna diselaraskan dengan skemata yang telah dimiliki oleh seseorang. Dengan cara demikian, permainan berperan sebagai alat untuk memanipulasi dunia luar guna merangsang terciptanya proses asimilasi dan akomodasi. Dengan adanya proses asimilasi dan akomodasi tersebut berarti intelektual seseorang sedang berumbuh dan berkembang.

Berdasarkan teori di atas, melalui permainan seorang guru dapat memanipulasi hal-hal yang ada di dunia luar yang belum siswa ketahui ke dalam kelas dan mendorong siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. Maka melalui Permainan *Treasure Clue* ini siswa mampu untuk membangun dan meningkatkan pengetahuannya yang baru ia ketahui dan tersimpan di memori otaknya.

2. Teori Psikodinamik

Teori psikodinamik adalah teori yang mengatakan bahwa perilaku berasal dari gerakan dan interaksi dalam pikiran manusia, kemudian pikiran merangsang perilaku dan keduanya saling mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Teori ini dimotori oleh Sigmund Freud. Menurut Freud (dalam Rofi'udin, 1998/1999, hlm. 41) memandang bahwa:

Permainan sebagai sarana psikoterapi untuk anak-anak yang tidak mampu mengungkapkan perasaan atau mendeskripsikan pengalaman mereka melalui kata-kata. Para psikoterapis menggunakan alat permainan untuk membantu anak mendramatisasi perasaan atau pengalaman mereka.

Metode permainan *Treasure Clue* ini sangat sesuai dengan teori di atas karena melalui permainan ini siswa akan terdorong untuk saling berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yaitu teman sebayanya dan mendeskripsikan pengalaman mereka serta mendorong siswa untuk bergerak aktif dalam proses pembelajaran.

E. Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang di dalamnya mencakup semua ilmu-ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial masyarakat. Materi keragaman suku dan budaya di Indonesia sendiri merupakan salah satu pokok bahasan yang dikaji dalam pembelajaran IPS di SD. Keragaman suku dan budaya itu sendiri adalah ragam kekayaan dan kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia yang juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah yang bersifat kewilayahan yang merupakan pertemuan dari berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada di daerah tersebut. Adapun keanekaragaman suku bangsa menurut Syamsiah (2008, hlm. 43) dalam buku yang berjudul Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V mengatakan bahwa:

Keanekaragaman suku bangsa tentu juga menjadikan beranekaragamnya budaya yang ada. Setiap suku bangsa memiliki budaya yang berbeda satu dengan yang lainnya. Keragaman suku bangsa yang kita miliki merupakan kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya dan dapat memperkokoh persatuan bangsa.

Persatuan dan kesatuan keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekuatan. Hal ini tidak terpisahkan dalam kehidupan bernegara. Sejarah telah membuktikan persatuan dan kesatuan bangsa, ternyata dapat mengusir penjajah. Ketika bangsa Indonesia mengalami kegagalan dikarenakan kita belum bersatu. Pada saat itu kita masih bercerai-berai. Keadaan tersebut menyebabkan perjuangan mudah untuk dipatahkan. Ragam suku bangsa dan budaya, macam-macam suku bangsa diantaranya yaitu:

1. Suku bangsa Jawa

Suku Jawa tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Namun, aslinya mereka menempati wilayah Jawa Tengah, D.I. Yogyakarta, dan Jawa Timur. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa Jawa. Masyarakatnya hidup bertani. Keterampilan khas yang mereka miliki, yaitu membatik, menganyam, dan memahat. Masyarakat Jawa memiliki budi bahasa yang halus. Mereka adalah pekerja keras dan hormat kepada tradisi.

2. Suku bangsa sunda

Suku Sunda kita temui di Jawa Barat dan sekitarnya. Mereka menggunakan bahasa Sunda. Bahasa Sunda hampir sama dengan bahasa Jawa. Suku Sunda

memiliki karya sastra yang terkenal. Di antaranya adalah cerita pantun, cerita tentang kepahlawanan di Sunda. Masyarakat Sunda umumnya bekerja sebagai petani, selain itu juga berkebun. Hasil perkebunan yang banyak dihasilkan, yaitu teh dan sayur mayur.

3. Suku bangsa Minang

Suku bangsa Minang menempati wilayah Sumatra Barat. Bahasa yang digunakan adalah bahasa minang. Masyarakat minang hidup berkebun, berburu ke hutan, dan menangkap ikan. Salah satu makanan khasnya adalah dendeng batokok.

Meskipun kita dibedakan oleh suku bangsa. Namun, persatuan dan kesatuan harus tetap dijunjung. Hal ini karena kita satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia.

F. Temuan yang Relevan

1. Nama : Siti Nurjanah
- Tahun : 2013
- Judul : MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIFITAS SISWA PADA POKOK BAHASAN Pengerjaan Hitung Campuran MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA PERMAINAN Mencari Harta Karun di Kelas III Semester 1 SD Negeri Perumnas Krapyak 01

Aktifitas dan minat belajar siswa, tampak semakin meningkat. Hal ini terlihat pada saat pelaksanaan siklus I pertemuan I, hasil pengamatan menunjukkan $\geq 65\%$. Hal ini belum memuaskan, sehingga perlu diulang pada pertemuan 2 menjadi $\geq 71,8\%$ dan siklus II menjadi $79,3\%$. Hasil prestasi siswa telah mencapai rata-rata kelas $\geq 7,05$, yang mendapat nilai ≥ 6 adalah $85,7\%$ dari jumlah siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti telah berhasil, dan tidak perlu tindakan siklus III.

Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, metode penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan metode PTK menurut Kemmist dan Taggart yang tahapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Selain itu penelitian ini juga sama-sama menggunakan

permainan yang proses permainan nya sama seperti permainan mencari harta karun.

2. Nama : Fitri Nur Jannah
Tahun : 2009
Judul : PENERAPAN *PROBLEM BASED INSTRUCTION* DENGAN MEDIA PERMAINAN *HUNTING TREASURE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI

Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest pada siklus I dan siklus II. Peneliti melakukan pretest di awal pembelajaran siklus I. Tujuan diberikannya pretest adalah untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. Pada akhir pembelajaran siklus II, guru melakukan posttest yang diberikan kepada siswa. Tujuan diberikannya posttest adalah untuk mengukur perkembangan pemahaman siswa setelah diberikan penerapan model pembelajaran agar untuk kedepannya dalam pelaksanaan selanjutnya dapat lebih baik, dan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap pelajaran yang diberikan dari setiap pertemuan. siswa yang mengalami kenaikan nilai dari pretest ke posttest sebanyak 75%, siswa yang mengalami penurunan nilai sebanyak 14%, dan sisanya 11% tidak mengalami perubahan nilai. Berdasarkan prosentase tersebut, maka sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran.

Nilai rata-rata hasil pretest siswa yang dilaksanakan pada siklus I adalah 56. Sedangkan nilai rata-rata posttest siswa pada siklus II yang diperoleh meningkat menjadi 65. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal dan secara keseluruhan siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Akan tetapi rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada posttest siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan pretest siklus I.

Terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang dicapai siswa masih dibawah nilai ketuntasan minimal individu yang harus dicapai. Namun dari rata-

rata nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu metode penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan metode PTK dmenurut Kemmist dan Taggart yang tahapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Selain itu penelitian ini juga sama-sama menggunakan permainan yang proses permainan nya sama seperti permainan mencari harta karun.

G. Hipotesis Penelitian

Jika Metode Permainan *Treasure Clue* diterapkan, maka hasil belajar siswa kelas V SDN Padasuka II pada materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia akan meningkat.

