

BAB IV

PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data Awal

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Wali Kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, pada pembelajaran IPS materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia pada tanggal 16 Desember 2014, didapat beberapa permasalahan dari aspek kinerja guru dan siswa yang peneliti dapatkan dari hasil observasi proses pembelajaran IPS di kelas, diantaranya adalah aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya yaitu :

1. Kinerja Guru
 - a. Guru menggunakan metode mengajar bergaya komando
 - b. Guru kurang bisa memotivasi anak dalam belajar
 - c. Guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik
 - d. Guru tidak menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran
 - e. Guru hanya menggunakan satu sumber belajar saja yaitu buku pelajaran kelas V
2. Aktivitas siswa
 - a. Siswa terlihat bosan karena secara terus menerus mendengarkan penjelasan guru
 - b. Siswa terlihat tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran
 - c. Terlihat salah satu siswa dibarisan meja belakang menyenderkan kepalanya ke meja

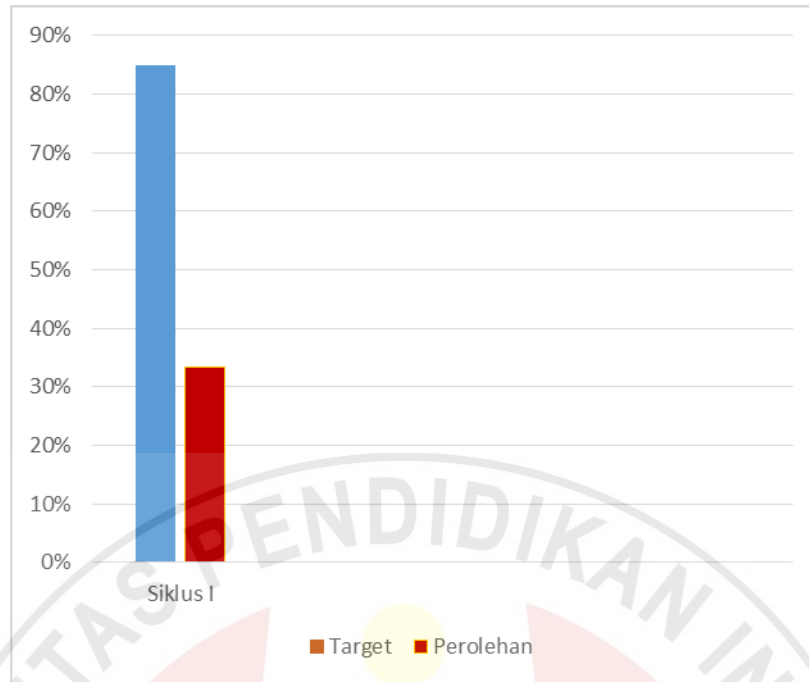
Tahap selanjutnya yang dilakukan untuk memperoleh data awal adalah dengan melakukan wawancara, dalam tahap wawancara hasilnya adalah pembelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa Sekolah Dasar. Banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran IPS itu merupakan pembelajaran yang susah dan cenderung membuat mereka merasa jenuh di dalam kelas. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru selama pembelajaran IPS dilakukan dengan kurang efektif dan kondusif

sehingga berpengaruh pada aktivitas siswa. Hasil akhirnya pun terlihat dalam tes tertulis yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan materi yang diserap oleh siswa. Ternyata setelah diperiksa banyak siswa yang mendapat nilai rendah jauh dari KKM yang telah ditentukan. Berikut ini peneliti perlihatkan jumlah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Tabel 4.1
Hasil Belajar Siswa
(Data Awal)

NO	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Friska Septiani	60		✓
2.	Asti Abdillah	70	✓	
3.	Asep Dedi Supriatna	20		✓
4.	Anggun Amalia	50		✓
5.	Asep Sunarya	30		✓
6.	Egi Susanto	10		✓
7.	Alya Meisa	80	✓	
8.	Tiur Marsaulina	70	✓	
9.	Irsyad Rosyadin	40		✓
10.	Moch. Nazrul I	20		✓
11.	Moh. Erlangga	70	✓	
12.	Padillah	50		✓
13.	Siti Maemunah	70	✓	
14.	Anggi Nuroktavia	20		✓
15.	Pandu Wijaya	70	✓	
16.	Rahmat Ramadhana	20		✓
17.	Rizal Fadhillah G	60		✓
18.	Muhammad Firda	50		✓
	Presentase		33,33 %	66,67 %

Dari data di atas terlihat nilai siswa sangat beragam ada yang mendapat nilai yang sangat memuaskan dan ada pula siswa yang mendapat nilai sangat dibawah KKM sebesar 70. Melihat data nilai di atas terlihat bahwa hanya 33,33 % siswa yang sudah tuntas dan sisanya sebanyak 66,67% siswa belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Adapun diagram dari keberhasilan hasil belajar siswa dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4.1 Diagram Data Awal Siswa

Untuk mengatasi penyelesaian dari permasalahan-permasalahan di kelas V tersebut maka akan dilakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan sebuah metode permainan *Treasure Clue*. Pada pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru pengajar, sedangkan wali kelas V bertindak sebagai observer.

B. Paparan Data Tindakan

1. Paparan Data Tindakan Siklus I

Pelaksanaan data tindakan siklus I meliputi paparan data perencanaan, paparan data pelaksanaan, paparan data hasil, serta analisis dan refleksi.

a. Paparan Perencanaan siklus I

Langkah awal dari penelitian ini adalah dengan melakukan perencanaan melalui penerapan Metode Permainan *Treasure Clue* yang akan digunakan untuk mengatasi masalah yang ada pada data di atas. Berikut tahapan perencanaan yang dilakukan pada tindakan ini yaitu :

- 1) Mempersiapkan RPP materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia
- 2) Mempersiapkan LKS
- 3) Mempersiapkan Alat Evaluasi

- 4) Mempersiapkan alat permainan seperti kartu bernomor, gambar ragam kebudayaan Indonesia, kartu *clue-clue*, karton peta konsep dan kotak harta karun.

Tabel 4.2
Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I
Perencanaan

No	Aspek yang diamati	Skor				Target
PERENCANAAN		3	2	1	0	
1.	Guru mempersiapkan RPP	√				100%
2.	Guru mempersiapkan LKS	√				
3.	Guru mempersiapkan Alat Evaluasi	√				
4.	Guru mempersiapkan alat permainan <i>Treasure Clue</i>	√				
Jumlah		12				
Presentase		100%				

Dari Tabel 4.2 di atas dapat dilihat pada tahap perencanaan dari kinerja guru siklus I ini adalah 100% dan dikategorikan memenuhi target yaitu sebesar 100%. Melihat hasil tersebut peneliti berusaha untuk terus mempertahankan hasil tersebut sampai dengan siklus selanjutnya.

b. Paparan Data Pelaksanaan siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 April 2015 selama 3 jam pembelajaran, tepatnya dimulai pada pukul 10.30 WIB-12.15 WIB. Tahap pelaksanaan tindakan siklus I ini dihadiri oleh peneliti selaku pelaksana penelitian dan guru kelas V sebagai observer. Gambaran paparan data pelaksanaan tindakan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru mempersiapkan materi ajar, LKS, soal evaluasi dan instrumen pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Kemudian guru mengkondisikan siswa agar siap belajar, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi, memberitahukan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa. Apersepsi dilakukan untuk membuka pengetahuan atau pemahaman awal siswa, dan bertujuan untuk menjadi alat bagi guru mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan diajarkan. Adapun percakapan yang terjadi ketika pelaksanaan dapat dilihat di bawah ini.

- Siswa : (mengucapkan salam) “Assalamualaikum Wr. Wb”.
- Guru : (menjawab salam dan menanyakan kabar) “Walaikumsalam Wr. Wb. Apa kabar hari ini anak-anak?”
- Siswa : Baik bu.
- Guru : (selanjutnya guru mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang lebih kondusif, memeriksa kehadiran siswa, dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta tugas yang akan dilakukan oleh siswa. Kemudian guru melakukan apersepsi untuk merangsang pengetahuan awal siswa). “Siapa yang tahu kesenian apa yang sering kalian lihat di Desa Padasuka di tempat tinggal kita saat ini?”
- Siswa : “Kuda Renggong, Bu”. (namun tidak semua siswa yang menjawab sebagian siswa terlihat ikut-ikutan menjawab saja)
- Guru : “Kesenian Kuda Renggong merupakan sebuah kesenian yang sudah lama ada di daerah Sumedang. Keberadaan seni Kuda Renggong tersebut menjadi bukti bahwa negara kita merupakan negara yang kaya akan keberagaman Budaya”.
- (CL, 28 April 2015/ Bagian Apersepsi)

Ketika proses pembelajaran akan dimulai biasanya guru melakukan apersepsi terlebih dahulu untuk merangsang sejauh mana pengetahuan awal siswa. Peneliti pun melakukan hal demikian sebelum menjelaskan materi. Banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan sebagai langkah awal pembelajaran, namun tidak sedikit pula siswa yang ikut-ikutan menjawab saja.

2) Kegiatan Inti

Pada tahap ini guru terlebih dahulu menjelaskan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Pembelajaran diiringi dengan tanya jawab aktif seputar materi. Kemudian guru memperkenalkan metode permainan *Treasure Clue* dan menjelaskan aturan permainan metode tersebut.

- Guru : “Anak-anak coba semuanya perhatikan Ibu, ibu akan menerangkan bagaimana aturan dari permainan *Treasure Clue*. Ibu akan membagi kalian menjadi 3 kelompok, kemudian masing-masing anggota kelompok akan ibu bagikan satu kartu nomor 1-6, tugas pertama untuk anggota kelompok yang mendapat nomor urutan 1 akan ibu berikan *clue* atau kartu petunjuk yang di dalamnya menjelaskan ciri-ciri dari sebuah kebudayaan, kemudian setelah kalian membaca ciri-ciri kebudayaan tersebut kalian harus mencari *clue* dengan nomor urut selanjutnya karena jawaban atau nama kebudayaan dari ciri-ciri dari kebudayaan yang kalian dapatkan terdapat pada bagian depan *clue* nomor selanjutnya, setelah kalian mendapatkan jawaban dari *clue* kalian, kalian harus memahami serta mencocokkan ciri-ciri yang ada pada *clue* dengan gambar yang tersedia di tembok. Setelah kalian mendapatkan gambar yang sesuai dengan ciri-ciri dalam *clue*, kalian

kembali ke meja kelompok dan memberikan *clue* nomor 2 kepada teman kelompok kalian yang mendapatkan nomor urutan selanjutnya. Dan kegiatan seperti itu akan dilakukan secara berulang sesuai nomor urutan masing-masing. Setelah kembali ke meja kelompok, kalian berdiskusi dengan kelompok kalian untuk mengisi LKS yang diberikan oleh ibu. Setelah kalian berhasil mengumpulkan *clue* 1-7 kalian berhak mengambil sebuah kotak harta karun yang berada di sudut kelas, kelompok tercepat akan mendapatkan hadiah. Selanjutnya kalian diminta untuk membuat sebuah peta konsep yang isinya berasal dari gambar-gambar yang kalian dapatkan selama penjelajahan, untuk petunjuk pembuatan peta konsep tersebut terdapat di dalam kotak harta karun tersebut. Bagaimana sudah mengerti aturannya?”.

Siswa : “*Ngartos Bu*”.

Guru : “Apakah kalian semangat?”

Siswa : “Semangat”.

(CL, 28 April 2015/ Menjelaskan Aturan Permainan)

Dalam langkah ini dijelaskan mengenai aturan permainan yang baru dikenal oleh siswa. Meskipun baru mengenal permainan ini siswa terlihat senang dengan adanya perubahan dalam mengajarkan pembelajaran PIPS. Setelah menjelaskan aturan permainan *Treasure Clue*, langkah selanjutnya guru membagi siswa menjadi 3 kelompok. Adapun percakapan yang terjadi dalam kegiatan tersebut dapat dilihat dibawah ini

Guru : “Ibu akan membagi kalian menjadi 3 kelompok, satu kelompok terdapat 6 orang. 3 baris tempat duduk ini kelompok 1, 3 baris ini kelompok 2, dan 3 baris ini kelompok 3 ya”.

Siswa : “Bu, *abdi sareng 2 meja ieu?*”

Guru : “*Muhun sayang, sok coba sekarang bentuk meja kelompok belajar ya*”

Siswa : “*Muhun Bu*”

(CL, 28 April 2015/Langkah pembagian kelompok)

Setelah membagi siswa menjadi 3 kelompok, guru membagikan *clue* pertama pada masing-masing anggota kelompok yang mendapat nomor urutan 1. Adapun percakapan yang terjadi dalam kegiatan tersebut dapat dilihat dibawah ini.

Guru : “Nah tadi kalian sudah paham kan aturan bermainnya, sekarang Ibu akan membagikan *clue* pertama pada anak yang mendapat nomor urutan 1.

Siswa : “Bu jadi pertama *abdi keudah milarian clue* selanjutnya *pan bu kanggo teurang jawaban dari clue nu eiu, ntos eta abdi milarian*

gambar *anu* sesuai *jeng* ciri-ciri kabudayaan *nu aya* di dalam *clue* ieu bu?

Guru : “Iya betul, begitu seterusnya yah sampe orang dengan nomor urut 6 selesai, mengerti ?”

Siswa : “Ngerti Bu”

(CL, 28 April 2015/ Langkah pembagian *Clue*)

Ketika pelaksanaan langkah ini siswa terlihat sedikit ribut, karena mereka ingin secepatnya menemukan jawaban *clue* dan gambar yang sesuai. Ada juga siswa yang mengambil gambar yang tidak sesuai dengan ciri-ciri yang ada di dalam *clue*.

Setelah siswa dengan nomor urutan pertama kembali ke meja kelompok dan memberikan *clue* dengan nomor berikutnya kepada teman yang mendapat urutan 2, siswa tersebut berdiskusi dengan teman-temannya untuk mengisi LKS dari hasil jawaban dan ciri-ciri kebudayaan yang ia temukan selama penjelajahan. Dalam proses pengerjaan LKS terdapat aktivitas tanya jawab.

Siswa : “Bu ini dituliskan nama kebudayaan dan ciri-ciri?”

Guru : “iya nak coba di isikan pada kolom yang sudah tersedia yah”

Siswa : “Baik bu”

(CL, 28 April 2015/ Pengerjaan LKS)

Setelah waktu berjalan kurang lebih 15 menit salah satu kelompok dari suku minang berhasil mengumpulkan semua jawaban *clue* dan gambar serta menyelesaikan LKS nya dan disusul dengan kelompok lainnya. Kelompok tersebut pun secara cepat melapor ke guru dan mengambil kotak harta karunnya. Tahap selanjutnya yaitu membuat peta konsep.

Guru : “Anak-anak sudah semua kah mendapatkan kotak harta karunnya?”

Siswa : “sudah bu”.

Guru : “Nah sekarang coba kalian buat sebuah peta konsep dengan menggunakan karton yang sudah disediakan pada kotak harta karun kalian masing-masing”.

Siswa : “Bu *kumaha* bikinnya?”.

Guru : “Cara membuatnya biasa kalian baca pada kertas petunjuk yang ada di dalam kotak harta karun tersebut?bagaimana sudah dibaca?”

Siswa : “Sudah bu”

Guru : “Mengerti cara membuatnya?”

Siswa : “Mengerti Bu”

(Cl, 28 April 2015/Membuat Peta Konsep)

Langkah ini dilaksanakan oleh tiap kelompok dengan sangat antusias. Kerena mereka dengan senang menempel-nempel kan gambar hasil penjelajahannya pada peta konsepnya masing-masing. Setelah siswa selesai menyelesaikan peta konsepnya masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan

Langkah terakhir ini dilaksanakan dengan lumayan baik, walaupun masih ada beberapa kelompok yang saling tunjuk menunjuk untuk mempresentasikan hasil peta konsepnya.. Untuk mengantisipasi langsung saja peneliti menunjuk perwakilan tiap kelompok untuk kedepan. Meskipun sedikit terpaksa tapi siswa bisa menjelaskan hasil peta konsepnya di depan kelas.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru melakukan refleksi dengan membahas kembali materi yang telah diajarkan karena takut ada siswa yang belum mengerti materi yang telah diajarkan sekaligus membetulkan pemahaman siswa yang masih salah. Setelah selesai melakukan refleksi guru membimbing siswa menyimpulkan materi bersama-sama. Setelah dirasa cukup, guru langsung melakukan evaluasi dengan membagikan lembaran soal kepada setiap siswa. dan siswa mengerjakannya dengan sendiri-sendiri. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektifnya pembelajaran, seberapa besar pemahaman siswa, dan ukur mengukur hasil belajar siswa. Pada saat mengerjakan soal dan waktunya hampir habis, terjadi sebuah percakapan seperti ini:

Guru : “Oke waktunya 3 menit lagi ya anak-anak”

Siswa : “Wah bu *teu acan*”

Guru :”Iya sok kerjain kan masih ada 3 menit lagi, yang udah selesai sok boleh dikumpulin di meja ibu”

Siswa :”2 soal *deui bu*”

(CL 28 April 2015/Pengumpulan soal evaluasi)

Siswa langsung ribut dan terlihat kurang siap dengan alokasi waktu untuk evaluasi yang hanya 15 menit. Kedepannya harus ada perubahan alokasi waktu untuk evaluasi pada siklus selanjutnya agar siswa bisa leluasa mengerjakan soal yang diberikan guru.

c. Paparan Data Hasil Siklus I

Berdasarkan pelaksanaan pada siklus I, maka diperoleh hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, mengenai gambaran hasil observasi kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil tes yang telah dilakukan siswa.

1) Kinerja Guru

Tabel 4.3
Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus 1
Pelaksanaan

No	Aspek yang diamati	Skor				Target
PELAKSANAAN		3	2	1		
1. Kegiatan Awal						
a.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√				
b.	Guru melakukan apersepsi		√			
Jumlah		5				
Persentase		83,33%				
2. Kegiatan Inti						
a.	Guru menjelaskan materi	√				
b.	Guru menggunakan metode pembelajaran	√				
c.	Guru membagi siswa ke dalam tiga kelompok.		√			
d.	Guru menjelaskan aturan permainan <i>Treasure Clue</i>		√			
e.	Guru mengawasi kegiatan diskusi siswa dalam menemukan jawaban <i>clue</i> dan gambar.	√				
f.	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS		√			
g.	Guru membimbing siswa untuk melakukan presentasi	√				
Jumlah		18				
Persentase		85,71%				
3. Kegiatan Akhir						
a.	Guru melakukan Refleksi	√				
b.	Guru membantu siswa dalam membuat kesimpulan		√			
Jumlah		5				
Persentase		83,33%				
EVALUASI						
1.	Guru melaksanakan penilaian proses aktivitas siswa	√				
2.	Guru melaksanakan penilaian post tes	√				
Jumlah		6				
Persentase		100%				
JUMLAH TOTAL		46				
PERSENTASE (%)TOTAL		92%				

Deskriptor Penilaian

1. Untuk tahap perencanaan

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 12 dengan target 100%.

2. Untuk tahap pelaksanaan

a. Kegiatan awal

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 5 dengan target 100%

b. Kegiatan inti

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 18 dengan target 100%

c. Kegiatan akhir

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 5 dengan target 100%

3. Untuk tahap evaluasi

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 6 dengan target 100%

Tabel 4.4
Kriteria Penilaian Kinerja Guru

Rentang Penilaian	Kriteri penilaian
81 % - 100%	Baik sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Kurang Sekali

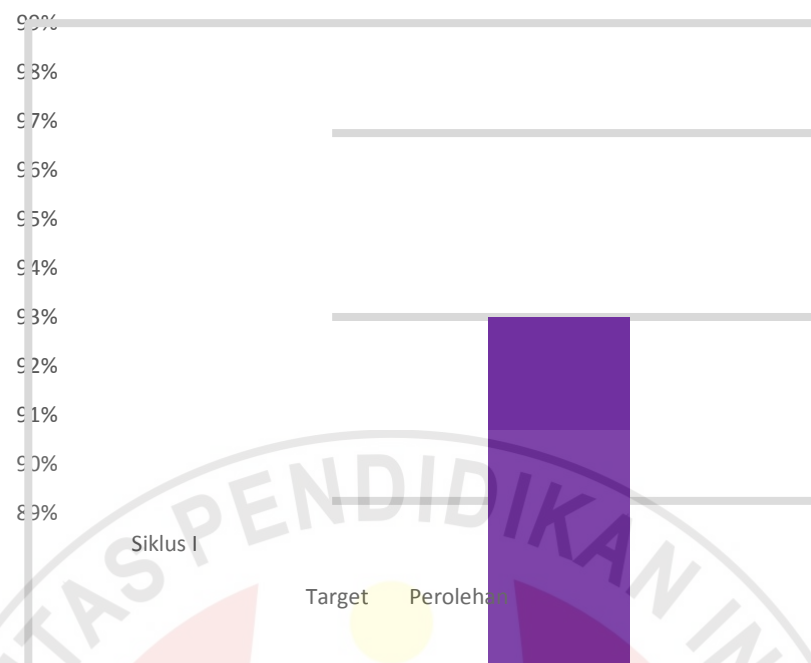
Persentase daya capai indikator: $\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$

Skor ideal = 51

Dari hasil yang didapat pada Tabel 4.3 observasi kinerja guru pada siklus I ini belum begitu memuaskan. Dari total skor target 51, pada siklus I ini guru mendapat skor 46 atau 92% dari total skor target. Bisa dilihat, pada kegiatan perencanaan guru sudah berhasil mencapai target yaitu 100%, pelaksanaan yang dibagi menjadi tiga kegiatan, masing-masing masih belum bisa memenuhi target sebesar 100%. Hal ini bisa dilihat pada kegiatan awal hanya mendapat 83,33%, pada kegiatan inti guru mendapat 85,71%, dan pada kegiatan akhir pembelajaran, guru hanya mendapat 83,33%. Sedangkan untuk tahap evaluasi peneliti sudah berhasil mencapai target 100 %. Maka, dapat disimpulkan dalam siklus I ini, peneliti belum memenuhi skor ideal keseluruhan yang ditetapkan sebesar 51 atau 100%.

Hal tersebut terjadi karena dalam beberapa aspek masih ada yang belum mencapai skor maksimal yaitu 3. Adapun aspek-aspek tersebut diantaranya kegiatan apersepsi, pembagian kelompok, menjelaskan aturan permainan, penyusunan LKS serta membantu siswa dalam membuat kesimpulan. Adapun faktor penyebab dari masing-masing aspek tersebut beragam untuk kegiatan apersepsi peneliti menyadari pertanyaan yang peneliti ajukan kepada siswa kurang begitu jelas sehingga siswa tampak kebingungan dan ragu untuk menjawab. Sedangkan untuk pembagian kelompok peneliti membagi kelompok tidak secara *random* dimana pembagian kelompok dilakukan sesuai jenis kelamin saja. Kemudian untuk penjelasan aturan permainan peneliti hanya membacakan aturan permainan satu kali saja. Dan untuk penyusunan LKS peneliti menyadari bahwa susunan kata yang terdapat di LKS belum terlalu jelas sehingga siswa sedikit bingung untuk mengerjakannya. Dan untuk aspek yang terakhir yaitu membantu siswa dalam membuat kesimpulan peneliti kurang bisa mengkondisikan siswa, dimana ketika peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran siswa masih dalam keadaan yang kurang kondusif dimana siswa masih ribut.

Jika melihat pada Tabel klasifikasi presentase kinerja guru, baik dari perencanaan maupun pelaksanaan sudah dikategorikan “Baik”. Walaupun belum seluruhnya mencapai target, tetapi pada siklus selanjutnya peneliti akan berusaha lebih baik agar pembelajaran lebih efektif dan semua terget bisa terpenuhi dengan maksimal. Berikut hasil kinerja guru yang dimasukkan ke dalam diagram di bawah ini.



Gambar 4.2
Diagram Kinerja Guru Siklus I

2) Aktivitas

a) Aktivitas Siswa

Dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa sudah mulai meningkat, tetapi masih ada beberapa siswa yang belum kondusif dalam mengikuti pembelajaran. Ada beberapa siswa yang terlihat diam dalam kelompok dan ada pula siswa yang cenderung ingin menguasai kelompok.

Berikut data hasil dari aktivitas siswa pada siklus I, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.5
Aktivitas Siswa Siklus I

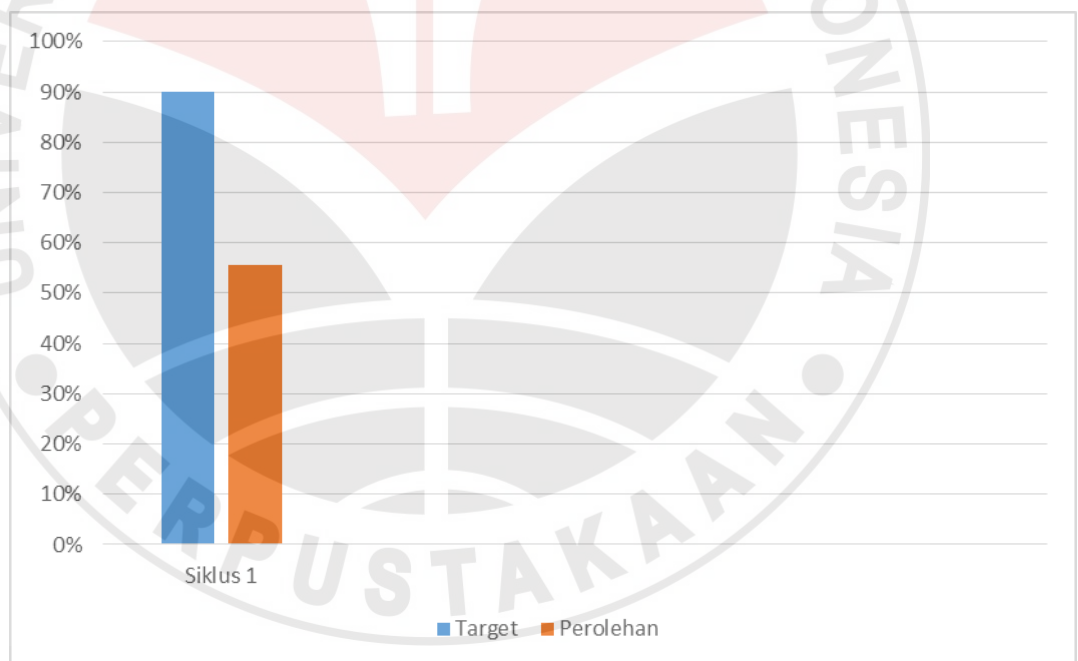
No	Nama	Diskusi siswa dalam kelompok																Skor	%	Keterangan					
		Saling menghargai				Disiplin				Keaktifan				Kerjasama						SB	B	C	K	SK	
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0								
1.	Friska Septiani	√				√				√				√				12	100	√					
2.	Asti Abdillah	√				√				√				√				12	100	√					
3.	Asep Dedi		√					√			√			√				8	66		√				
4.	Anggun Amalia	√					√			√				√				11	91	√					
5.	Asep Sunarya			√			√				√				√			7	58				√		
6.	Egi Susanto			√			√			√				√				9	75		√				
7.	Alya Meisya		√				√				√				√			11	91	√					
8.	Tiur M	√					√					√			√			10	83	√					
9.	Irsyad R	√					√					√			√			11	91	√					
10.	Moch. N. Ilham		√				√			√					√			9	75		√				
11.	Moh. Erlangga	√					√				√				√			10	83	√					
12.	Padillah		√					√					√			√		6	50			√			
13.	Siti Maemunah	√					√				√				√			9	75		√				
14.	Anggi N	√						√			√				√			10	83	√					
15.	Pandu Wijaya	√					√				√				√			11	91	√					
16.	Rahmat R		√				√					√			√			9	75		√				
17.	Rizal F	√						√				√				√		10	83	√					
18.	M. Firda	√					√					√		√				9	75		√				
Jumlah																				10	6	2	-	-	
Presentase																				55,56 %	33,33 %	11,11 %			

Dari data yang ditunjukkan oleh Tabel 4.5 di atas, mengenai aktivitas siswa terdapat empat indikator yang dijadikan penilaian yaitu :

- Sangat Baik (SB), jika siswa mendapat persentase 81%-100%
- Baik (B), jika siswa mendapat persentase 61%-80%
- Cukup (C), jika siswa mendapat persentase 41%-60%
- Kurang (K), jika siswa mendapat persentase 21%-40%
- Sangat Kurang (SK), jika siswa mendapat persentase 0%-20%

Dari data yang ditunjukkan pada Tabel 4.5 di atas, maka dapat kita lihat beberapa hasil dari aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa siswa yang mencapai interpretasi SB sebanyak 10 siswa atau 55%, dan siswa yang mencapai interpretasi B sebanyak 6 siswa atau 33% , serta siswa yang mencapai interpretasi C sebanyak 2 siswa atau 11%. Target belum bisa tercapai karena mayoritas siswa masih mendapatkan skor 2 dari 3 aspek yang diamati dalam proses diskusi kelompok yaitu saling menghargai, disiplin, keaktifan dan kerjasama.

Maka dapat disimpulkan bahwa, meskipun belum mencapai target tapi dengan lebih banyaknya siswa yang mencapai interpretasi SB, maka hanya dibutuhkan beberapa siswa lagi untuk bisa mencapai terget yang sudah ditentukan yaitu 90%. Karena belum tercapainya target, sehingga perbaikan akan dilakukan pada siklus II dan peneliti akan memaksimalkan pembelajaran selanjutnya agar target bisa tercapai. Adapun diagram dari aktivitas siswaa pada siklus 1 dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4.3
Diagram Aktivitas Siswa Siklus 1

Pada data awal hasil belajar siswa sebelum diterapkannya metode permainan *Treasure Clue* ini diketahui bahwa hasil belajar siswa masih kurang dan masih banyak yang belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Dari 18 siswa, hanya 6 siswa yang tuntas atau 33,33 % dan siswa yang tidak tuntas mencapai 12 siswa atau 66,67 %.

lebih baik atau mengalami peningkatan dibandingkan dengan data
 un hasil belajar siswa siklus I yang sudah diolah dan dapat dilihat
 t ini.

Tabel 4.6
Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nama siswa	Nomor soal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
kor total	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
iska	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2
sti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	2	2	2	0
ep D	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0
ggun	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2
ep S	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	1	0	1	0
gi S	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	2	0	0	0
iya M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	2	2	2
ur M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	0	2	2	0
ayad	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2
am	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	2	1
langga	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	2
dillah	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	0
ti M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	0	1
ggi N	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0
ndu W	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	2	2	2
ahmat R	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0

lebih baik atau mengalami peningkatan dibandingkan dengan data
 un hasil belajar siswa siklus I yang sudah diolah dan dapat dilihat
 t ini.

Tabel 4.6
Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nama siswa	Nomor soal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
kor total	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
iska	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2
sti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	2	2	2	0
sep D	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0
nggun	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2
sep S	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	1	0	1	0
gi S	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	2	0	0	0
iya M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	2	2	2
ur M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	0	2	2	0
nyad	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2
am	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	2	1
langga	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	2
dillah	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	0
ti M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	0	1
nggi N	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0
ndu W	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	2	2	2
ahmat R	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0

No	Nama siswa	Nomor soal															Skor	Nilai	KET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			T	BT
	Skor total	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100		
1.	Friska	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2	19	95	√	
2.	Asti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	2	2	2	0	16	80	√	
3.	Asep D	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0	8	40		√
4.	Anggun	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2	19	95	√	
5.	Asep S	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	1	0	1	0	9	45		√
6.	Egi S	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	2	0	0	0	7	35		√
7.	Aliya M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	2	2	2	19	95	√	
8.	Tiur M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	0	2	2	0	15	75	√	
9.	Irsyad	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2	18	90	√	
10.	Ilham	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	2	1	11	55		√
11.	Erlangga	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	2	15	75	√	
12.	Padillah	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	0	10	50		√
13.	Siti M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	0	1	16	80	√	
14.	Anggi N	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0	8	40		√
15.	Pandu W	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	2	2	2	14	70	√	
16.	Rahmat R	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0	14	70	√	
17.	Rizal F	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	1	2	17	85	√	
18.	M. Firda	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	2	2	2	12	60		√
	Jumlah																		11	7
	Presentase																		61%	39%

Ket :

BT= Tidak Tuntas T = Tuntas

Kriteria penilaian yaitu: $\frac{\text{Skor yang Didapat}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$

Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM): 70

Skor ideal = 20

Berdasarkan hasil dari data tabel 4.5 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tidak semua siswa bisa mengerjakan soal dengan benar. Terlihat masih ada siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Dari 18 siswa, hanya 11 siswa yang dikatakan tuntas atau 61,11% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau 38,88%. Penyebab dari adanya siswa yang belum mencapai KKM, bisa disebabkan oleh tingkat pemahaman siswa yang masih kurang terhadap materi yang telah diajarkan dan kurang optimalnya peneliti dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Meskipun seperti itu, jika dibandingkan dengan hasil data awal siswa, hasil belajar siswa pada siklus I ini, sudah terlihat peningkatannya meskipun belum optimal. Berikut hasil belajar siswa, yang bisa dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.4
Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan diagram di atas maka dengan penerapan metode permainan *Treasure Clue* pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia pada siklus I, pembelajaran belum sepenuhnya maksimal. Perlunya peningkatan cara penyampaian guru dalam menyampaikan materi agar siswa dapat dengan mudah menyerap materi dengan baik. Sehingga hasil belajar siswa bisa maksimal dan dapat mencapai target yang telah ditentukan sebesar 85%.

d. Analisis dan Refleksi Siklus I

Berikut analisis data berdasarkan hasil temuan pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang telah dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7
Analisis Siklus I

No	Kegiatan	Temuan	Target	Keterangan
1	Kinerja Guru: Perencanaan.	Dalam tahap perencanaan pada siklus I sudah mencapai target. Terlihat pada poin perencanaan mendapatkan skor maksimal yaitu 3. Sangat baik, karena target 100% bisa tercapai.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah Mencapai target
	Pelaksanaan. a. Kegiatan Awal	Pada tahap pelaksanaan ini, kegiatan awal masih belum optimal karena hanya mencapai 83,33% dari 2 aspek yang telah dilaksanakan. Adapun aspek yang kurang mendapat skor ideal yaitu aspek penyampaian apersepsi.	Dari target yang ditentukan sebesar 100%, guru hanya mendapatkan 83,33%	Belum mencapai target yang ditentukan
	b. Kegiatan Inti	Pada kegiatan inti juga masih belum bisa memaksimalkan pembelajaran, terlihat dari perolehan kegiatan inti yang hanya mencapai 85,17% dari 7 aspek yang dilaksanakan. Adapun aspek yang belum mendapat skor maksimal diantaranya aspek pembagian	Dari target yang ditentukan sebesar 100%, guru hanya mendapatkan 85,17%	Belum mencapai target yang ditentukan

		kelompok, menjelaskan aturan permainan dan penyusunan LKS yang kurang baik hal tersebut menyebabkan penleiti hanya mendapat skor 2.		
	c. Kegiatan Akhir	pada kegiatan akhir pembelajaran juga belum bisa dikatakan maksimal, karena hanya mendapat 83,33% dari 2 aspek yang telah dilaksanakan. Adapun aspek yang kurang mednapat hasil maksimal yaitu aspek membantu siswa dalam menyimpulkan pembelajaran dimana guru hanya mendapat skor 2 dari skor maksimal 3.	Dari target yang ditentukan sebesar 100%, guru hanya mendapatkan 83,33%	Belum mencapai target yang ditentukan
	Evaluasi	Pada tahap penilaian ini sudah memperoleh hasil 100% dan sudah memenuhi target yang telah ditentukan.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah Mencapai target
2	Aktivitas Siswa: Interpretasi SB	Pada aktivitas siswa yang mendapatkan interpretasi SB adalah sebanyak 10 siswa atau 55%.	Dari target yang ditentukan sebesar 90% Interpretasi SB, siswa hanya mendapatkan 55%	Belum Mencapai target yang ditentukan
	Interpretasi B	Siswa yang mendapat interpretasi B sebanyak 6 siswa atau 33 %.		
	Interpretasi C	Siswa yang mendapat interpretasi C sebnayak 2 siswa atau 11%.		
	Interpretasi K	Tidak ada siswa yang mendapat interpretasi K		
	Interpertasi SK	Tidak ada siswa yang mendapat interpretasi SK		
3.	Hasil Belajar Siswa: Tuntas	Untuk hasil belajar siswa ini, dari 18 siswa, yang tuntas mencapai 11 siswa atau 61,11%.	Target yang ditentukan sebesar 85%	Belum Mencapai Target yang ditentukan

Dari data Tabel 4.7 di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan dari siklus I pada aspek kinerja guru masih perlu perbaikan, karena masih ada target yang belum tercapai, begitu pun aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang belum mencapai target yaitu kinerja guru 100%, untuk aktivitas siswa 90% dan hasil belajar siswa sebesar 85%. Maka dari itu perbaikan adalah hal mutlak yang harus dilakukan pada siklus selanjutnya.

Adapun refleksi yang harus dilakukan dengan mengacu pada hasil temuan di atas agar pembelajaran selanjutnya bisa optimal dan semuanya bisa mencapai target yang sudah ditentukan dari awal adalah sebagai berikut.

1. Kinerja Guru

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 100% sehingga hanya perlu dipertahankan dan lebih ditingkatkan.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pada kegiatan awal, aspek kinerja guru hanya mendapatkan 83,33% dari target yang ditentukan sebesar 100%. Hal ini disebabkan oleh perolehan skor pada aspek penyampaian apersepsi yang hanya mendapat skor 2 dari skor maksimal 3, karena pada aspek ini guru kurang bisa menyampaikan pertanyaan seputar kebudayaan dengan cara yang menarik. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada aspek penyampaian apersepsi, agar pembelajaran selanjutnya bisa mencapai target yang ditentukan sebesar 100%. Adapun upaya perbaikan untuk mencapai target pada siklus II yaitu dengan menggunakan media gambar dari salah satu jenis kesenian yang ada di sekitar siswa agar siswa lebih menarik menjawab pertanyaan guru.

2) Pada kegiatan inti, aspek kinerja guru juga mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Terlihat dari pencapaian skor yang hanya mencapai skor 18 dari target 21 atau hanya mencapai 85,17% dari target 100% pada kegiatan inti. Kekurangan terdapat pada aspek pembagian kelompok, penyampaian peraturan permainan dan petunjuk LKS yang kurang begitu jelas, sehingga peneliti hanya mendapatkan skor 2, karena siswa masih belum faham mengenai instruksi yang diberikan

guru sehingga banyak siswa yang bertanya yang mengakibatkan siswa ribut. Maka dari itu perlunya perbaikan pada siklus selanjutnya dan peneliti pun akan memaksimalkan pembelajaran selanjutnya agar bisa mencapai target yang telah ditentukan. Adapun upaya perbaikan yang akan peneliti lakukan pada siklus berikutnya yaitu membagi kelompok secara *random*, penyusunan kata-kata petunjuk dalam LKS lebih diperjelas secara detail, kemudian peneliti akan mencetak dan membagikan lembar aturan permainan kepada tiap kelompok agar tiap kelompok lebih mengerti aturan permainannya bagaimana.

- 3) Pada kegiatan akhir, peneliti mendapatkan skor 5 dari target skor maksimal 6 atau hanya mendapatkan 83,33% dari target 100%. Kurang maksimalnya pembelajaran terdapat pada penyimpulan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran dimana peneliti kurang baik dalam membantu siswa menyimpulkan pembelajaran, sehingga perlu perbaikan pada siklus selanjutnya. Adapun upaya perbaikan yang akan peneliti lakukan pada siklus II yaitu sebelum menyimpulkan pembelajaran peneliti akan melakukan tanya jawab terlebih dahulu dengan siswa agar siswa lebih mudah menyimpulkan pembelajaran.

2. Aktivitas siswa

Dari aktivitas siswa sudah terlihat bahwa memang ada peningkatan antusiasme siswa, namun kekurangannya terdapat pada sebagian siswa yang tidak mau berkerjasama dengan kelompoknya dan cenderung egois dalam mengerjakan LKS dan Peta Konsep. Mungkin hal tersebut diakibatkan peneliti kurang baik dalam membagi kelompok sehingga mungkin satu kelompok tersebut terdapat dua siswa yang sedang tidak akur. Adapun upaya perbaikan yang akan peneliti lakukan pada siklus II yaitu dengan membagi kelompok secara *random* dan terlebih dahulu bertanya pada siswa apakah mereka sudah merasa nyaman atau tidak dengan kelompoknya.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I bisa dikatakan belum terlalu optimal. Kekurangan ini dapat dilihat pada data hasil belajar siswa yang menjelaskan bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Tapi jika dibandingkan dengan data awal yang terlebih dahulu didapat, hasil belajar siswa pada siklus I bisa dikatakan berbanding terbalik dengan data awal hasil belajar siswa. Hal ini sangat menggembirakan karena pembelajaran berjalan dengan baik walaupun masih ada bagian-bagian yang belum optimal. Maka dari itu pada siklus selanjutnya, diharapkan hasil belajar siswa bisa tuntas semua dan mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebesar 85%. Adapun upaya perbaikan yang akan peneliti lakukan pada siklus II yaitu dengan lebih baik lagi dalam menjalankan proses pembelajaran dengan menerapkan permainan *Treasure Clue* dan peneliti akan melakukan upaya-upaya perbaikan yang telah peneliti paparkan di atas.

2. Paparan Data Siklus II

a. Paparan Perencanaan siklus II

Untuk mempertahankan hasil yang telah diperoleh pada pelaksanaan siklus I. Maka Perencanaan yang disiapkan dalam pembelajaran ini tetap sama seperti pada siklus sebelumnya namun ada beberapa yang ditambahkan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus sebelumnya, adapun perencanaan tersebut meliputi :

- 1) Mempersiapkan RPP materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia
- 2) Mempersiapkan LKS
- 3) Mempersiapkan Alat Evaluasi
- 4) Mempersiapkan alat permainan seperti kartu bernomor, gambar ragam kebudayaan Indonesia, kartu *clue-clue*, karton peta konsep dan kotak harta karun.
- 5) Mempersiapkan media gambar kesenian Kuda Renggong untuk pelaksanaan Apersepsi
- 6) Mencetak aturan permainan *Treasure Clue* untuk dibagikan pada siswa

Tabel 4.8
Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II
Perencanaan

No	Aspek yang diamati	Skor				Target
A.PERENCANAAN		3	2	1	0	
1.	Guru mempersiapkan RPP	√				100%
2.	Guru mempersiapkan LKS	√				
3.	Guru mempersiapkan Alat Evaluasi	√				
5.	Guru mempersiapkan alat permainan <i>Treasure Clue</i>	√				
Jumlah		12				
Presentase		100%				

Melihat Tabel 4.8 di atas dapat dilihat pada tahap perencanaan dari kinerja guru siklus II ini hasilnya sama seperti pada siklus sebelumnya yaitu 100% dan dikategorikan memenuhi target yaitu sebesar 100%. Melihat hasil tersebut peneliti berusaha untuk terus mempertahankan hasil tersebut sampai dengan siklus selanjutnya.

b. Paparan Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 30 Mei 2015 selama 3 jam pembelajaran, tepatnya dimulai pada pukul 09.00 WIB-10.30 WIB. Tahap pelaksanaan tindakan siklus II ini dihadiri oleh peneliti selaku pelaksana penelitian dan guru kelas V sebagai observer. Gambaran paparan data pelaksanaan tindakan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada pembelajaran siklus II ini dimulai dengan guru mengucapkan salam, setelah itu guru mempersiapkan materi ajar, LKS, soal evaluasi, dan instrumen-instrumen yang akan digunakan kembali pada siklus II ini yaitu, lembar format observasi kinerja guru, dan format observasi aktivitas siswa. kemudian guru mempersiapkan salah satu media gambar dari kebudayaan sekitar tempat tinggal mereka yaitu gambar kesenian Kuda Renggong, karena pada pembelajaran siklus II ini, guru melakukan suatu perbaikan pembelajaran menggunakan media gambar yang digunakan pada pelaksanaan Apersepsi. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa agar kondusif. Setelah kondisi kelas

kondusif maka dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Apersepsi pada siklus II ini dilakukan dengan menggunakan media gambar kesenian Kuda Renggong. Tujuan dari dilakukannya apersepsi sendiri yaitu untuk kembali mengingatkan siswa tentang materi yang pada siklus I telah diajarkan, agar siswa lebih siap dengan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II ini. Berikut percakapan ketika apersepsi dilakukan.

- Guru : “Anak-anak coba lihat gambar apa yang ibu bawa ini?”
 Siswa : “Kuda Renggong, Bu”. (semua siswa menjawab dengan serentak)
 Guru : “Iya benar sekali, kita kemarin sudah belajar tentang materi suku dan budaya di Indonesia, lalu menurut kalian apakah Kuda Renggong termasuk contoh kebudayaan?”
 Siswa : “Iya Bu kebudayaan yang ada di Sumedang, Bu *abdi basa* di sunat naik Kuda Renggong”
 Guru : “Oh iya betul sekali kesenian Kuda Renggong ini sering ditampilkan pada saat acara Khitanan atau Sunatan. Selain Kuda Renggong apalagi coba contoh kebudayaan yang berasal dari Jawa Barat?”
 Siswa : “Angklung Bu, Tari Merak Bu, Peuyem Bu”
 Guru : “Ya Bagus ternyata kalian masih ingat ya materi yang kemarin ibu ajarkan”

(CL, Sabtu 30 Mei 2015/Apersepsi)

Berbeda dengan siklus I pada siklus II ini peneliti melakukan perbaikan pada bagian apersepsi dengan menggunakan media gambar dan hasilnya siswa secara keseluruhan dengan serentak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.

2) Kegiatan Inti

Pada tahap ini guru terlebih dahulu menjelaskan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Pembelajaran diiringi dengan tanya jawab aktif seputar materi. Kemudian guru mengajak siswa untuk kembali bermain *Treasure Clue* dan menjelaskan kembali aturan permainan tersebut.

- Guru : “Anak-anak, masih ingatkah kalian permainan *Treasure Clue* yang kemarin kita lakukan?”
 Siswa : “Masih Bu” (tetapi tidak semua menjawab ada siswa yang diam saja yang menandakan bahwa dirinya lupa dengan aturan permainan)
 Guru : “Baiklah sebelum ibu jelaskan kembali aturan permainannya, ibu akan membagi lembar aturan permainan *Treasure Clue* kepada kalian semua agar kalian lebih paham dan mengerti aturan permainan yang akan ibu jelaskan” (guru membagi lembar aturan

permainan *Treasure Clue* kepada semua siswa secara estafet dari meja depan ke belakang).

(CL, Sabtu 30 Mei 2015/Penjelasan aturan permainan)

Dalam langkah tersebut dijelaskan kembali mengenai aturan permainan *Treasure Clue*. Berbeda dengan siklus I pada siklus II ini siswa tidak hanya mendengarkan aturan permainan dari guru saja tetapi siswa bisa sambil membaca aturan permainan dari lembar yang sudah dibagikan. Pada kegiatan ini siswa terlihat sangat konsentrasi dalam mendengar dan membaca aturan permainan.

Setelah menjelaskan aturan permainan *Treasure Clue*, langkah selanjutnya guru membagi siswa menjadi 3 kelompok. Adapun percakapan yang terjadi dalam kegiatan tersebut dapat dilihat dibawah ini.

Guru : “Anak-anak sudah semakin mengerti bukan aturan permainannya?”

Siswa : “Sudah Bu”

Guru : “Nah sekarang ibu akan membagi kalian menjadi 3 kelompok, tetapi untuk sekarang ibu ingin membagi kalian secara acak ya, coba dimulai dari pojok sini berhitung 1-3”

Siswa : 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1,2, 3 (siswa berhitung sampai dengan barisan belakang)

Guru : “Oke sekarang coba duduk dengan kelompok yang nomornya sama dengan nomor kalian, yang dapat nomor 1 sebelah sini, nomor 2 sebelah sini dan nomor 3 sebelah sini”

(CL, Sabtu 30 Mei 2015/Pembagian Kelompok)

Setelah membagi siswa menjadi 3 kelompok, guru membagikan nomor urut 1-6 pada setiap anggota kelompok. Kemudian siswa memberikan *clue* pertama pada masing-masing anggota kelompok yang mendapat nomor urutan 1. Adapun percakapan yang terjadi dalam kegiatan tersebut dapat dilihat dibawah ini.

Guru : “Nah seperti yang kemarin sekarang coba anggota kelompok yang dapat nomor urutan 1 maju kedepan” (Guru membagikan LKS pada setiap kelompok dan *clue* pertama pada siswa urutan 1).
“Anak-anak apakah kalian semangat?”

Siswa : “Semangat Bu” (Teriak serentak jawaban siswa)

(CL, Sabtu 30 Mei 2015/Pembagian *Clue* pertama)

Dalam pelaksanaan langkah ini siswa terlihat sangat antusias dan sedikit ribut, karena mereka ingin secepatnya menemukan jawaban *clue* dan gambar yang sesuai. Berbeda dengan siklus I pada siklus II ini tidak terlihat lagi siswa yang salah dalam menyesuaikan dan mengambil gambar yang ada pada sisi tembok kelas.

Setelah siswa dengan nomor urutan pertama kembali ke meja kelompok dan memberikan *clue* dengan nomor berikutnya kepada teman yang mendapat urutan 2, siswa tersebut berdiskusi dengan teman-temannya untuk mengisi LKS dari hasil jawaban dan ciri-ciri kebudayaan yang ia temukan selama penjelajahan. Adapun percakapan yang terjadi dalam proses tersebut dapat dilihat di bawah ini.

Siswa : “Bu ini sama seperti yang kemarin ngerjainnya?”

Guru : “Iya sama seperti yang kemarin ya nak, pertama tuliskan dulu nama anggota kelompoknya, kemudian tulis nama suku yang kalian dapatkan dan isi macam-macam kebudayaan yang ada pada suku tersebut pada tabel yang disediakan ya nak” (guru menjelaskan cara pengerjaan LKS)

Siswa : “Oke Bu”

(CL, Sabtu 30 Mei 2015/ Pengerjaan LKS)

Setelah waktu berjalan kurang lebih 10 menit salah satu kelompok dari suku Sunda berhasil mengumpulkan semua jawaban *clue* dan gambar serta menyelesaikan LKS nya dan disusul dengan kelompok lainnya. Kelompok tersebut pun secara cepat melapor ke guru dan mengambil kotak harta karunnya. Tahap selanjutnya yaitu membuat peta konsep.

Siswa : “Bu ini bikin kayak kemarin yang ditempel-tempel itu gambar budayanya?”

Guru : “Iya betul, ada petunjuknya kan di dalam kotak harta karunnya?”

Siswa : “Oh iya Bu *ieu aya*”

(CL, Sabtu 30 Mei 2015/Peta Konsep)

Langkah ini dilaksanakan oleh tiap kelompok dengan sangat antusias. Kerena mereka dengan senang menempel-nempel kan gambar hasil penjelajahannya pada peta konsepnya masing-masing dan secara cepat-cepat ingin membereskan hasil pekerjaannya agar mendapatkan hadiah. Setelah siswa selesai menyelesaikan peta konsepnya masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan. Berbeda dengan siklus I pada siklus II ini siswa cenderung lebih percaya diri untuk mempresentasikan hasil peta konsepnya di depan kelas

siswa tidak lagi saling tunjuk dan tiga siswa dari perwakilan masing-masing kelompok menjelaskan hasil peta konsepnya di depan kelas.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru melakukan refleksi dengan membahas kembali materi yang telah diajarkan karena takut ada siswa yang belum mengerti materi yang telah diajarkan sekaligus membetulkan pemahaman siswa yang masih salah. Setelah selesai melakukan refleksi guru membimbing siswa menyimpulkan materi bersama-sama. Dalam siklus II ini sebelum menyimpulkan pembelajaran guru terlebih dahulu memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan hal ini dimaksud untuk mempermudah siswa dalam menyimpulkan pembelajaran. Setelah diberikan beberapa pertanyaan ternyata salah satu siswa secara inisiatif mengacungkan tangan dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Setelah siswa dan guru berhasil menyimpulkan pembelajaran dengan benar, guru langsung melakukan evaluasi dengan membagikan lembaran soal kepada setiap siswa. dan siswa mengerjakannya dengan sendiri-sendiri. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektifnya pembelajaran, seberapa besar pemahaman siswa, dan mengukur hasil belajar siswa. Adapun interaksi yang terjadi dalam proses ini dapat dilihat di bawah ini.

Guru : “Anak-anak ibu rasa kalian sudah sangat paham ya mengenai materi yang ibu ajarkan tadi”

Siswa : “Paham Bu”

Guru : “sekarang ibu ingin memberi test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan kalian mengenai materi yang telah diajarkan tadi, apakah kalian siap?”

Siswa : “SIAP” (Teriak siswa)

(CL, 30 Mei 2015/Test Evaluasi)

Dalam kegiatan ini siswa terlihat lebih tenang dibandingkan pada siklus I. Dalam siklus II ini siswa terlihat lebih mantap dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan.

c. Paparan Data Hasil Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan pada siklus II, maka diperoleh hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, mengenai gambaran hasil observasi kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil tes yang telah dilakukan siswa.

1) Kinerja Guru

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini guru belum berhasil mencapai target yang telah ditentukan yaitu 100%. Adapun rincian dari perolehan skor guru pada pelaksanaan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.9
Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II
Pelaksanaan

No	Aspek yang diamati	Skor				Target
PELAKSANAAN		3	2	1		
2. Kegiatan Awal						
c.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√				
d.	Guru melakukan apersepsi	√				
Jumlah		6				
Persentase		100%				
2. Kegiatan Inti						
h.	Guru menjelaskan materi	√				
i.	Guru menggunakan metode pembelajaran	√				
j.	Guru membagi siswa ke dalam tiga kelompok.		√			
k.	Guru menjelaskan aturan permainan <i>Treasure Clue</i>	√				
l.	Guru mengawasi kegiatan diskusi siswa dalam menemukan jawaban <i>clue</i> dan gambar.	√				
m.	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS	√				
n.	Guru membimbing siswa untuk melakukan presentasi	√				
Jumlah		20				
Persentase		95,23%				
3. Kegiatan Akhir						
c.	Guru melakukan Refleksi	√				
d.	Guru membantu siswa dalam membuat kesimpulan	√				
Jumlah		6				
Persentase		100%				
EVALUASI						
3.	Guru melaksanakan penilaian proses aktivitas siswa	√				
4.	Guru melaksanakan penilaian post tes	√				
Jumlah		6				
Persentase		100%				
JUMLAH TOTAL		50				
PERSENTASE (%)TOTAL		98%				

Deskriptor Penilaian

1. Untuk tahap perencanaan

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 12 dengan target 100%.

2. Untuk tahap pelaksanaan

a. Kegiatan awal

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 6 dengan target 100%

b. Kegiatan inti

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 20 dengan target 100%

c. Kegiatan akhir

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 6 dengan target 100%

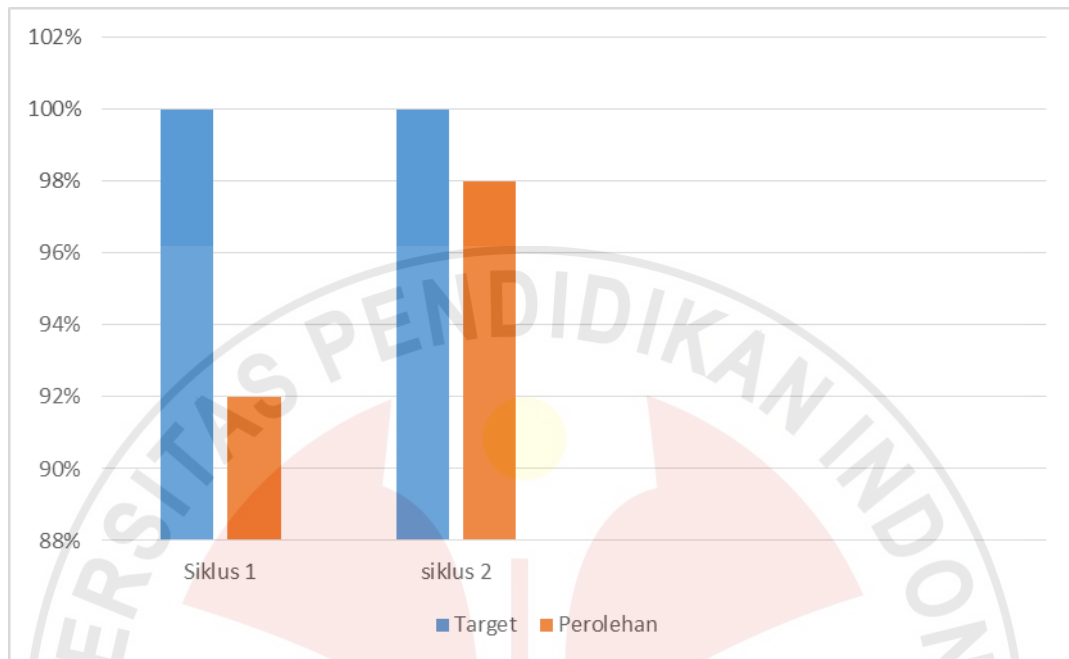
3. Untuk tahap evaluasi

Skor diperoleh dari ceklis yaitu 6 dengan target 100%

Dari hasil yang didapat pada Tabel 4.9 observasi kinerja guru pada siklus II ini sudah cukup memuaskan walaupun belum mencapai target. Dari total skor target 51, pada siklus II ini guru mendapat skor 50 atau 98% dari total skor target. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa kinerja guru pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 6% dibandingkan pada siklus I. Bisa dilihat, pada kegiatan perencanaan guru sudah berhasil mencapai target yaitu 100%, pelaksanaan yang dibagi menjadi tiga kegiatan, masing-masing sudah bisa memenuhi target sebesar 100% kecuali pada tahap kegiatan inti dimana masih ada satu aspek saja yang mendapat skor 2 yaitu aspek pembagian kelompok. Hal tersebut mengakibatkan peneliti hanya mendapat presentase sebesar 95,23%.. Maka, dapat disimpulkan dalam siklus II ini dalam pelaksanaan kinerja guru, peneliti belum bisa mencapai skor ideal keseluruhan yang ditetapkan sebesar 51 atau 100%.

Jika melihat pada Tabel klasifikasi presentase kinerja guru, baik dari perencanaan maupun pelaksanaan sudah dikategorikan “Sangat Baik” karena dari target yang peneliti tentukan yaitu 100% dan pada siklus II ini peneliti memperoleh hasil sebesar 98%, maka hanya dibutuhkan 2% lagi untuk mencapai target sebesar 100%. Oleh karena itu pada siklus selanjutnya peneliti akan berusaha untuk melakukan perbaikan agar pembelajaran lebih efektif dan semua

terget bisa terpenuhi dengan maksimal. Berikut hasil kinerja guru yang dimasukkan ke dalam diagram di bawah ini.



Gambar 4.5
Diagram Kinerja Guru Siklus II

2) Aktivitas Siswa

Dalam pelaksanaan pembelajaran aktifitas siswa sudah mulai meningkat, tetapi masih ada beberapa siswa yang belum kondusif dalam mengikuti pembelajaran. Ada beberapa siswa yang terlihat diam dalam kelompok dan ada pula siswa yang cenderung ingin menguasai kelompok.

Berikut data hasil dari aktivitas siswa pada siklus II, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia dapat dilihat pada tabel di bawah.

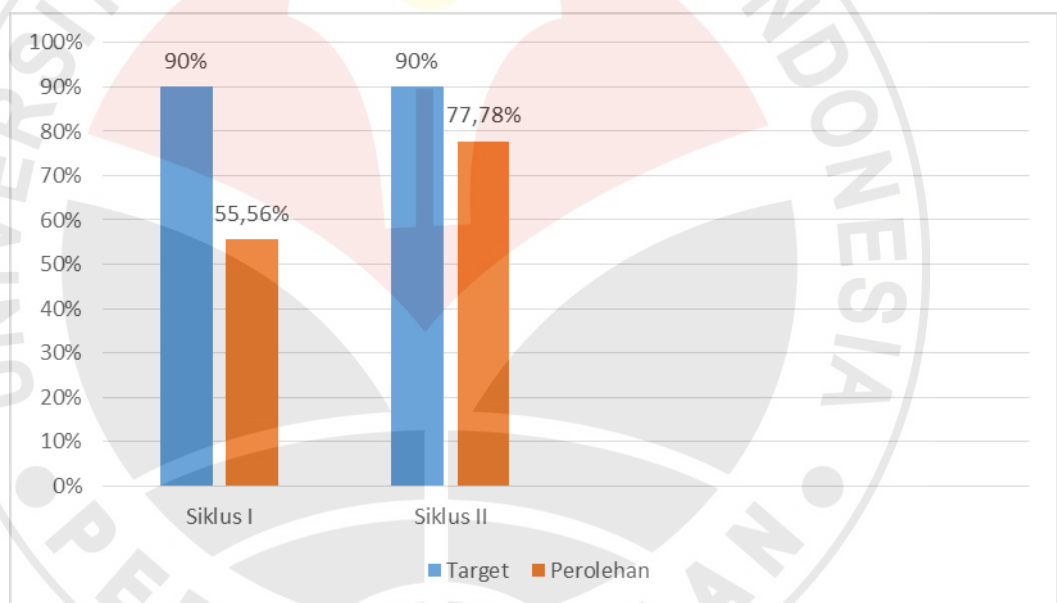
Tabel 4.10
Aktivitas Siswa Siklus II

No	Nama	Diskusi siswa dalam kelompok																Skor	%	Keterangan				
		Saling menghargai				Disiplin				Keaktifan				Kerjasama						S B	B	C	K	SK
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0							
1.	Friska Septiani	√				√				√				√				12	100	√				
2.	Asti Abdillah	√				√				√				√				11	91	√				
3.	Asep Dedi		√				√				√			√				8	66		√			
4.	Anggun Amalia	√				√				√				√				11	100	√				
5.	Asep Sunarya		√			√					√				√			9	75		√			
6.	Egi Susanto			√			√			√				√				9	75		√			
7.	Alya Meisya		√			√				√				√				11	91	√				
8.	Tiur M	√				√					√				√			10	83	√				
9.	Irsyad R	√				√					√			√				11	91	√				
10.	Moch. N. Ilham	√					√			√				√				11	91	√				
11.	Moh. Erlangga	√					√				√				√			11	91	√				
12.	Padillah		√				√				√				√			9	75		√			
13.	Siti Maemunah	√				√				√					√			11	91	√				
14.	Anggi N	√				√					√				√			10	83	√				
15.	Pandu Wijaya	√					√				√				√			11	91	√				
16.	Rahmat R		√				√					√		√				10	83	√				
17.	Rizal F	√				√					√			√				11	91	√				
18.	M. Firda	√				√						√		√				11	91	√				
Jumlah																				14	4	-		
Persentase																				78 %	22 %			

Dari data yang ditunjukkan pada Tabel 4.10 di atas, maka dapat kita lihat beberapa hasil dari aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan bahwa siswa yang

mencapai interpretasi SB sebanyak 14 siswa atau 78%, dan siswa yang mencapai interpretasi B sebanyak 4 siswa atau 22% , serta siswa yang mencapai interpretasi C, K dan SK tidak ada. Target belum bisa tercapai karena masih ada siswa yang mendapat skor 2 dari skor ideal 3. Adapun aspek yang diamati dalam proses diskusi kelompok yaitu saling menghargai, disiplin, keaktifan dan kerjasama.

Maka dapat disimpulkan bahwa, meskipun belum mencapai target tapi dengan lebih banyaknya siswa yang mencapai interpretasi SB, maka hanya dibutuhkan satu siswa lagi untuk bisa mencapai target yang sudah ditentukan yaitu 90%. Karena belum tercapainya target, sehingga perbaikan akan dilakukan pada siklus III dan peneliti akan memaksimalkan pembelajaran selanjutnya agar target bisa tercapai. Adapun diagram dari aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4.6

Diagram Aktivitas Siswa Siklus II

3) Hasil Belajar

Setelah dilakukannya beberapa perbaikan pada siklus II ini pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* terjadi perubahan pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa lebih baik atau mengalami peningkatan dibanding dengan hasil belajar siswa pada siklus I. Adapun hasil belajar siswa siklus II yang sudah diolah dan dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.11
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama siswa	Nomor soal															Skor	Nilai	KET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			T	BT
	Skor total	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100		
1.	Friska	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	1	18	90	√	
2.	Asti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	0	17	85	√	
3.	Asep D	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	2	0	13	65		√
4.	Anggun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100	√	
5.	Asep S	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	2	0	2	1	0	11	55		√
6.	Egi S	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	0	10	50		√
7.	Aliya M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100	√	
8.	Tiur M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	0	2	2	0	15	75	√	
9.	Irsyad	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2	18	90	√	
10.	Ilham	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	2	0	2	2	0	14	70	√	
11.	Erlangga	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	15	75	√	
12.	Padillah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0	16	80	√	
13.	Siti M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	0	1	16	80	√	
14.	Anggi N	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	2	0	10	50		√
15.	Pandu W	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	2	2	2	14	70	√	
16.	Rahmat R	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0	14	70	√	
17.	Rizal F	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	1	2	17	85	√	
18.	M. Firda	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	0	16	80	√	
Jumlah																			14	4
Persentase																			78%	22 %

BT= Tidak Tuntas

T = Tuntas

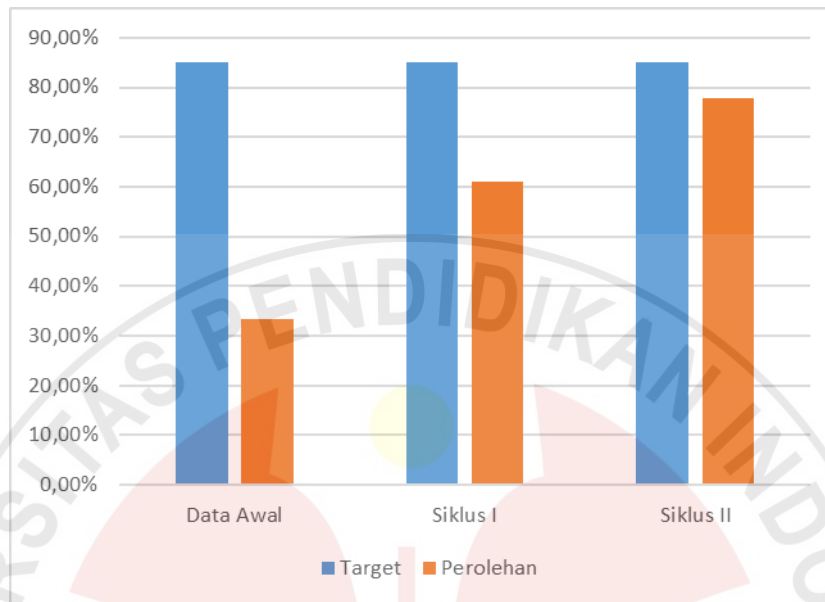
Kriteria penilaian yaitu: $\frac{\text{Skor yang Didapat}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$

Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM): 70

Skor ideal = 20

Dari hasil data Tabel 4.11 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tidak semua siswa bisa mengerjakan soal dengan benar. Terlihat masih ada siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Dari 18 siswa, hanya 14 siswa yang dikatakan tuntas atau 77,77% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa atau 22,22%. Penyebab dari adanya siswa yang belum mencapai KKM, bisa disebabkan oleh tingkat pemahaman siswa yang masih kurang terhadap materi yang telah diajarkan dan kurang optimalnya peneliti dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Walaupun demikian, jika dibandingkan dengan hasil data pada siklus I hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah terlihat peningkatannya meskipun belum mencapai target yaitu 85%. Berikut hasil belajar siswa, yang bisa dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.7
Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan diagram di atas maka dengan penerapan metode permainan *Treasure Clue* pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia pada siklus II, pembelajaran belum sepenuhnya maksimal. Perlunya peningkatan cara penyampaian guru dalam menyampaikan materi agar siswa dapat dengan mudah menyerap materi dengan baik. Sehingga hasil belajar siswa bisa maksimal dan dapat mencapai target yang telah ditentukan sebesar 85%. Walaupun demikian hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah lebih baik dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan data awal dan siklus I.

d. Analisis dan Refleksi Siklus II

Berikut analisis data berdasarkan hasil temuan pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang telah dilakukan pada siklus II adalah:

Tabel 4.12
Analisis Siklus II

No	Kegiatan	Temuan	Target	Keterangan
1	Kinerja Guru: Perencanaan.	Dalam tahap perencanaan pada siklus II sudah mencapai target. Terlihat pada poin perencanaan mendapatkan skor maksimal yaitu 3. Sangat baik, karena target 100% bisa tercapai.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah Mencapai target
	Pelaksanaan. a. Kegiatan Awal	Pada tahap pelaksanaan ini, kegiatan awal sudah mencapai target yaitu 100%, dimana peneliti mendapat skor ideal yaitu 6 dari 2 aspek yang telah dilaksanakan.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah mencapai target
	b. Kegiatan Inti	Pada kegiatan inti peneliti hanya mendapatkan presentase 95,23% dari target 100% dalam hal ini peneliti masih belum bisa memaksimalkan pembelajaran, dimana masih terdapat satu aspek yang belum mendapat skor maksimal yaitu aspek pembagian kelompok.	Target yang ditentukan sebesar 100%, dalam hal ini peneliti hanya mendapatkan 95,23%	Belum mencapai target yang ditentukan
	c. Kegiatan Akhir	Pada kegiatan akhir pembelajaran peneliti sudah mencapai target yaitu 100%, dimana dalam hal ini peneliti berhasil memperoleh skor ideal 6 dari 2 aspek yang telah dilaksanakan.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah mencapai target

	Evaluasi	Pada tahap penilaian ini sudah memperoleh hasil 100% dan sudah memenuhi target yang telah ditentukan.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah Mencapai target
2	Aktivitas Siswa: Interpretasi SB	Pada aktivitas siswa yang mendapatkan interpretasi SB adalah sebanyak 14 siswa atau 78%.	Dari target yang ditentukan sebesar 90% siswa yang mendapatkan interpretasi SB sebesar 78%	Belum Mencapai target yang ditentukan
	Interpretasi B	Siswa yang mendapat interpretasi B sebanyak 4 siswa atau 22 %.		
	Interpretasi C	Tidak ada siswa yang mendapat interpretasi C		
	Interpretasi K	Tidak ada siswa yang mendapat interpretasi K		
	Interpretasi SK	Tidak ada siswa yang mendapat interpretasi SK		
3.	Hasil Belajar Siswa: Tuntas	Untuk hasil belajar siswa ini, dari 18 siswa, yang tuntas mencapai 14 siswa atau 78% dan sisanya 22% belum mencapai nilai KKM sebesar 70.	Target yang ditentukan sebesar 85%	Belum Mencapai Target yang ditentukan

Berdasarkan data Tabel 4.11 di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan dari siklus II pada aspek kinerja guru masih perlu perbaikan, karena dalam kegiatan inti peneliti belum mencapai target 100%, begitu pun aktivitas siswa dan hasil belajar belum mencapai target yaitu untuk aktivitas siswa 90% dan hasil belajar siswa sebesar 85%. Maka dari itu perbaikan adalah hal mutlak yang harus dilakukan pada siklus selanjutnya atau siklus III.

Adapun refleksi yang harus dilakukan dengan mengacu pada hasil temuan di atas agar pembelajaran selanjutnya bisa optimal dan semuanya bisa mencapai target yang sudah ditentukan dari awal adalah sebagai berikut.

1. Kinerja Guru

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 100% sehingga hanya perlu dipertahankan dan lebih ditingkatkan.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 100% sehingga hanya perlu dipertahankan dan lebih ditingkatkan.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, aspek kinerja guru belum maksimal. Untuk kegiatan awal peneliti sudah berhasil mencapai target sebesar 100%, kegiatan inti hanya mencapai 95,23% dari target yang telah ditentukan sebesar 100% dan kegiatan akhir akhir peneliti juga sudah berhasil mencapai target sebesar 100%. Adapun aspek yang belum mendapat skor ideal dalam kegiatan inti yaitu aspek pembagian kelompok, menurut observer yang melakukan observasi guru ketika mengajar menyampaikan bahwa proses pembelajaran sudah lebih baik dibandingkan siklus I hanya saja ketika proses pembagian kelompok siswa masih belum bisa kondusif ketika guru membagi kelompok dengan nomor urutan 1-3 tersebut terutama ketika guru meminta siswa untuk bergabung dan membentuk meja kelompok dengan teman yang mendapat nomor urutan yang sama dalam hal tersebut sangat banyak siswa yang ribut teriak-teriak bertanya siapa yang mendapat nomor yang sama dengannya dan hal tersebut dari segi waktu kurang efektif. Adapun upaya perbaikan yang akan peneliti lakukan pada siklus III yaitu dengan mempersiapkan nama-nama anggota terlebih dahulu dan memanggil nya satu persatu kedepan dan langsung berkumpul dengan anggota kelompoknya.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan awal, Pada tahap perencanaan sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 100% sehingga hanya perlu dipertahankan dan lebih ditingkatkan.

2. Aktivitas Siswa

Dari aktivitas siswa sudah terlihat bahwa memang ada peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Namun pada siklus II masih ada beberapa siswa yang cenderung cuek terhadap kelompoknya dan tidak ikut serta bekerjasama dalam mengerjakan LKS Dan peta konsep. Adapun upaya perbaikan yang akan dilakukan pada siklus III yaitu peneliti akan menegur siswa tersebut dan mencoba memberi motivasi terhadap siswa tersebut untuk mau bekerjasama dengan teman kelompoknya.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus II bisa dikatakan belum terlalu optimal. Kekurangan ini dapat dilihat pada data hasil belajar siswa yang menjelaskan bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Tapi jika dibandingkan dengan data awal dan siklus I yang terlebih dahulu didapat, hasil belajar siswa pada siklus II bisa dikatakan lebih baik. Hal ini sangat menggembirakan karena pembelajaran berjalan dengan baik walaupun masih ada bagian-bagian yang belum optimal. Maka dari itu pada siklus selanjutnya, diharapkan hasil belajar siswa bisa tuntas semua dan mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebesar 85%. Adapun upaya perbaikan yang akan peneliti lakukan pada siklus III yaitu dengan lebih baik lagi dalam menjalankan proses pembelajaran dengan menerapkan permainan *Treasure Clue* dan peneliti akan berusaha untuk menyampaikan materi dengan lebih baik lagi.

3. Paparan Data Siklus III

a. Paparan Perencanaan siklus III

Melihat hasil yang telah diperoleh pada pelaksanaan siklus II yang menunjukkan peneliti telah berhasil mencapai target sebesar 100% pada tahap perencanaan. Maka Perencanaan yang disiapkan dalam pembelajaran ini tetap sama seperti pada siklus sebelumnya, namun ada beberapa yang ditambahkan

untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus sebelumnya, adapun perencanaan tersebut meliputi :

- 1) Mempersiapkan RPP materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia
- 2) Mempersiapkan LKS
- 3) Mempersiapkan Alat Evaluasi
- 4) Mempersiapkan alat permainan seperti kartu bernomor, gambar ragam kebudayaan Indonesia, kartu *clue-clue*, karton peta konsep dan kotak harta karun.
- 5) Mempersiapkan media gambar kesenian Kuda Renggong untuk pelaksanaan Apersepsi
- 6) Mencetak aturan permainan *Treasure Clue* untuk dibagikan pada siswa
- 7) Mempersiapkan nama anggota setiap kelompok berdasarkan kemampuan anak

Tabel 4.13
Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus III
Perencanaan

No	Aspek yang diamati	Skor				Target
PERENCANAAN		3	2	1	0	
1	Guru mempersiapkan RPP	√				100%
2	Guru mempersiapkan LKS	√				
3	Guru mempersiapkan Alat Evaluasi	√				
4	Guru mempersiapkan alat permainan <i>Treasure Clue</i>	√				
Jumlah		12				
Presentase		100%				

Berdasarkan Tabel 4.13 di atas dapat dilihat pada tahap perencanaan dari kinerja guru siklus III ini hasilnya sama seperti pada siklus sebelumnya yaitu 100% dan dikategorikan memenuhi target yaitu sebesar 100%.

b. Pelaksanaan Siklus III

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 06 juni 2015 selama 3 jam pembelajaran, tepatnya dimulai pada pukul 08.00 WIB-09.30 WIB. Tahap pelaksanaan tindakan siklus III ini dihadiri oleh peneliti selaku pelaksana

penelitian dan guru kelas V sebagai observer. Gambaran paparan data pelaksanaan tindakan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada pembelajaran siklus III ini dimulai dengan guru mengucapkan salam, setelah itu guru mempersiapkan materi ajar, LKS, soal evaluasi, dan instrumen-instrumen yang akan digunakan kembali pada siklus III ini yaitu, lembar format observasi kinerja guru, dan format observasi aktivitas siswa. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa agar kondusif. Setelah kondisi kelas kondusif maka dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Apersepsi pada siklus III ini dilakukan sama dengan menggunakan media gambar alat musik tradisional Jawa Barat yaitu angklung dan menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”. Tujuan dari dilakukannya apersepsi sendiri yaitu untuk kembali mengingatkan siswa tentang materi pada siklus II telah diajarkan, agar siswa lebih siap dengan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus III ini.

2) Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti ini guru terlebih dahulu menjelaskan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Pembelajaran diiringi dengan tanya jawab aktif seputar materi. Kemudian guru mengajak siswa untuk kembali bermain *Treasure Clue* dan menjelaskan kembali aturan permainan tersebut. Setelah itu guru membagi siswa menjadi tiga kelompok sesuai dengan nama anggota kelompok yang sudah disusun oleh guru sebelumnya, hal ini dilakukan untuk memperbaiki proses tahapan pembagian kelompok yang belum optimal pada siklus II. Adapun percakapan yang terjadi dalam tahapan pembagian kelompok dapat dilihat dibawah ini.

- Guru :”Anak-anak sekarang ibu akan membagi kalian menjadi tiga kelompok ya”
- Siswa :”Bu, *abdi hoyong jeng Anggun*” (jawab salah satu siswa yang menginginkan satu kelompok dengan teman sebangkunya).
- Guru :”Sekarang kelompoknya ibu yang tentuin ya sayang, nih udah ibu bikin nama anggota kelompoknya, yang namanya ibu panggil maju kedepan ya”
- Siswa :”Iya Bu”

Guru :”kelompok 1, Asti, Anggun, Rahmat, Asep S, Siti, Tiur, Egi”
(Guru memanggil nama anggota kelompok dan siswa satu persatu maju ke depan kelas)
(CL, 06 Juni 2015/Tahap Pembagian Kelompok)

Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Treasure Clue* siswa tidak lagi terlihat kebingungan dan tidak terlihat lagi siswa yang salah dalam mencocokkan *clue* dan gambar. Hal tersebut juga tampak pada saat siswa mengerjakan LKS dan membuat peta konsep siswa sudah mengerti dan langsung mengerjakan tugasnya dengan benar sesuai petunjuk. Pembelajaran dalam siklus III ini terlihat lebih kondusif dan berjalan lancar dibandingkan siklus-siklus sebelumnya.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, sama seperti siklus II pada siklus III ini guru melakukan refleksi dengan membahas kembali materi yang telah diajarkan karena dikhawatirkan ada siswa yang belum mengerti materi yang telah diajarkan sekaligus membetulkan pemahaman siswa yang masih salah. Setelah selesai melakukan refleksi guru membimbing siswa menyimpulkan materi bersama-sama. Dalam siklus III sama seperti siklus II sebelum menyimpulkan pembelajaran guru terlebih dahulu memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan hal ini dimaksud untuk mempermudah siswa dalam menyimpulkan pembelajaran. Setelah diberikan beberapa pertanyaan guru menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dan hasilnya siswa tersebut mampu secara benar menyimpulkan pembelajaran yang telah diikutinya.

c. Paparan Data Hasil siklus III

1) Kinerja Guru

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus III ini guru sudah berhasil mencapai target yang telah ditentukan yaitu 100%. Adapun rincian dari perolehan skor guru pada pelaksanaan siklus III dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

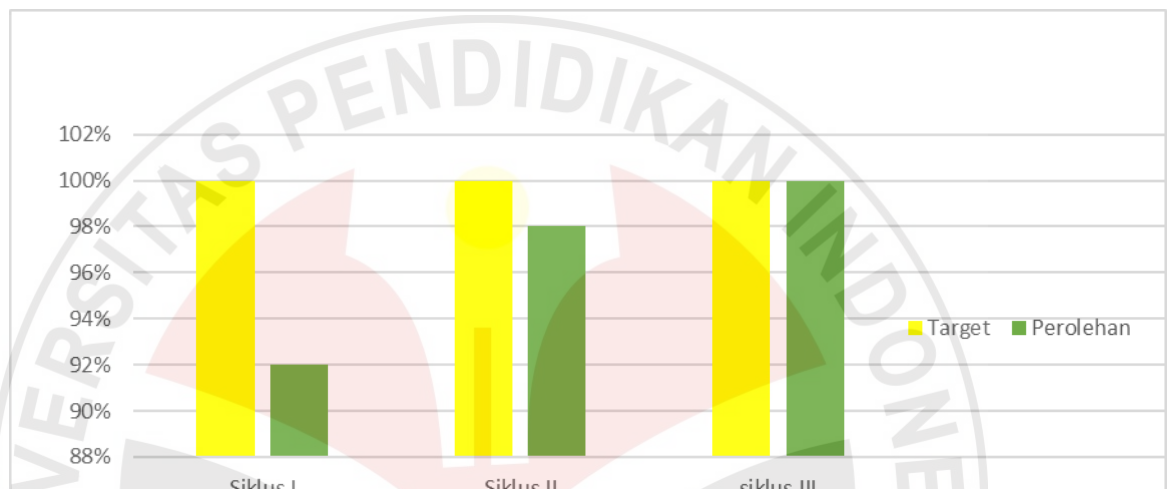
Tabel 4.14
Kinerja Guru Siklus III
Pelaksanaan

No	Aspek yang diamati	Skor				Target
B. PELAKSANAAN		3	2	1		
1. Kegiatan Awal						100%
a.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√				
b.	Guru melakukan apersepsi	√				
Jumlah		6				
Persentase		100%				
2. Kegiatan Inti						
a.	Guru menjelaskan materi	√				
b.	Guru menggunakan metode pembelajaran	√				
c.	Guru membagi siswa ke dalam tiga kelompok.	√				
d.	Guru menjelaskan aturan permainan <i>Treasure Clue</i>	√				
e.	Guru mengawasi kegiatan diskusi siswa dalam menemukan jawaban <i>clue</i> dan gambar.	√				
f.	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS	√				
g.	Guru membimbing siswa untuk melakukan presentasi	√				
Jumlah		21				
Persentase		100%				
3. Kegiatan Akhir						
a.	Guru melakukan Refleksi	√				
b.	Guru membantu siswa dalam membuat kesimpulan	√				
Jumlah		6				
Persentase		100%				
C. EVALUASI						
1.	Guru melaksanakan penilaian proses aktivitas siswa	√				100%
2.	Guru melaksanakan penilaian post tes	√				
Jumlah		6				
Persentase		100%				
JUMLAH TOTAL		51				
PERSENTASE (%)TOTAL		100%				

Dari hasil yang didapat pada Tabel 4.14 observasi kinerja guru pada siklus III ini sudah memuaskan. Dari total skor target 51, pada siklus I ini guru mendapat skor 51 atau 100% dari total skor target. Bisa dilihat, pada kegiatan perencanaan guru sudah berhasil mencapai target yaitu 100%, pelaksanaan yang dibagi menjadi tiga kegiatan, masing-masing sudah bisa memenuhi target sebesar 100%.

Berbeda dengan siklus II pada siklus III ini guru berhasil mendapatkan skor ideal 3 pada tahapan pembagian kelompok. Adapun dalam siklus III kinerja guru lebih meningkat 2% dibandingkan dengan siklus II.

Jika melihat pada Tabel klasifikasi presentase kinerja guru, baik dari perencanaan maupun pelaksanaan sudah dikategorikan “Sangat Baik” karena dari target yang peneliti tentukan yaitu 100% dan pada siklus III ini peneliti berhasil mencapai target tersebut. Adapun diagram presentase siklus III dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4.8
Presentase Kinerja Guru Siklus III

2) Aktivitas Siswa

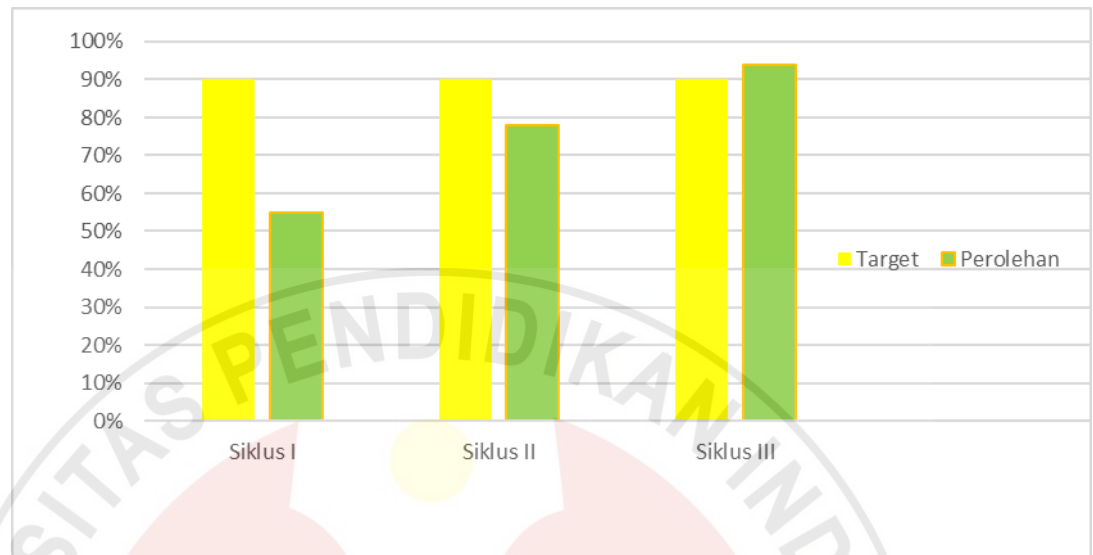
Dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa meningkat dibandingkan siklus II, tetapi masih ada beberapa siswa yang belum mendapatkan skor ideal dan kurang kondusif dalam mengikuti pembelajaran. Tetapi secara keseluruhan siswa lebih aktif dibandingkan dengan siklus II semua siswa mau ikut berpartisipasi dan menyelesaikan tugas kelompoknya. Selain itu pada siklus III ini siswa lebih kreatif dalam membuat peta konsep dimana siswa mencoba menambah gambar bunga di peta konsepnya. Berikut data hasil dari aktivitas siswa pada siklus III, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.15
Aktivitas Siswa Siklus III

N o	Nama	Diskusi siswa dalam kelompok																Skor	%	Keterangan				
		Saling menghargai				Disiplin				Keaktifan				Kerjasama						S B	B	C	K	SK
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0							
1.	Friska Septiani	√				√				√				√				12	100	√				
2.	Asti Abdillah	√				√				√				√				12	100	√				
3.	Asep Dedi		√			√				√				√				10	83	√				
4.	Anggun Amalia	√				√				√				√				11	100	√				
5.	Asep Sunarya	√				√				√				√				10	83	√				
6.	Egi Susanto			√		√				√				√				9	75		√			
7.	Alya Meisya	√				√				√				√				12	100	√				
8.	Tiur M	√				√				√				√				11	91	√				
9.	Irsyad R	√				√				√				√				11	91	√				
10.	Moch. N. Ilham	√				√				√				√				11	91	√				
11.	Moh. Erlangga	√				√				√				√				11	91	√				
12.	Padillah	√				√				√				√				10	83	√				
13.	Siti Maemunah	√				√				√				√				11	91	√				
14.	Anggi N	√				√				√				√				10	83	√				
15.	Pandu Wijaya	√				√				√				√				12	100	√				
16.	Rahmat R		√			√				√				√				10	83	√				
17.	Rizal F	√				√				√				√				11	91	√				
18.	M. Firda	√				√				√				√				11	91	√				
Jumlah																				17	1	-	-	-
Presentase																				94 %	6 %			

Dari data yang ditunjukkan pada Tabel 4.15 di atas, maka dapat kita lihat beberapa hasil dari aktivitas siswa pada siklus III menunjukkan bahwa siswa yang mencapai interpretasi SB sebanyak 17 siswa atau 94%, dan siswa yang mencapai interpretasi B sebanyak 1 siswa atau 6% , serta siswa yang mencapai interpretasi C, K dan SK tidak ada. Melihat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada siklus III ini sudah mencapai target. Adapun aspek yang

diamati dalam proses diskusi kelompok yaitu saling menghargai, disiplin, keaktifan dan kerjasama. Adapun diagram aktivitas siswa pada siklus III dapat dilihat di bawah ini



Gambar 4.9
Diagram Aktivitas Siswa Siklus III

3) Hasil Belajar

Setelah dilakukannya perbaikan pada siklus III ini pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* terjadi perubahan pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa lebih baik atau mengalami peningkatan dibanding dengan hasil belajar siswa pada siklus II. Adapun hasil belajar siswa siklus III yang sudah diolah dan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16
Hasil belajar siswa siklus III

No	Nama siswa	Nomor soal															Skor	Nilai	KET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			T	B
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100		
1.	Friska	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	1	18	90	√	
2.	Asti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	0	17	85	√	
3.	Asep D	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	2	2	1	12	60		√
4.	Anggun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100	√	
5.	Asep S	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	2	0	2	2	0	15	75	√	
6.	Egi S	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	2	2	2	0	14	70	√	
7.	Aliya M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100	√	
8.	Tiur M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	0	2	2	0	15	75	√	
9.	Irsyad	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2	18	90	√	
10.	Ilham	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	2	0	2	2	0	14	70	√	
11.	Erlangga	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	2	15	75	√	
12.	Padillah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0	16	80	√	
13.	Siti M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	0	1	16	80	√	
14.	Anggi N	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	2	0	14	70	√	
15.	Pandu W	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	2	2	2	14	70	√	
16.	Rahmat R	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	2	2	0	14	70	√	
17.	Rizal F	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	1	2	17	85	√	
18.	M. Firda	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	2	2	2	2	0	16	80	√	
Jumlah																			17	1
Presentase																			94%	6%

Keterangan

BT= Tidak Tuntas T = Tuntas

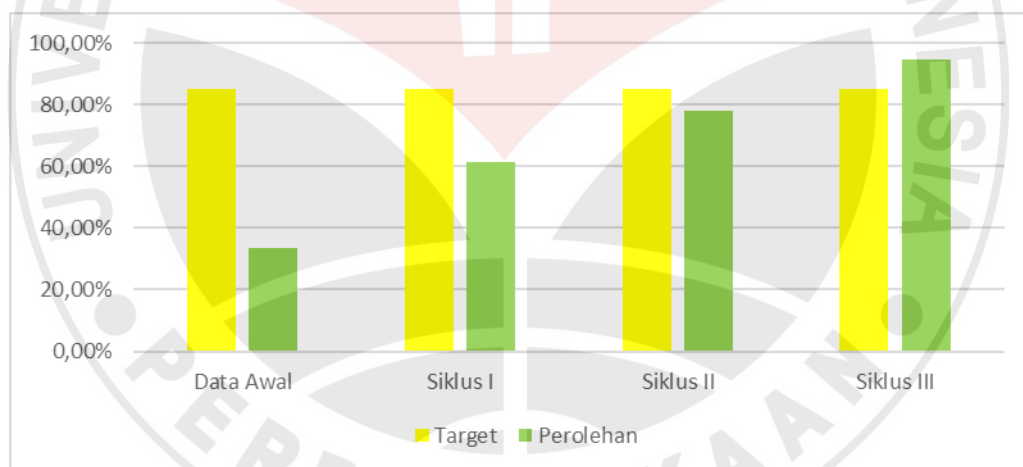
Kriteria penilaian yaitu: $\frac{\text{Skor yang Didapat}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$

Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM): 70

Skor ideal = 20

Dari hasil data Tabel 4.16 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa masih ada satu siswa yang belum mencapai KKM sebesar 70. Dari 18 siswa, 17 siswa dikatakan tuntas atau 94,44% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 1 siswa atau 5,56%.

Melihat hasil tersebut jika dibandingkan dengan hasil data pada siklus II hasil belajar siswa pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 16,67%. Dengan demikian hasil belajar siswa pada siklus III ini sudah mencapai target yang telah ditentukan sebesar 85%. Berikut hasil belajar siswa, yang bisa dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.10
Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus III

Berdasarkan diagram di atas maka dengan penerapan metode permainan *Treasure Clue* pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia pada siklus III, pembelajaran dapat dikatakan sudah berjalan dengan optimal karena target sebesar 85% sudah berhasil tercapai.

d. Analisis dan Refleksi siklus III

Berikut analisis data berdasarkan hasil temuan pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang telah dilakukan pada siklus III adalah sebagai berikut.

Tabel 4.17
Analisis Siklus III

No	Kegiatan	Temuan	Target	Keterangan
1	Kinerja Guru: Perencanaan.	Dalam tahap perencanaan pada siklus III sudah mencapai target. Terlihat pada poin perencanaan mendapatkan skor maksimal yaitu 3. Sangat baik, karena target 100% bisa tercapai.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah Mencapai target
	Pelaksanaan. a. Kegiatan Awal	Pada tahap pelaksanaan ini, kegiatan awal sudah mencapai target yaitu 100%, dimana peneliti mendapat skor ideal yaitu 6 dari 2 aspek yang telah dilaksanakan.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah mencapai target
	b. Kegiatan Inti	Pada kegiatan inti peneliti hanya mendapatkan presentase 100% dari target 100% dalam hal ini peneliti sudah berhasil mencapai target yang telah ditentukan.	Target yang ditentukan sebesar 100%,	Sudah mencapai target
	c. Kegiatan Akhir	Pada kegiatan akhir pembelajaran peneliti sudah mencapai target yaitu 100%, dimana dalam hal ini peneliti berhasil memperoleh skor ideal 6 dari 2 aspek yang telah dilaksanakan.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah mencapai target

	Evaluasi	Pada tahap penilaian ini sudah memperoleh hasil 100% dan sudah memenuhi target yang telah ditentukan.	Target yang ditentukan sebesar 100%	Sudah Mencapai target
2	Aktivitas Siswa: Interpretasi SB	Pada aktivitas siswa yang mendapatkan interpretasi SB adalah sebanyak 17 siswa atau 94%.	Dari target yang ditentukan sebesar 90% siswa yang mendapatkan interpretasi SB sebesar 94,44%	Sudah mencapai target
	Interpretasi B	Siswa yang mendapat interpretasi B sebanyak 1 siswa atau 5,56%.		
	Interpretasi C	Tidak ada siswa yang mendapat interpretasi C		
	Interpretasi K	Tidak ada siswa yang mendapat interpretasi K		
	Interpretasi SK	Tidak ada siswa yang mendapat interpretasi SK		
3.	Hasil Belajar Siswa: Tuntas	Untuk hasil belajar siswa ini, dari 18 siswa, yang tuntas mencapai 17 siswa atau 94,44% dan sisanya 1 siswa atau 5,56% belum mencapai nilai KKM sebesar 70.	Target yang ditentukan sebesar 85% perolehan hasil belajar siswa pada siklus III sebesar 94,44%	Sudah mencapai target

Melihat dari hasil analisis atau temuan yang ada pada tabel 4.17 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pada tahap perencanaan dan pelaksanaan dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan terlampauinya target yang telah ditentukan di awal, baik target kinerja guru yaitu 100%, aktivitas siswa sebesar 90%, maupun hasil belajar siswa yaitu sebesar 85%.

Melihat hasil yang peneliti peroleh dalam siklus III ini maka dari itu tidak ada yang harus diulang, walaupun tentu saja dalam pembelajaran masih ada seikit kekurangan. Tetapi hal ini sudah dikatakan baik karena terjadinya peningkatan baik dalam kinerja guru, aktivitas siswa maupun hasil belajar siswa. Dengan sudah terpenuhinya target pada siklus III ini, maka tidak ada lagi penelitian yang harus dilakukan selanjutnya

Hasil dari pada pelaksanaan penelitian memang sudah mencapai target, tetapi ada beberapa refleksi yang diharus dilakukan, sehingga pembelajaran kedepan bisa lebih optimal dan maksimal.

1) Kinerja Guru

Pada kinerja guru ini, peneliti mendapatkan total skor 51 dari total skor keseluruhan yang ada yaitu 51 (100%). Jika dikategorikan berdasar tabel klasifikasi, perolehan skor pada kinerja guru ini termasuk kedalam kategori baik sekali. Hal inilah yang menjadi kesimpulan bahwa kinerja guru pada siklus III ini mencapai target.

2) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada siklus III ini mendapatkan perolehan persentase sebesar 94,44% interpretasi SB dari target 90%. Hal ini mengalami peningkatan dari siklus II yang hanya mendapatkan 77,77% pada interpretasi SB. Hal inilah yang menjadi kesimpulan bahwa aktivitas siswa pada siklus III ini sudah mencapai target bahkan melampaui target yang telah ditentukan.

3) Hasil Belajar siswa

Pada hasil belajar siswa siklus III ini, bisa dikatakan signifikan. Hal ini dilatar belakangi hasil dari perolehan nilai siswa yang melampaui KKM sebesar 70 dan target yang telah ditentukan yaitu 85%. Maka dari itu, dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar siswa pada siklus III ini mencapai target yang telah ditentukan.

Dari instrumen yang digunakan baik kineja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa semuanya telah mencapai target. Oleh karena itu jika ditarik kesimpulan untuk keseluruhan penelitian ini, maka didapat sebuah kesimpulan, bahwa dengan terbuktinya hipotesis awal tindakan yang menyatakan jika menerapkan metode permainan *Treasure Clue* maka hasil belajar siswa akan meningkat. Hal tersebut dibuktikan pada saat melakukan penelitian dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya yang membuktikan bahwa hipotesis tindakan tersebut adalah tepat. Sehingga penelitian ini dapat diselesaikan pada siklus III.

C. Paparan Pendapat Guru dan Siswa

1. Paparan pendapat Guru

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan kepada wali kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, mengenai penerapan metode permainan *Treasure Clue* pada materi kergaman suku dan budaya di Indonesia. Maka diperoleh data sebagai berikut:

- a. Bapak Dayat Hidayat, S.Pd.i mengatakan bahwa permainan ini sangat menarik dan sangat mendorong siswa untuk berpikir, karena sebelumnya belum pernah menerapkan metode permainan dalam pembelajaran.
- b. Hambatan yang terjadi dalam penerapan metode permainan ini sedikitnya ruangan kelas yang ada di SD sehingga harus menunggu kelas lain pulang dan sangat menghambat peneliti dalam mengkondisikan kelas untuk menempel *clue* dan gambar di tembok sebelum siswa masuk kelas dan memulai pembelajaran.
- c. Hambatan tersebut bisa diatasi dengan cara meminta bantuan kepada beberapa orang siswa untuk membantu guru menempelkan *clue* dan gambar agar tidak memakan waktu yang banyak.
- d. Permainan ini banyak sekali kelebihannya, pertama siswa yang biasanya diam jadi terlihat sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran, kedua siswa jadi terdorong untuk berpikir dalam mencocokkan *clue* dan gambar dan yang terakhir nilai siswa jadi lebih baik setelah bermain *Treasure Clue*.

- e. Permainan *Treasure Clue* ini sangat berpengaruh terhadap nilai hasil belajar siswa, bahkan anak-anak yang nakal di kelas dan kurang baik dari sisi kognitifnya setelah bermain permainan ini menjadi lebih mau bekerjasama dengan teman nya dan nilai nya juga mampu mencapai KKM.

Melihat hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan bawa permainan *Treasure Clue* pada materi kergaman suku dan budaya di Indonesia sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu permainan *Treasure Clue* ini melalui tahap demi tahapnya sangat mendorong siswa untuk mau berpikir mengenai petunjuk dan gambar yang ada serta siswa lebih mudah memahami materi secara tidak langsung melalui bermain.

2. Paparan pendapat Siswa

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, mengenai penerapan metode permainan *Treasure Clue* pada materi kergaman suku dan budaya di Indonesia. Maka diperoleh data sebagai berikut:

- a. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam melaksanakan permainan *Treasure Clue*, bahkan siswa merasa permainan ini merupakan permainan yang sangat seru dan membuat mereka gembira.
- b. Siswa merasa sangat tertarik dalam mengikuti permainan ini terlebih lagi ketika siswa secara satu persatu mencari *clue* dan gambar yang ada di tembok selain itu siswa juga merasa tertantang karena harus beradu ketelitian dan kecepatan dengan kelompok yang lainnya.
- c. Menurut siswa permainan ini lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasanya, ketika belajar IPS biasanya mereka hanya diminta untuk membaca buku, menghafal dan juga menggambar peta, tetapi dengan permainan *Treasure Clue* mereka bisa mendapatkan informasi dari *clue* dan gambar yang mereka temukan sendiri.
- d. Menurut siswa tidak ada kekurangan dari permainan ini hanya saja hadiahnya lebih baik alat-alat sekolah jangan makanan karena makanan cepat habisnya.

Melihat hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan permainan *Treasure Clue* sangat membuat siswa gembira dan siswa lebih mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui petunjuk dan gambar yang ada pada tahapan permainan yang mengakibatkan pembelajaran terasa lebih bermakna.

D. Pembahasan

Hasil dari penelitian yang dilakukan selama 3 siklus dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, ternyata memberikan hasil yang positif dengan meningkatnya kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Berikut pembahasan dari pelaksanaan tindakan dari kedua siklus tersebut.

1. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Tahap ini peneliti merencanakan seluruh komponen yang diperlukan dalam pembelajaran yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue*. Pada tahap perencanaan seorang guru harus mampu merancang suatu perencanaan dengan matang, hal ini selaras dengan yang diungkapkan Ely (dalam Sukirman dan Djumhana, 2006, hlm.20) bahwa “perencanaan adalah proses dan cara berpikir yang dapat menciptakan hasil yang diharapkan”. Selain itu Sukirman dan Djumhana (2006, hlm. 15) juga berpendapat bahwa “terdapat beberapa komponen yang mempengaruhi kesuksesan berjalannya sistem pembelajaran antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan fasilitas serta faktor lingkungan”. Adapun perencanaan yang dibuat adalah:

- a. Mempersiapkan RPP materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia
- b. Mempersiapkan LKS
- c. Mempersiapkan Alat Evaluasi
- d. Mempersiapkan alat permainan seperti kartu bernomor, gambar ragam kebudayaan Indonesia, kartu *clue-clue*, karton peta konsep dan kotak harta karun.
- e. Mempersiapkan media gambar kesenian Kuda Renggong untuk pelaksanaan Apersepsi
- f. Mencetak aturan permainan *Treasure Clue* untuk dibagikan pada siswa

g. Mempersiapkan nama anggota setiap kelompok berdasarkan kemampuan anak

Melalui tahapan di atas, didapat hasil pada setiap siklusnya yaitu sebesar 100%. Adapun rincian tahap perencanaan siklus I adalah sebagai berikut, pada tahap perencanaan ini terdapat 4 aspek yang mempunyai total skor 12. Dan pada tahap perencanaan ini peneliti mendapatkan skor 12, yang berarti peneliti mendapatkan persentase sebesar 100%. Pada siklus II pun terdapat 4 aspek pada tahap perencanaan ini, dan peneliti kembali mendapatkan skor 12 serta pada siklus III peneliti kembali mendapatkan skor 12 dengan presentase 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa peneliti mendapatkan persentase sebesar 100% dan dapat dikatakan telah mencapai target yang ditentukan yaitu sebesar 100%.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti berpedoman pada langkah-langkah pelaksanaan permainan *Treasure Clue* menurut Nurlina (2013) yang ditulis dalam Blog nya yang berjudul “Kendaraan Belajar” yang dikombinasikan oleh peneliti dengan beberapa taktik pembelajaran. Adapun langkah-langkah tersebut diantaranya:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang
- b. Setiap kelompok mendapatkan kartu petunjuk yang akan menjadi petunjuk kelompok dalam mencari “*clue*” pertama. Amplop *clue* untuk masing-masing kelompok dibedakan warnanya.
- c. Setiap kelompok yang telah menerima kartu petunjuk akan memulai permainan pada waktu yang bersamaan.
- d. Guru menentukan waktu dimulainya permainan.
- e. Setiap kelompok mulai mencari *clue* pertama. Pada *clue* pertama di dalamnya terdapat satu pertanyaan yang jawabannya tertuliskan di bagian depan amplop ke-2. Di bagian dalam amplop *clue* ke-2 terdapat pertanyaan dan petunjuk untuk menemukan letak *clue* selanjutnya yang jawabannya ada pada bagian depan amplop *clue* ke-3 begitu seterusnya. (Jumlah *clue* disesuaikan dengan kebutuhan).
- f. Pada amplop *clue* terakhir menunjukkan tempat harta karun berada.
- g. Harta karun berisi perlengkapan untuk membuat peta konsep materi pembelajaran yang bersangkutan.
- h. Setiap kelompok membuat peta konsep dengan menempelkan kertas-kertas informasi yang telah ditemukan.
- i. Setelah selesai, setiap kelompok menempelkan hasil pekerjaannya di depan kelas.
- j. Setiap kelompok menjelaskan materi hasil pekerjaannya.

Langkah di atas kemudian dijabarkan dalam langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

Pada kegiatan awal, guru mengkondisikan siswa agar siap belajar, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi dengan menggunakan media gambar, memberitahukan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa.

Kemudian beralih pada kegiatan inti, pertama peneliti menjelaskan materi mengenai keragaman suku dan budaya di Indonesia. Setelah itu guru mulai memberitahukan kepada anak bahwa guru akan mengajak siswa bermain *Treasure Clue* dan menjelaskan aturan bermainnya. Kemudian masuk pada langkah pertama dalam permainan *Treasure Clue* yang pada pelaksanaannya berpedoman pada langkah-langkah di atas dimulai dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok dimana satu kelompok terdapat 6 orang siswa. Dalam langkah tersebut guru membagi kartu urutan 1-6 yang diberikan pada setiap anggota kelompok dalam kelompoknya warna dari kartu tersebut berbeda-beda tiap kelompoknya hal ini dimaksudkan memberi identitas pengenalan dari tiap-tiap kelompok. Setelah itu guru membagikan LKS yang harus diisi selama siswa mengikuti permainan dan *clue* pertama pada anggota kelompok yang mendapat nomor urutan 1.

Selanjutnya, guru memberikan aba-aba bahwa permainan dimulai. Setelah permainan dimulai setiap kelompok mulai mencari jawaban dari pertanyaan yang ada di *clue* serta mencocokkan ciri-ciri yang ada pada *clue* dengan gambar yang ada di tembok kelas. Dalam tahap ini siswa secara bergantian mencari *clue* dan gambar sesuai dengan nomor urutannya. Setelah siswa berhasil menemukan semua jawaban *clue* dan gambar terakhir siswa diberi sebuah kotak harta karun yang berisi peralatan untuk membuat peta konsep. Dalam tahap ini siswa diminta untuk membuat sebuah peta konsep yang berisikan macam-macam kebudayaan yang ia dapatkan selama mengikuti permainan *Treasure Clue*. Setelah siswa selesai menyelesaikan peta konsepnya setiap perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil peta konsepnya dan mengumpulkan LKS nya.

Setelah semuanya dianggap telah selesai, maka guru memberi apresiasi berupa *reward* makanan kepada kelompok pemenang yang dengan cepatnya menemukan *clue* dan gambar dengan benar dan mengajak bertepuk tangan.

Menggunakan metode permainan dalam proses pembelajaran sangat memiliki dampak yang positif dalam proses pembelajaran melalui bermain siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri dimana siswa belajar untuk berpikir dan menemukan sendiri jawaban serta gambar yang sesuai dengan clue nya, hal tersebut selaras dengan pendapat Mayke (dalam Sudono, 2000, hlm.3) yang berpendapat 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”.

Peneliti mengharapkan dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan baik pada siklus I sampai dengan siklus III bisa bermanfaat bagi siswa sendiri maupun orang lain. Peneliti justru lebih pertama merasakan manfaat dari pembelajaran ini, karena tingkat partisipasi siswa yang dinilai dilembar aktivitas siswa dan juga peningkatan kinerja guru terasa manfaatnya bagi peneliti. Adapun peningkatan kinerja guru dan aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

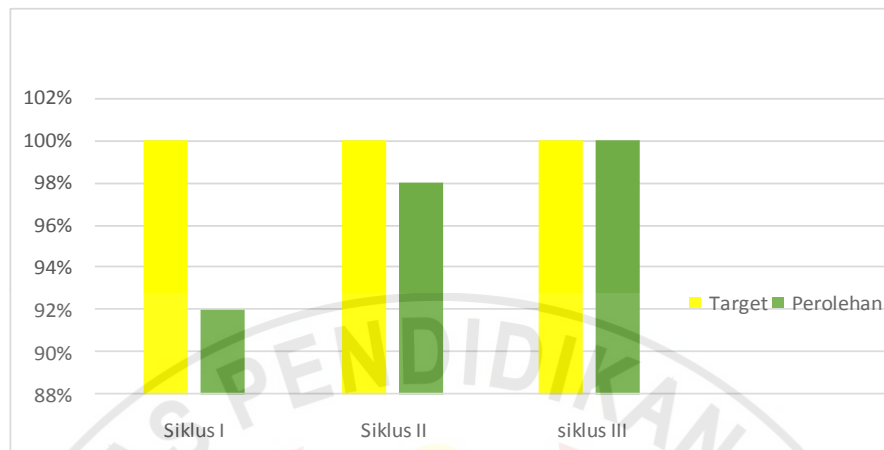
a. Peningkatan Kinerja Guru

Dari hasil observasi kinerja guru yang dilakukan oleh observer Bapak Dayat Hidayat, S.Pd.I selaku wali kelas V di SDN Padasuka II ini, dalam pelaksanaan siklus I sampai dengan siklus III terlihat adanya peningkatan. Peningkatan hasil kinerja guru ini sangat berdampak pada aktivitas siswa yang juga mengalami peningkatan. Terlihat dari pelaksanaan kegiatan awal siklus I yang hanya mendapat 92% bisa meningkat pada siklus II menjadi 98% dan kembali meningkat pada siklus III yaitu 100%. Di bawah ini merupakan tabel data kinerja guru.

Tabel 4.18
Peningkatan Kinerja Guru

No	Siklus	Perolehan Skor
1	Siklus I	46 (92%)
2	Siklus II	50(98%)
3	Siklus III	51(100%)

Dari tabel 4.18 di atas dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kinerja guru pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Peningkatan ini pun bisa dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.11
Persentase peningkatan kinerja guru pada materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia

Pada siklus I masih terlihat kekurangan pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran sehingga hanya mendapatkan skor 46 atau (92%), setelah merefleksi kekurangan pada siklus I, peneliti melakukan upaya perbaikan pada siklus II dengan menggunakan media gambar pada saat apersepsi dan membagikan aturan permainan *Treasure Clue* kepada semua siswa. Setelah melakukan siklus II kinerja guru mendapatkan peningkatan skor total sebesar 50 atau (98%). Pada siklus II pun masih terlihat kekurangan pada tahapan pembagian kelompok dimana peneliti hanya mendapat skor 2, setelah merefleksi kekurangan yang ada pada siklus II, peneliti melakukan upaya perbaikan pada siklus III dengan merubah cara pembagian kelompok dengan mempersiapkan nama-nama anggota terlebih dahulu dan memanggil nama siswa secara satu persatu ke depan kelas dan berkumpul langsung dengan anggota kelompoknya. Setelah siklus III dilakukan kinerja guru mengalami peningkatan dimana pada siklus III peneliti mendapat skor total 51 atau (100%).

b. Peningkatan Aktivitas Siswa

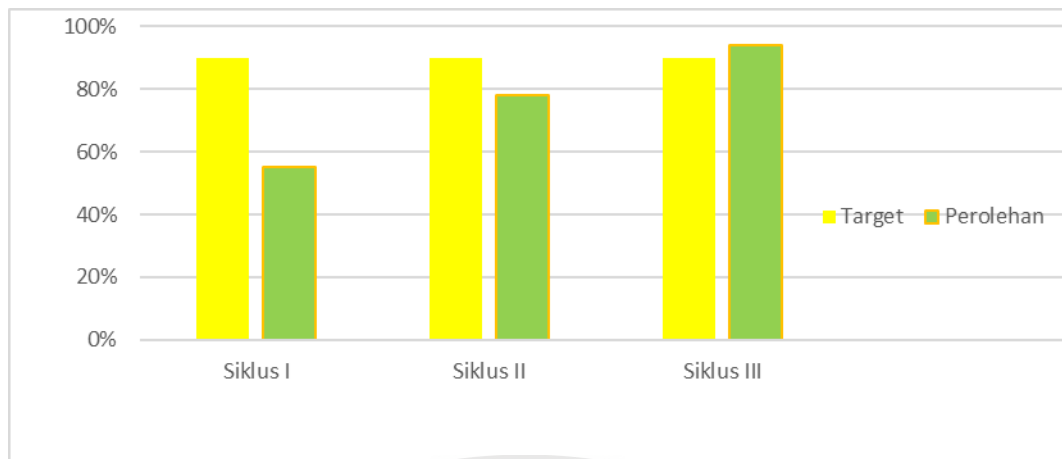
Aktivitas siswa pada ketiga siklus yang telah dilaksanakan juga mengalami peningkatan. Hal ini tidak terlepas dari peran serta siswa yang antusias dan semangat, sehingga pembelajaran pada siklus I bisa meningkat di pembelajaran

siklus II dan pembelajaran pada siklus II dapat meningkat pada siklus III. Berikut tabel peningkatan aktivitas siswa.

Tabel 4.19
Peningkatan Aktivitas Siswa

Kategori	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Sangat Baik (SB)	10 (55,55%)	14 (77,78%)	17 (94,44%)
Baik (B)	6 (33,33%)	4 (22,22%)	1 (5,55%)
Cukup (C)	2 (11,11%)	-	-
Kurang (K)	-	-	-
Sangat Kurang (SK)	-	-	-

Dari data tabel 4.19 di atas maka terlihat peningkatan pada siklus II dan siklus III. Hasil dari siklus I siswa yang mendapatkan interpretasi SB sebanyak 10 siswa atau 55,55% dan meningkat pada siklus II menjadi 14 siswa atau 77,78% dan kembali meningkat pada siklus III menjadi 17 siswa atau 94,44%. Kemudian siswa yang mendapat interpretasi B pada siklus I sebanyak 6 siswa atau 33,33% tetapi menurun pada siklus II menjadi 4 siswa atau 22,22% dan kembali menurun pada siklus III menjadi 1 siswa atau 5,55%. Dan siswa yang mendapat interpretasi C pada siklus I sebanyak 2 siswa atau 11,11% dan tidak ada siswa yang mendapat interpretasi C pada siklus II dan siklus III. Sedangkan dari ketiga siklus yang telah dilaksanakan tidak ada satu siswa pun yang mendapat interpretasi K dan SK. Peningkatan aktivitas siswa yang mencapai interpretasi SB (Sangat Baik) dari setiap siklus nya dapat di lihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4. 12

Presentase Peningkatan Aktivitas Siswa materi Keragaman suku dan budaya di Indonesia

Berdasarkan diagram di atas, terlihat peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III. Peningkatan terjadi pada interpretasi SB (Sangat Baik) dan penurunan terjadi pada interpretasi B (Baik) dan interpretasi C (Cukup), sehingga sangat menggembirakan bagi peneliti karena aktivitas siswa ini bisa melampaui target yang ditentukan yaitu sebesar 90%.

3. Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III

Paparan hasil data disini dimaksudkan untuk membahas atau memaparkan hasil belajar siswa yang didapat pada siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil belajar siswa merupakan instrumen utama dalam penelitian ini, sehingga hasilnya sangat penting untuk peneliti karena bisa menjadi hal yang berdampak besar pada penelitian ini. Hasil belajar dalam proses pembelajaran sudah seharusnya tidak hanya mementingkan sisi kognitif saja tetapi hasil belajar yang sesungguhnya harus meliputi tiga spek yaitu aspek kognitif, psikomotor dan juga afektif. Hal tersebut selaras dengan pendapat Bloom (dalam Sudjana, 2010) yang berpendapat bahwa:

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.

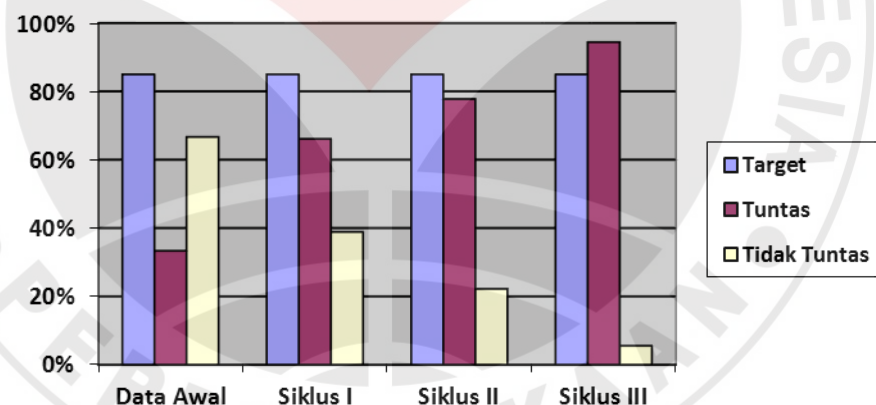
Dari tiga pengkatogoria yang dilakukan oleh Bloom di atas sangat jelas bahwa anggapan masyarakat mengenai hasil belajar hanya sekedar aspek kognitif

semata sangat salah. Selain itu Sudjana (2010, hlm. 22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah “kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dalam penelitian ini hasil belajar adalah variabel yang ditingkatkan. Peneliti sangat bersyukur karena adanya peningkatan hasil belajar dari data awal sampai siklus III. Untuk lebih jelasnya, bisa kita lihat pada tabel peningkatan hasil belajar berikut ini.

Tabel 4.20
Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Tuntas	6 (33,33%)	11 (66,11%)	14 (77,78%)	17(94,44%)
Belum Tuntas	12 (66,67%)	7 (38,88%)	4 (22,22%)	1 (5,55%)

Dari data tabel 4.20 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan disetiap siklusnya. Sehingga hasil belajar siswa dapat melampaui target pada siklus III yang telah ditetapkan di awal sebesar 85%. Berikut persentase yang bisa dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.13
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia