

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *BOARD GAME*
DALAM PELAJARAN IPS DI KELAS IV
MIN 2 ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ZAIMLA
NIM. 160209074
Prodi PGMI**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2020 M/ 1441 H.**

**Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media
Permainan *Board Game* Dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV
MIN 2 Aceh Jaya**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusslam, Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

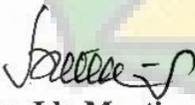
ZAIMLA
NIM. 160209074

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

pembimbing II


Dra. Ida Meutiawati, M.Pd.
NIP : 196805181994022001


Hafidh Maksum, M.Pd.
NIP: 0124038103

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
PERMAINAN *BOARD GAME* DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV
MIN 2 ACEH JAYA**

SKRIPSI

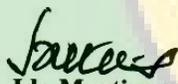
**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus serta Diterima sebagai
Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Pada Hari/ Tanggal :

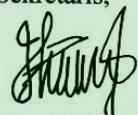
Selasa, 28 Juli 2020 M
3 Dzulhijjah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Dra. Ida Meutiawati, M.Pd
NIP. 196805181994022001

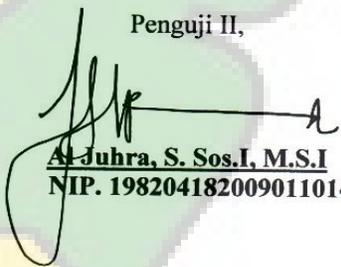
Sekretaris,


Sri Mutia, S.Pd.I., M.Pd

Penguji I,


Hafidh Maksum, M.Pd
NIP. 0124038103

Penguji II,


At Juhra, S. Sos.I, M.S.I
NIP. 198204182009011014

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh**




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini,:

Nama : Zaimla
NIM : 160209074
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Permainan *Board Game* dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 28 Juli 2020
Yang Menyatakan,



Zaimla

ABSTRAK

Nama : Zaimla
NIM : 160209074
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan keguruan/ PGMI
Judul : Peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan Board game dalam pembelajaran IPS dikelas IV MIN2 Aceh Jaya
Pembimbing I : Dra. Ida Meutiawati, M.Pd.
Pembimbing II : Hafidh Maksum, M.Pd.
Kata Kunci : Prestasi Belajar, media *board game*

Penelitian ini dilatar belakangi tentang penggunaan media *board game* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di MIN 2 Aceh Jaya dan telah dilaksanakan penelitian di kelas IV. Berdasarkan hasil temuan tentang masalah yang telah didapatkan di kelas tersebut terlihat bahwa prestasi belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba menggunakan media board game, karena media ini akan menarik perhatian siswa dalam belajar, dalam satu waktu terdapat dua kegiatan yaitu belajar sambil bermain, permainan ini akan memusatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran yang guru jelaskan, dengan demikian peserta didik akan bersemangat dalam belajar dan tentu prestasi belajar akan meningkat. Adapun jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 2 Aceh Jaya tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 14 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa serta soal test dalam bentuk pilihan ganda. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan rumus persentase. Adapun kesimpulan dari hasil analisis penelitian adalah 1. Hasil perolehan Aktivitas guru pada siklus I sebesar, 85,52 % (dikategorikan baik), dan meningkat pada siklus II sebesar 97,36%(dikategorikan sangat baik), 2. Hasil perolehan aktivitas siswa pada siklus I sebesar, 80,26% (baik), dan meningkat pada siklus II sebesar 96,05% (sangat baik), 3. Dan hasil belajar pada siklus I sebesar 57,14% (8 siswa tuntas, 6 siswa tidak tuntas) dan meningkat pada siklus II sebesar 85,71% (12 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas). Jadi kesimpulannya bahwa dengan menggunakan media *board game* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dilihat dari hasil belajar pada pelajaran IPS di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Allah tuhan sekalian alam, yang maha mengetahui segala sesuatu, yang memberi berbagai ilmu kepada hambanya, maha pengasih dan maha penyayang. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya, sehingga saya dapat menyusun skripsi yang berjudul **“Peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan *Board Game* dalam pembelajaran IPS di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya”**, tanpa pertolongan Nya mungkin saya tidak mampu menyusun skripsi ini. Dan tidak lupa Salawat berangkaikan salam kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang telah menegakkan agama islam demi membasmi sikap buruk manusia, yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah ke alam islamiyah, dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam menyusun skripsi ini saya merasa bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, yang namanya manusia pasti ada kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu dengan lapang hati, saya berharap kritik dan saran dari bapak/ ibu untuk menjadikan masukan dan tambahan bagi saya, supaya kedepan lebih baik lagi.

Semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi kita walaupun memiliki kelebihan dan kekurangan, saya mohon kritik dan sarannya. Dan semoga dengan selesainya tugas akhir skripsi ini Allah senantiasa Meridhai dan memberi hikmah untuk kita semua, dan semoga menjadikan kita pribadi yang lebih baik lagi dan selalu dalam lindungan Nya.

Ingin rasanya penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Orang tua yang sangat penulis cintai yaitu ibunda tercinta Dahliana, dan Ayahanda tersayang Ilyas, yang senantiasa mengorbankan jiwa dan raganya hanya demi anaknya, yang selalu mendukung dan mendoakan agar anak nya tercapai tujuan yang diinginkan, sehingga pada saat ini penulis sudah menyelesaikan tugas akhir skripsi ini di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Terima kasih untuk kedua orang tua yang sangat penulis cintai dan seluruh keluarga yang ikut memberi dorongan untuk tetap bertahan di UIN Ar-Raniry hingga sampai saat yang terakhir ini.

2. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag, selaku dekan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar- Raniry serta kepada seluruh dosen yang telah mendidik dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis.
3. Ibu Dra. Ida Meutiawati, M.Pd sebagai dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktunya dengan sangat sabar dalam memberikan pengarahan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Bapak Hafidh Maksum M.Pd selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan dengan sabar meluangkan waktunya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Ibuk Yuni Setia Ningsih, M.Ag selaku ketua prodi pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah dan sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta stafnya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra.Tasnim idris, M.Ag selaku Penasehat Akademik yang selama ini membimbing penulis, dan memberi masukan dalam mengerjakan skripsi.
7. Bapak Zainal Arifin S.Pd selaku Kepala Sekolah MIN 2 Aceh Jaya dan seluruh dewan guru Khususnya guru kelas IV Ibu Laila Nusur, S.Pd serta seluruh peserta didik yang telah membantu penulis dalam kegiatan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam menyusun skripsi.
8. Pimpinan Pustaka Uin Ar-raniry beserta stafnya yang telah memberi kesempatan untuk meminjamkan beberapa buku dalam rangka penulisan skripsi ini.
9. Teman seperjuangan Liza Hariska, Dinda Rizkya, Ulfatul Mukarramah, Rosy Apriza Handayani serta semua teman-teman yang terlibat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Mohon maaf, Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua khususnya bagi para guru supaya bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Amin ya Allah.

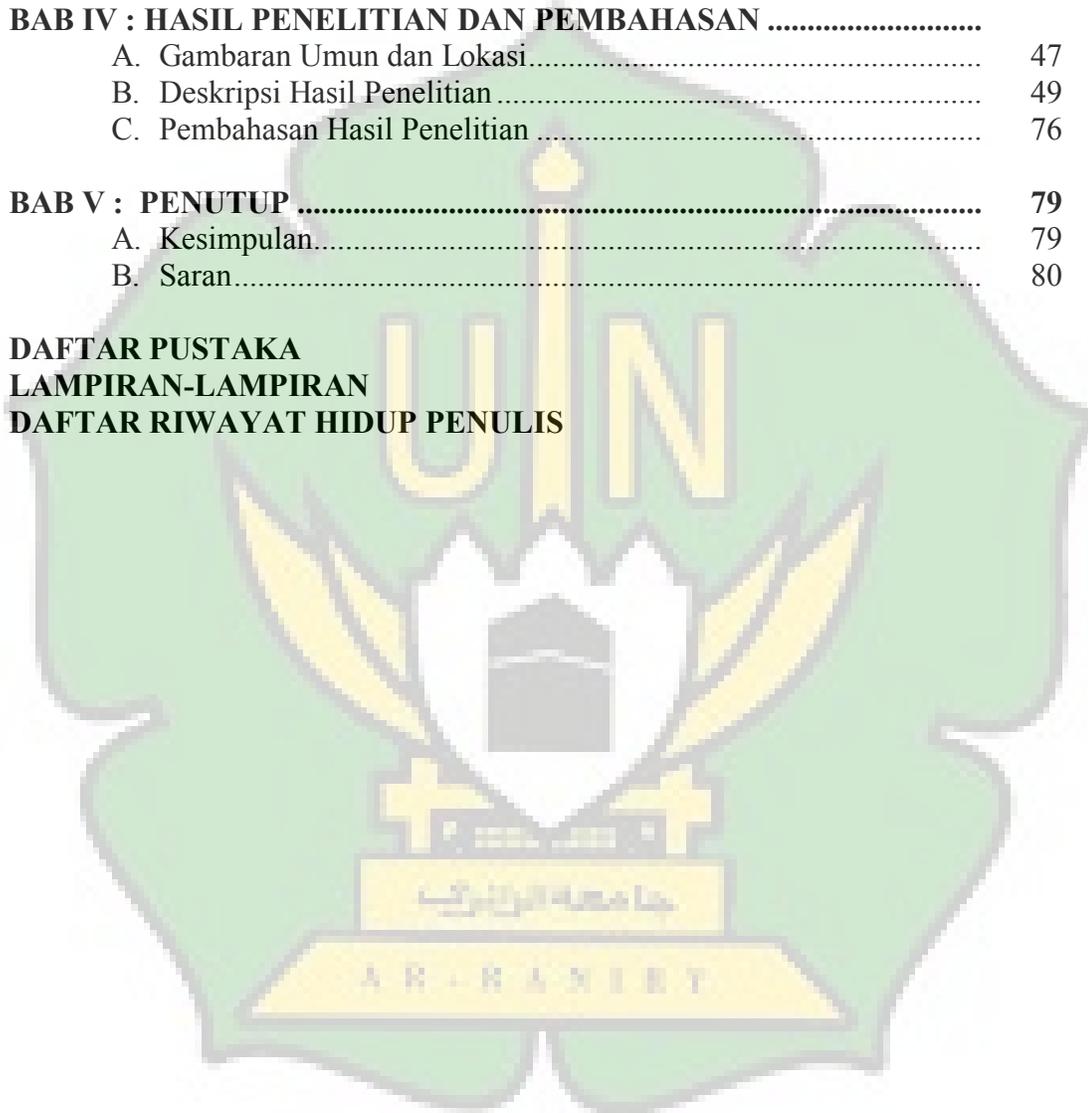
Banda Aceh, 28 Juli 2020
Penulis.

Zaimla

DAFTAR ISI

BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah.....	9
BAB II : LANDASAN TEORITIS	11
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Pentingnya Media Pembelajaran.....	12
3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.....	13
B. Media Permainan (<i>Game</i>).....	16
1. Pengertian Permainan.....	16
2. Kelebihan Media Permainan.....	16
3. Kelemahan Media Permainan.....	18
C. Media <i>Board game</i>	19
1. Pengertian <i>Board Game</i>	19
2. Bentuk <i>Smart Game</i>	20
3. Cara memainkan <i>Smart game</i>	21
D. Prestasi Belajar.....	22
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	22
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi Belajar.....	24
E. Pembelajaran IPS.....	27
1. Pengertian IPS.....	27
2. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran IPS.....	28
F. Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Negara.....	34
1. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia.....	34
2. Keragaman Budaya Indonesia.....	35
3. Sikap menghargai Keberagaman Budaya.....	35
BAB III : METODE PENELITIAN.....	37
A. Rancangan Penelitian.....	37
B. Subjek Penelitian.....	41

C. Instrumen Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum dan Lokasi.....	47
B. Deskripsi Hasil Penelitian	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian	76
BAB V : PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru.....	44
Tabel 3.2 : Kriteria Penilaian Pengamatan Kemampuan Peserta Didik.....	45
Tabel 4.1 : Sarana dan prasarana kelas IV	47
Tabel 4.2 : Keadaan peserta didik kelas IV.....	48
Tabel 4.3 : Keadaan Guru MIN 2 Aceh Jaya	48
Tabel 4.4 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	53
Tabel 4.5 : Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus I	57
Tabel 4.6 : Nilai Ketuntasan peserta didik Siklus I.....	60
Tabel 4.7 : Nilai Ketuntasan dan tidak tuntas peserta didik Siklus I	60
Tabel 4.8 : Refleksi Siklus I.....	61
Tabel 4.9 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	67
Tabel 4.10: Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	70
Tabel 4.11: Nilai Ketuntasan Peserta Didik Siklus II	72
Tabel 4.12 : Nilai Ketuntasan dan tidak tuntas peserta didik Siklus II.....	73
Tabel 4.13 : Refleksi Siklus II.....	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar sangatlah penting bagi manusia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, dimulai dari tidak mengetahui sesuatu menjadi tahu, belajar itu untuk merubah pribadi seseorang menjadi lebih bermakna, belajar diperlukan untuk memperoleh berbagai ilmu untuk digunakan dalam kehidupan dunia maupun akhirat, ilmu pendidikan dituntut secara terus menerus dari kita masih kecil sampai kita fana dari dunia ini, karena ilmu yang membuat kita bahagia didunia ini, dan ilmu juga yang membuat kita bahagia diakhirat nanti. Jadi belajar sangatlah perlu untuk memperoleh ilmu.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia itu masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-
untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku

banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya.¹ Belajar adalah suatu aktivitas, sikap, dan mengokohkan kepribadian.²

Proses pembelajaran adalah yang dilakukan melalui komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Mengajar dilakukan oleh guru sebagai seorang pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik sebagai seorang yang dididik. Belajar merupakan usaha seseorang untuk mendapatkan suatu pengetahuan, sedangkan pengajar usaha yang dilakukan oleh seorang guru dalam memberi suatu pelajaran kepada anak didiknya. Kedua aspek ini akan saling berkaitan secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.³

Keberhasilan pendidik sangat ditentukan oleh konsentrasi dan motivasi peserta didik dalam hal belajar untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal. Karena konsentrasi dan motivasi merupakan alat pendorong untuk mendapatkan sebuah pengetahuan.

Konsentrasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam suatu pembelajaran guna untuk mencapai keberhasilan siswa dalam rangka melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Peserta didik yang mampu berkonsentrasi

¹ M. , Thobroni, *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*, (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2017), h. 15-16

² Mukhlis Sumadi. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017) h. 9.

³ Mega wati, “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN Mesjid Raya Banda Aceh pada Materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Melalui Media Gambar*”, skripsi, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah Uin ar-raniry, 2016, h. 2.

selama dalam proses pembelajaran akan memiliki daya ingat yang lebih tinggi serta mudah memahami apa yang sudah dipelajari, namun banyak siswa yang kehilangan konsentrasi belajar ketika proses pembelajaran berlangsung. Konsentrasi belajar dapat ditunjukkan oleh beberapa hal diantaranya fokus pandangan, adanya perhatian, kemampuan bertanya dan kemampuan menjawab.⁴

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Yang menjadi masalah adalah bagaimana agar proses komunikasi itu menjadi efektif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima utuh. Untuk kepentingan tersebut guru perlu menggunakan variasi dalam penggunaan media dan alat pembelajaran. Secara umum ada tiga bentuk media, yaitu media yang dapat didengar, dapat dilihat, dan dapat diraba. Media-media ini bertujuan untuk mempertinggi perhatian siswa. Oleh karena itu guru perlu menggunakan setiap media sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.⁵

Untuk meningkatkan konsentrasi diperlukan motivasi belajar siswa supaya dapat mendorong perhatiannya pada suatu objek atau suatu pembelajaran. Motivasi merupakan kekuatan tersembunyi dalam diri siswa, yang mendorong siswa untuk berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khas. Memperkuat motivasi pelajar jelas termasuk tugas pengajar. Motivasi itu sangat penting untuk mendorong minat siswa dalam proses pembelajaran agar prestasi belajar peserta didik meningkat. Kalau

⁴ Mukhlas Sumadi. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan konsep Dasar*, (bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017) h.9

⁵ Mega wati, “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN Mesjid Raya Banda Aceh pada Materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Melalui Media Gambar*”, skripsi, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah Uin ar-raniry, 2016, h. 3.

seseorang sudah mempunyai suatu motivasi, maka dia akan siap mengerjakan hal-hal yang diperlukan sesuai dengan apa yang dikehendakinya.

guru disarankan agar dapat menggunakan alat-alat yang dapat membangkitkan motivasi belajar guna untuk meningkatkan prestasi belajarnya, para guru setidaknya dapat menggunakan alat yang biasa-biasa saja yang murah, meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan upaya seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam suatu pembelajaran untuk menyampaikan informasi pembelajaran pada peserta didik. Adapun tujuan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pengetahuan terhadap suatu pembelajaran. Bermain diyakini oleh banyak ahli sebagai bentuk awal belajar. Anak-anak bermain, bereksperimen di dunia nyata, mempelajari aturan-aturannya dan belajar untuk saling berinteraksi.⁶

Berdasarkan hasil dari observasi kelas IV MIN 2 Aceh jaya yang berada di Kec. Setia Bakti gampong Pante Kuyun, pada tanggal 15 oktober 2019, penulis menemukan masalah bahwa ketika guru sedang menjelaskan pembelajaran didepan kelas beberapa siswa sibuk sendiri, ada yang bercanda sama kawannya, bermain, kelas terasa ribut, siswa tidak memusatkan perhatiannya kepada guru yang sedang menjelaskan didepan. Ketika guru menegur mereka diam sebentar, kemudian ribut

⁶ Mukhlas Sumadi, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017), h. 129.

lagi, dan ketika guru bertanya kembali kepada siswa apa yang sedang beliau jelaskan mereka tidak bisa menjawab hanya diam dan duduk saja, tetapi tidak semua peserta didik ribut, ada juga peserta didik yang mengantuk, ada yang diam saja, mengerti ataupun tidak dia hanya diam saja tidak berani untuk berbicara dan tidak menjawab pertanyaan guru.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, Ibu Laila Nusur S. Pd, bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang baik terutama pada pembelajaran IPS, dilihat setelah proses pembelajaran dengan memberikan soal, baik itu soal dalam bentuk lisan maupun tulisan, dan Ibu Laila Nusur mengatakan bahwa sistem dalam pembelajaran sudah menggunakan K 13, hanya saja model ataupun media pembelajaran kurang dipergunakan dalam proses pembelajaran, hanya menggunakan buku paket ketika mengajar.⁷

Tujuan dari setiap pembelajaran adalah prestasi belajar, tugas seorang guru untuk mencari bagaimana cara atau strategi dalam pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. prestasi itu merupakan hasil dari usaha belajar yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan perubahan belajar, dengan menunjukkan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pembelajaran yang dilihat dari nilai-nilai siswa. jadi tugas seorang guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus pandai dalam merancang dan mencocokkan gaya belajar dalam sebuah pembelajaran.

⁷ Hasil Observasi dan Mewawancarai Guru Wali Kelas IV.

Salah satu cara atau solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan cara menggunakan media permainan. Bermain sambil belajar merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi siswa, dengan adanya permainan maka siswa akan membangkitkan motivasi belajar dan prestasi belajarnya akan meningkat, salah satu permainan yang disenangi para siswa MI yaitu *Board Game* yang disebut dengan papan permainan.

Semua permainan yang menyenangkan bagi anak-anak itu bisa disebut dengan *Board Game*, hanya saja bagaimana kita merancang permainan tersebut untuk kita gunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan kepada anak-anak MI agar tercapai tujuan yang diinginkan. Didalam penelitian ini penulis menggunakan *board game* yang Permainannya berbentuk ludo yang diberi nama *Smart game*, permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan keberhasilan pemain. Didalam permainan ini akan mengajarkan kepada siswa pentingnya sebuah konsentrasi untuk meraih sebuah keberhasilan, didalam permainan ini siswa berkesempatan untuk bermain dan juga belajar, Melakukan dua hal dalam satu waktu yaitu belajar sambil bermain.

Didalam penelitian ini penulis menggunakan media *board game* pada mata pelajaran IPS, karena berdasarkan wawancara dengan Guru wali kelas IV MIN 2 Aceh Jaya diketahui bahwa prestasi belajar siswa rendah pada pembelajaran IPS, yang masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Sesuai wawancara dengan wali kelas IV Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang telah diterapkan di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya pada mata pelajaran IPS adalah dengan nilai 67.

Dengan demikian pemilihan media pembelajaran yang tepat harus sesuai dengan pelajaran yang diajarkan. Didalam pelajaran IPS diharapkan agar mengembangkan serta melatih sikap, moral, dan keterampilan peserta didik. salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran IPS yaitu media *Board Game* yang terbuat dari bahan sederhana yang berbentuk seperti Permainan Ludo.

Media permainan ini digunakan untuk meningkatkan Prestasi belajar siswa. dengan adanya permainan ini maka peserta didik akan termotivasi untuk belajar, dengan adanya motivasi maka konsentrasi akan berpusat pada pelajaran yang diajarkan, dan dengan adanya konsentrasi pada suatu pelajaran, maka siswa tersebut akan mendapatkan berbagai pengetahuan, dan tentu saja prestasi belajarnya akan meningkat. Oleh karena itu, siswa memerlukan sumber belajar yang mudah untuk menerima pelajaran yang diberikan, dan menarik perhatian serta motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan dan solusi diatas penulis bermaksud untuk menggunakan media pembelajaran yaitu sebuah permainan yang disebut *Board game* atau papan permainan pada pelajaran IPS melalui penelitian yang berjudul **“Peningkatan prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan *Board Game* dalam pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya”**.

B. Rumusan Masalah

Jadi setelah dilihat dari permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas peserta didik dan Guru pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Board Game* di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya?
2. Bagaimana prestasi belajar peserta didik setelah diajarkan materi keberagaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan media *Board Game* di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya.

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini setelah dilihat rumusan masalahnya yaitu:

1. Dapat mengetahui aktivitas peserta didik dan guru pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Board Game* di kelas IV MIN 2 aceh Jaya.
2. Dapat mengetahui prestasi belajar peserta didik setelah diajarkan materi keberagaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan media *Board game* dalam pembelajaran IPS di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai salah satu upaya memperluas wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan mengenai pengembangan kegiatan pembelajaran yang variatif, mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa, serta mampu mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Sebagai masukan bagi para guru, untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik salah satunya dengan cara menggunakan media *board game*.

2. Secara Praktis

1. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman guru dalam melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan media
2. Dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi peneliti dalam menyampaikan materi keberagaman suku bangsa dan budaya.

E. Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah dalam penelitian ini yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Media *Board Game*

Board game pada dasarnya dengan menggulirkan dadu dan berpindah tempat sesuai angka yang keluar pada dadu. Berdasarkan kotak dimana pemain

berhenti sesuatu akan terjadi, ada suatu perintah, kesempatan, pertanyaan dan lain sebagainya dalam kotak tersebut pada sebuah papan.⁸

Media *Board game* adalah media permainan yang digunakan dalam sebuah pembelajaran yang berbentuk papan yang sudah dibuat sesuai keinginan, dengan menggunakan dadu untuk menentukan pemenang. *Board game* adalah permainan yang menyenangkan bagi anak-anak yang dibuat sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

2. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar, prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai.⁹

Prestasi belajar merupakan hasil yang didapatkan peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar, prestasi belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik setelah diadakan tes atau soal, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan yang ditunjukkan oleh nilai rapor.

⁸ Delfiani firdayanti, “*Pengembangan Media Education Pada Pelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara dikelas V Sekolah Dasar*”, Skripsi, Purwokerto: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah, 2016, h. 28.

⁹ Ahmad Syafi’i, “Study About Student Learning Achievement Aspect and Factors Affecting” *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018. h. 116.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat penyampaian pesan kepada peserta didik, untuk menyampaikan suatu pembelajaran melalui pengalaman langsung peserta didik, media pembelajaran bisa menyenangkan peserta didik dan mudah untuk memahami suatu pelajaran yang disampaikan kepadanya.

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti alat perantara atau pengantar. Ada beberapa definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pendidikan yang diinginkan.¹⁰

Pada dasarnya para guru dan ahli audio visual menyambut baik perubahan ini. Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku peserta didik. Untuk mencapai pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, sebagian lebih cepat melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, dan

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 163

sebagainya. Dengan demikian dapat dikatakan penggunaan multi media dalam proses belajar mengajar.

2. Pentingnya Media pembelajaran

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya, pengalaman langsung tentu saja merupakan proses belajar yang bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup di dasar laut, tidak mungkin guru membimbing siswa langsung menyelam ke dasar laut, atau membelah dada manusia hanya untuk mempelajari cara kerja organ tubuh manusia, seperti cara kerja jantung ketika memompakan darah. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru memerlukan alat bantu seperti film, atau foto-foto dan lain sebagainya. Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media pembelajaran.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian menamakannya kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale ini pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit siswa mempelajari bahan pelajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang diperoleh siswa.

3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Media pembelajaran dapat memiliki nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat membatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- c. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
- d. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- e. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.¹¹

Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran diantaranya:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pelaksanaan suatu pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaktif.
- d. Meningkatkan kualitas dalam proses belajar.

¹¹ Arief S. Sadiman, dkk, *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2003), h. 6-9.

- e. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- f. Media memungkinkan proses belajar dimana saja dan kapan saja.

Ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Hal tersebut membuat kedudukan media pembelajaran menjadi penting karena dapat membantu guru dalam mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar, serta memotivasi peserta didik dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan sehingga berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar peserta didik.

B. Media Permainan (*Game*)

1. Pengertian Permainan

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- a) Adanya pemain (pemain-pemain).
- b) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi.
- c) Adanya aturan-aturan main.
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

2. Kelebihan Media permainan

Adapun kelebihan dalam media permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan; sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab didalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti kita ketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru tidak kelihatan sedangkan

interaksi antar siswa lebih menonjol. Disini setiap siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang mereka hadapi mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Bila tidak dapat baru menanyakan kepada guru. Karena interaksi seperti ini mereka menjadi tahu kekuatan-kekuatan masing-masing dan dapat memanfaatkannya. Guru dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator proses belajar di kelompok belajar.

- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar yang lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apakah yang kita lakukan tersebut benar, menguntungkan atau merugikan. Bila memberikan hasil positif tindakan tersebut / serupa bisa dilakukan namun bila hasilnya negatif tentu saja patut dihindari. Setiap siswa tidak hanya belajar dari pengalamannya sendiri tapi juga dari pengalaman orang lain.
- 4) Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran secara biasa.

Hal ini disebabkan oleh:

- a) Permainan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikannya.

- b) Tidak sulitnya mengaitkan permainan kesituasi setempat membuat pengalihan dari apa yang telah dipraktekkan di situ ke kehidupan nyata lebih gampang.
- c) Permainan bersifat luwes. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesanya. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- d) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Untuk membuat permainan yang baik tidak diperlukan seseorang yang ahli. Guru atau siswa sendiri dapat membuatnya. Bahan-bahannya pun tidak perlu mahal-mahal, bahan-bahan bekas pun dapat dipakai. Mahalnya bahan atau biaya membuat permainan bukanlah ukuran baik jeleknya suatu permainan.¹²

3. Kelemahan Media Permainan

Adapun kelemahan media permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/ teknis pelaksanaan.
- 2) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.¹³

¹² Arief S. Sadiman, dkk, *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2003), h. 75-80.

¹³ Arief S. Sadiman, dkk, *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2003), h. 82.

C. Media *Board Game*.

1. Pengertian *Board Game*

Menurut pendapat Miko Scorsviano dalam sejarah *board game* dan psikologi permainan, *Board game* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.¹⁴

pendapat lainnya juga dijelaskan oleh Mayer dan Haris bahwa teknik bermain *board game* pada dasarnya dengan menggulirkan dadu dan berpindah tempat sesuai angka yang keluar pada dadu. Berdasarkan kotak dimana pemain berhenti sesuatu akan terjadi. Ada suatu perintah, kesempatan, pertanyaan dan lain sebagainya dalam kotak tersebut. *board game* dimainkan minimal oleh dua orang. Permainan *board game* dengan papan dan bidak permainan atau penanda bergerak, dipindahkan sepanjang jalur permainan pada suatu papan sesuai dengan seperangkat aturan.

Permainan biasanya ada beberapa aturan dan biasanya dilakukan pemain dapat menentukan beberapa jumlah langkah untuk memindahkan bidak dengan cara melempar dadu. Therer menjelaskan bahwa permainan papan merupakan

¹⁴ Aprilia Kartini Streit,Hadi, “Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral dengan Menggunakan Tokoh cerita Rakyat Nusantara untuk Usia 13-15 Tahun”. program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia, Vol. 5, No. 1, Juni 2016, h. 89.

alat penting untuk membuat tangan dan kepala untuk bekerja sebagai pengasah keterampilan dan pengetahuan setiap orang melalui permainan.¹⁵

Media *board game* ini diberi nama *Smart game*, artinya game cerdas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, terhadap materi pelajaran dan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Jadi, *board game* yang diberi nama *Smart game* merupakan permainan yang berbentuk papan yang dimainkan minimal 2 orang, permainan yang sudah dibuat semenarik mungkin untuk digunakan agar tercapai tujuan tertentu, dan menggunakan dadu dan pion untuk penentu kemenangan dan juga kekalahan. *Board game* merupakan permainan yang penuh dengan peraturan. Tujuan menggunakan *board game* agar mampu menarik konsentrasi siswa pada suatu mata pelajaran yang akan meningkatkan prestasi belajarnya.

2. Bentuk *Smart Game*

Adapun bentuk *smart game* ini adalah:

- a) Berbentuk putaran obat nyamuk yang berlawanan arah jarum jam.
- b) terdapat origami yang berwarna-warni yang mempunyai 60 kotak,

¹⁵ Delfiani firdayanti, “*Pengembangan Media Education Pada Pelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara dikelas V Sekolah Dasar*”, Skripsi, Purwokerto: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah, 2016, h. 28.

c) didalamnya terdapat beberapa jebakan.

3. Cara memainkan *Smart game*

Adapun cara memainkan permainan *Smart game* ini adalah:

- a) siswa melakukan hompimpa, untuk menentukan urutan bermain.
- b) Pemain melempar dadu agar dapat memasuki start, mata dadu yang keluar harus 6 untuk memasuki *start*.
- c) Setelah memasuki start, pemain mendapat kesempatan untuk melempar dadu kembali.
- d) Setelah memasuki *start*, kesempatan pemain melempar dadu hanya sekali, berapa pun jumlah yang keluar.
- e) Pion yang menempati petak yang ada kertas berisi soal, harus menjawab soal tersebut, didalam soal terdapat beberapa jebakan.
- f) Setelah pion mencapai *finish*, maka dia dinyatakan sebagai pemenang.
- g) Didalam permainan ini, siswa dituntut sangat berkonsentrasi dan fokus terhadap pembelajaran untuk mencapai sebuah kemenangan atau keberhasilan.

Jadi *smart game* ini sangat cocok untuk membangkitkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam hal belajar, guna untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal.

D. Pengertian Prestasi Belajar.

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar mempunyai dua unsur kata yaitu, kata prestasi dan belajar.

a. Prestasi

Prestasi merupakan kemampuan yang dihasilkan pada periode tertentu. Prestasi belajar juga merupakan suatu yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar. Pencapaian prestasi belajar peserta didik merujuk pada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek di atas saling berkaitan dengan prestasi belajar siswa yang merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan.¹⁶

b. Belajar

Pengertian belajar dikemukakan oleh Slameto didalam skripsi yang diajukan oleh Azhari, yakni belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam inteaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya Roestiansyah juga berpendapat bahwa belajar adalah perubahan individu dalam kebiasaan sikap dan pengetahuan.

Selaras dengan pendapat-pendapat diatas, Thursan Hakim mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia,

¹⁶ Tohirin, *psikologi pembelajaran pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 151.

dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Winkel mengemukakan juga didalam skripsi Azhari, bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar, Prestasi dibidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes yang relevan. Secara umum prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan kecakapan yang diperoleh setelah melewati beberapa tingkatan pengujian, dengan kata lain hasil belajar dari suatu tes yang relevan. Namun

dalam penelitian ini prestasi belajar lebih mengarah pada prestasi akademik siswa yang telah disetujui oleh guru kelas dalam bentuk rapor.¹⁷

Jadi prestasi belajar itu adalah hasil perolehan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, adanya perubahan, perbaikan, menjadi pribadi yang lebih baik, dan peningkatan siswa dalam pembelajaran, dengan cara mengadakan evaluasi dalam bentuk soal, baik itu soal yang berbentuk tulisan, lisan maupun penugasan.

2. Faktor-faktor yang dapat Mempengaruhi Prestasi Belajar peserta didik

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain:

a. Faktor *Intern*

Faktor *Intern* adalah faktor dalam diri peserta didik, adapun faktor *intern* dapat digolongkan kedalam beberapa pembagian yaitu kecerdasan, bakat, minat dan motivasi.

1) Kecerdasan / Intelegensi.

Kecerdasan adalah kemampuan belajar peserta didik disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri pada tuntutan baru dibantu dengan fungsi berfikir. Jadi Kemampuan berfikir dalam proses belajar sangat berkaitan dengan intelegensi. Menurut Wicher intelegensi merupakan

¹⁷ Azhari, "Perbedaan Prestasi Belajar antara yang Mengaji dengan yang tidak Mengaji di Pondok pada Siswa MAN Montasik Aceh Besar", Skripsi, Banda Aceh: fakultas Tarbiyah UIN Ar-raniry, 2012, h. 10-13

keseluruhan individu untuk berfikir dan bertindak secara terarah serta kemampuan mengolah dan menguasai lingkungan secara efektif.

2) Bakat

Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan. Ungkapan ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto bahwa bakat dalam hal ini lebih dekat pengertiannya dengan kata *aptitude* yang berarti kecakapan, yaitu mengenai kesanggupan-kesanggupan tertentu. Menurut Syah Muhibbin mengatakan bakat diartikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa mendatang.

3) Minat

Minat merupakan suatu kegiatan yang sangat disukai oleh seseorang yang dapat menimbulkan rasa cinta dan sayang. Selanjutnya Slameto mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus yang disertai dengan rasa sayang. Kemudian Sardiman mengemukakan minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau suatu situasi kemudian dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.

4) Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan yang mengenai motivasi di dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

Jadi seorang guru sangat penting untuk memperhatikan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu kemampuan, bakat, minat, dan motivasi. Jadi tugas seorang guru setelah mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, kemudian harus mengetahui bagaimana cara meningkatkan prestasinya dengan menggunakan metode pembelajaran, model, strategi dan media sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

b. Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya diluar diri siswa, yaitu beberapa pengalaman-pengalaman, keadaan keluarga, lingkungan sekitar dan sebagainya. Faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah:

- 1) Lingkungan keluarga
- 2) Lingkungan sekolah
- 3) Lingkungan masyarakat.¹⁸

Jadi faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa itu ada faktor dari dalam diri siswa disebut dengan faktor *intern*, yaitu ada faktor kemampuan, bakat, minat dan motivasi. Kemudian juga ada faktor diluar diri siswa disebut dengan faktor *ekstern*, yaitu ada faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, juga lingkungan masyarakat. Antara kedua faktor tersebut merupakan alat pendorong untuk keberhasilan siswa.

E. pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) adalah bahan kajian yang merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah psikologis untuk tujuan pembelajaran.

Menurut Fanni fajria, Pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan supaya bermakna bagi peserta didik dalam kehidupannya.

¹⁸ Azhari, "Perbedaan Prestasi Belajar antara yang Mengaji dengan yang tidak Mengaji di Pondok pada Siswa MAN Montasik Aceh Besar", Skripsi, Banda Aceh: fakultas Tarbiyah UIN Ar-raniry, 2012, h.12-18.

Jadi pembelajaran IPS itu adalah suatu ilmu sosial yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, didalam pembelajaran IPS terdapat berbagai disiplin ilmu sosial, yang sudah dipadukan untuk diajarkan kepada peserta didik untuk bisa diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Ruang Lingkup dan Tujuan Pembelajaran IPS

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah SD/MI. Pembelajaran IPS di SD/MI menurut Saprya meliputi :

- 1) Keluarga
- 2) Lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah
- 3) Masyarakat setempat
- 4) Indonesia
- 5) Dunia

Materi di atas juga mencakup beberapa ruang lingkup IPS. Ruang lingkup materi IPS di SD/MI yang tercantum dalam kurikulum menurut Depdiknas sebagai berikut:

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan .

Menurut pendapat Delfiani Firdayanti bahwa IPS yang diajarkan di SD/MI tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berfikir kritis, sikap dan kecakapan-kecakapan dasar peserta didik yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial dan masyarakat.

Pembelajaran IPS menekankan pada pemberian teori dan pembekalan pada peserta didik. Hal itu sejalan dengan pendapat dari Solihatin dan Rahardjo yang menjelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. Trianto menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan dan ruang lingkup IPS yaitu:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Delfiani Firdayanti bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mendidik dan memberi bekal peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial di masyarakat dan mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. IPS menjadikan peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis, dan kritis, kemampuan berkomunikasi, komitmen serta kesadaran terhadap nilai-nilai sosial di masyarakat.¹⁹

Pendidikan IPS mencoba untuk menghasilkan warga Negara yang reflektif, mampu atau terampil dan peduli. Reflektif adalah dapat berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah berdasarkan sudut pandangnya dan berdasarkan nilai, dan moral yang dibentuk oleh dirinya serta lingkungannya. Terampil dapat diartikan mampu mengambil keputusan dalam memecahkan masalah. Peduli adalah mampu atau peka terhadap kehidupan sosial dan melaksanakan hak dan kewajibannya di

¹⁹ Delfiani firdayanti, *Pengembangan Media Education Pada Pelajaran IPS Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara dikelas V Sekolah Dasar*, Skripsi. Purwokerto: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah, 2016, h. 36-39.

masyarakat. Waterwroth, menyebutkan bahwa tujuan *social studies* (IPS) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, dimana secara tegas ia mengatakan “ *to prepare students to be well-functioning citizens in a democratis society*”.

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan terhadap ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dilingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS di sekolah MI/SD adalah untuk membangkitkan kepribadian peserta didik dengan berfikir secara logis dan kritis. Dan mampu memecahkan berbagai masalah baik yang menimpa dirinya, keluarganya, dan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu mengembangkan wawasan, ide, dan dapat menerapkan akhlak dan perilaku yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, menjadi warga Negara yang mampu dan peduli terhadap kehidupan bermasyarakat.

Berikut ini adalah Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran IPS kelas IV MI/SD. Sesuai kemendikbud.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

KOMPETENSI INTI 3 (Pengetahuan)	KOMPETENSI INTI 4 (Keterampilan)
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain.</p>	<p>4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.</p>
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>a. Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>
<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>b. Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>
<p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan</p>	<p>4.3 Menyajikan hasil</p>

<p>hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
<p>3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu-Budha atau islam dilingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p>	<p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu/ Budha/ Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.</p>

Berdasarkan KI dan KD diatas, penulis ingin mencantumkan materi pembelajaran IPS dikelas 4 pada KD yaitu:

3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.²⁰

Maka penulis mengangkat materi dengan judul yaitu Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya.

²⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) , 2018, h. 76-77.

F. Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya

1. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Suku bangsa adalah sekelompok golongan yang hidup bersama disuatu tempat dan memiliki ciri-ciri tersendiri. Negara Indonesia adalah Negara kepulauan yang dihuni oleh berbagai macam suku bangsa. Suku bangsa tersebut memiliki adat-istiadat dan budaya yang berbeda satu dengan yang lain.

Suku bangsa mempunyai ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri itu biasanya berkaitan dengan asal-usul dan kebudayaan. Ada beberapa ciri yang dapat digunakan untuk mengenal suatu suku bangsa, yaitu: ciri fisik, bahasa, adat-istiadat, dan kesenian yang sama. Contoh ciri fisik, antara lain warna kulit, rambut, wajah, dan bentuk badan. Ciri-ciri inilah yang membedakan satu suku bangsa dengan bangsa lainnya.

Suku bangsa merupakan sekumpulan kerabat atau keluarga luas. Mereka percaya bahwa mereka berasal dari keturunan yang sama. Mereka juga merasa sebagai suatu golongan. Dalam kehidupan sehari-hari mereka mempunyai bahasa dan adat istiadat sendiri yang berasal dari nenek moyang mereka. Wilayah Indonesia yang luas dan berbentuk kepulauan mempengaruhi keragaman suku bangsa dan budaya bangsa Indonesia.

2. Keragaman Budaya Indonesia

Budaya adalah hasil pikiran, akal budi dan karya cipta manusia dari hubungan antara anggota masyarakat maupun antara masyarakat dengan alam. Keragaman budaya yang dimiliki tercermin dalam kehidupan sehari-hari, misalnya bahasa daerah, kesenian daerah, cara berpakaian, upacara adat. Berikut adalah keragaman yang ada di Indonesia:

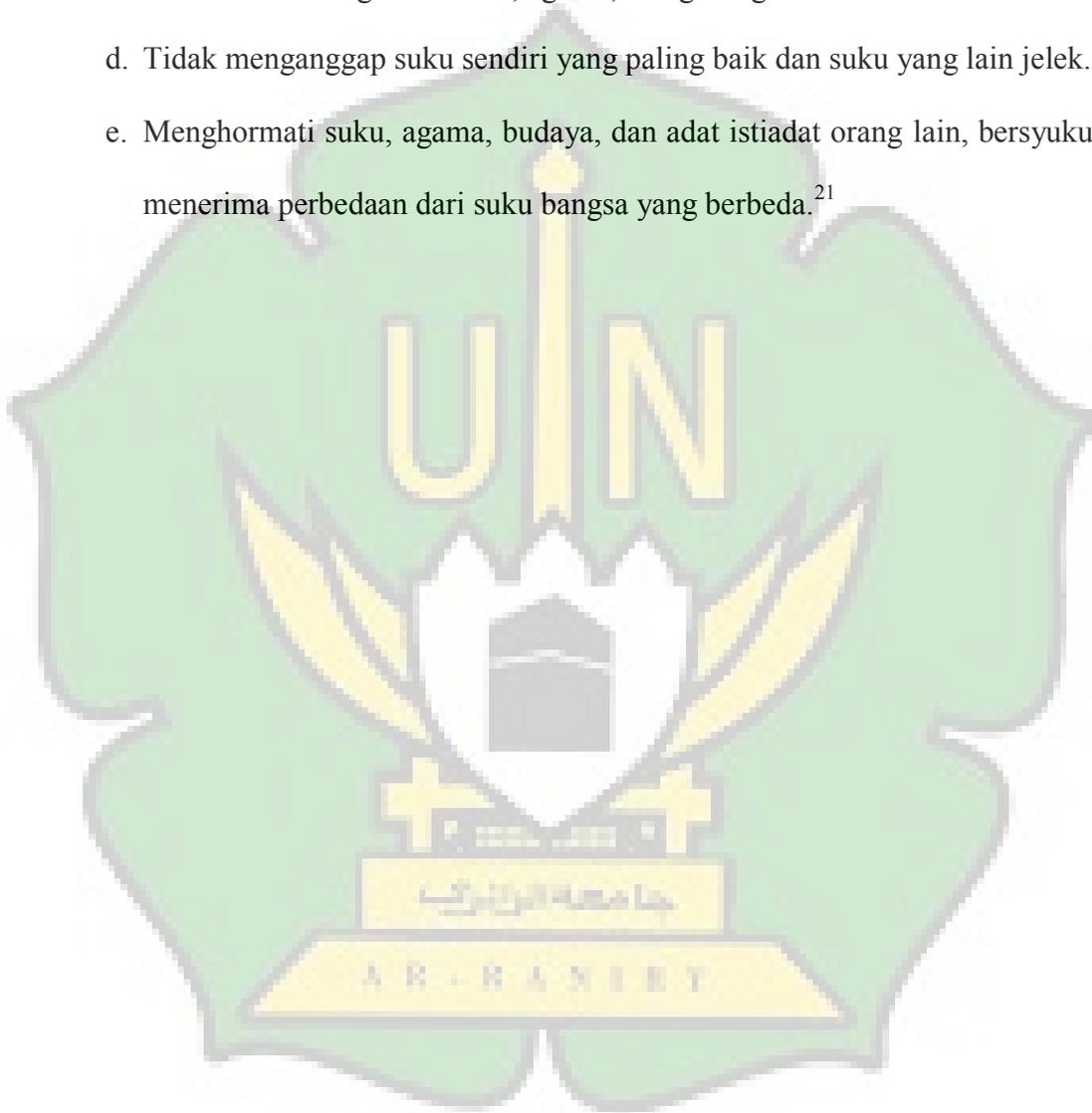
- a. Keragaman Bahasa
- b. Keragaman Kesenian Daerah
- c. Keragaman Alat Musik Tradisional
- d. Keragaman Rumah Adat
- e. Keragaman Pakaian Adat
- f. Keragaman Senjata Tradisional.

3. Sikap Menghargai Keberagaman Budaya

Untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan di Indonesia, diperlukan sikap menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Ada banyak cara yang bisa kita lakukan untuk menghargai keberagaman yang dimiliki bangsa kita, antara lain:

- a. Menerima dan menghargai suku, agama, budaya, dan adat istiadat orang lain.

- b. Ikut memelihara, dan melestarikan, dan mengembangkan tradisi dan budaya yang ada dalam masyarakat.
- c. Melakukan dialog antar suku, agama, dan golongan.
- d. Tidak menganggap suku sendiri yang paling baik dan suku yang lain jelek.
- e. Menghormati suku, agama, budaya, dan adat istiadat orang lain, bersyukur menerima perbedaan dari suku bangsa yang berbeda.²¹



²¹ Irma Rahmayani, “Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Melalui Media Pokarso (Pop up dan Kartu Soal) dikelas IV MI Muhammadiyah 23 Surabaya”, skripsi, Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan, 2018, h. 24-28.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau bisa disingkat PTK, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan secara nyata didalam kelas guna untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian (*research*) adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah, sedangkan tindakan (*action*) adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Mills mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah penelitian tindakan yang bersifat *systemic inquiry*, yaitu penelitian tindakan kelas dilakukan oleh pendidik.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri. PTK adalah penelitian praktis didalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik.²²

²² Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidikan dan keilmuan*, (jakarta: Erlangga, 2013), h. 15-19.

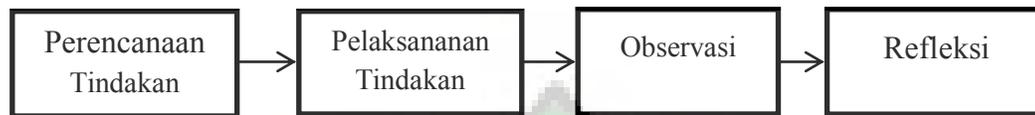
Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan pemecahan suatu masalah yang dilakukan didalam kelas untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja pendidikan yang maksimal dengan berbagai tindakan atau strategi yang dilakukan oleh peneliti. Pendidikan kelas dilakukan secara langsung berdasarkan data dan fakta yang ada, melalui prosedur penelitian yang berbentuk siklus.

Berdasarkan kajian dan pengalaman Saur Tampubolon, terlihat bahwa siklus PTK harus dimulai dari refleksi awal, atau dinamakan prapenelitian, sebagai langkah awal dalam perancangan tindakan (planning) suatu PTK.

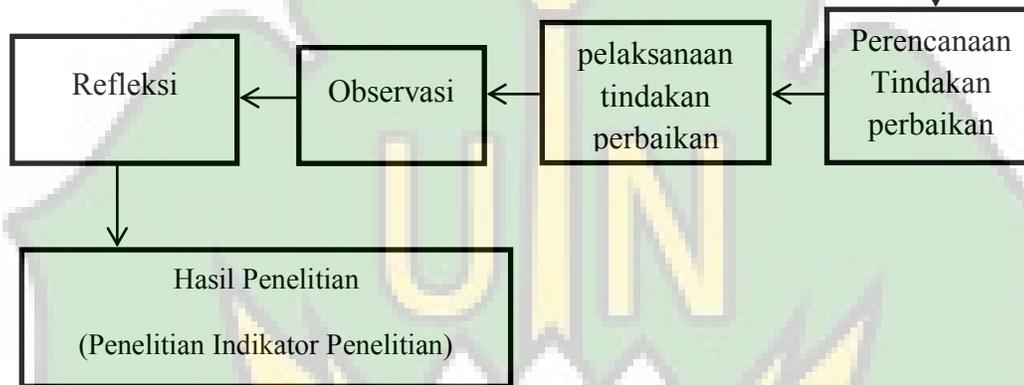
Penelitian tindakan kelas berbeda dengan penelitian lain, karena PTK bukan menemukan pengetahuan yang bersifat ilmiah, melainkan mencari pemecahan praktis (inkuiri) terhadap permasalahan yang bersifat lokal. PTK merupakan metodologi yang bersifat praktis.

Penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Rencana Tindakan Siklus 1



Rencana Perbaikan Pada Siklus 2 (revisi)



Gambar 3.1 Gambar Siklus.

(Modifikasi Depdiknas 2010 & Saur, 2011)

1. Perencanaan Tindakan

Menyusun perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan meliputi komponen sebagai berikut:

- 1) Silabus mata pelajaran

Silabus mata pelajaran yang akan disimpulkan

- 2) Program semester

Pogram semester sangat diperlukan untuk menyusun materi ajar yang akan disikluskan, karena bila penelitian semester ganjil, maka materi ajar (Kompetensi dasar atau KD) harus semester ganjil.

3) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

RPP pada siklus pertama dan seterusnya meliputi KI, KD, Indikator, nilai-nilai karakter bangsa, tujuan pembelajaran, materi ajar, strategi pembelajaran (pendekatan, model, dan metode pembelajaran), langkah-langkah kegiatan pembelajaran, alat/ media/ sumber, dan penilaian.

4) Lembar bahan ajar (materi pembelajaran)

Mendeskripsikan secara singkat materi ajar atau materi pembelajaran.s

5) Lembar kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD tentang topik/ judul, tujuan kegiatan, alat/ media/ bahan yang digunakan, langkah-langkah kegiatan, dan pertanyaan.

6) Media/ alat/ sumber belajar.

2. Pelaksanaan Tindakan

Adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai guru model dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.

3. Observasi

Adalah pengamatan atas pelaksanaan proses pembelajaran di kelas secara bersamaan (simultan) sebagai peneliti dan observasi terhadap perubahan perilaku peserta didik atas tindakan perubahan yang dilakukan dengan menggunakan instrument pengumpulan data.

4. Refleksi

Adalah rekomendasi atas hasil evaluasi analisis data guna ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.²³

B. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 2 Aceh Jaya tahun ajaran 2019/ 2020, yang berjumlah 14 orang peserta didik, yaitu terdiri dari 4 peserta didik laki-laki, dan 10 peserta didik perempuan.

C. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kualitas pembelajaran, motivasi belajar peserta didik, dan hasil belajar pada mata pelajaran tertentu. Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mencari informasi, data, dan jawaban dalam menjawab berbagai pertanyaan

²³ Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidikan dan Keilmuan*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 26-30.

dalam suatu penelitian, dibawah ini adalah instrumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data, yaitu antara lain:

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan proses utama yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung terhadap suatu yang akan diteliti, adapun Lembar observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini terbagi 2 yaitu lembar observasi terhadap aktivitas guru dan lembar observasi terhadap aktivitas siswa. Lembar observasi guru bertujuan untuk melihat kemampuan guru dalam mengelola kelas selama dalam proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi aktivitas siswa bertujuan untuk melihat bagaimana aktivitas siswa selama dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Tes

Lembar tes adalah perangkat yang digunakan peneliti dalam bentuk soal dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan. Adapun jenis soal tes yang dibuat oleh peneliti dalam bentuk soal *choice* terdiri dari 5 soal.

D. Teknik Pengumpulan Data.

Adapun cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh suatu data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan cara yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data dengan mengamati terhadap peristiwa yang ingin diteliti. Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar aktivitas peserta didik selama dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Tes merupakan soal-soal yang diberikan kepada siswa. untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa selama dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam bentuk nilai atau skor, tes yang digunakan adalah tes yang diberikan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui ketuntasan belajar setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Board Game* yang bernama *smart game*. Adapun jumlah soal yang diberikan adalah 5 soal.

E. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpulkan tugas peneliti adalah menganalisis data, adapun data yang dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Data Aktivitas Guru

Adapun data aktivitas guru diperoleh dari lembar pengamatan (Lembar observasi aktivitas guru) yang diisi selama dalam proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

penjelasan :

P= persentase yang dicari

F= Nilai yang diperoleh

N= *Number of case* (jumlah frekuensi atau banyaknya jumlah peserta didik).

100%= Nilai konstan.

Tabel 3.1 Kriteria Nilai Aktivitas Guru

Angka	Huruf	Kategori
81-100	A	Amat Baik
67-80	B	Baik
57-66	C	Cukup
41-56	D	Kurang
30-40	E	Gagal

Jadi Aktivitas guru dalam mengelola kelas selama dalam proses pembelajaran dikatakan mencapai keberhasilan jika berada pada kategori amat baik atau baik.

2. Data Aktivitas peserta didik.

Adapun data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan (lembar observasi aktivitas siswa) selama dalam proses pembelajaran berlangsung, data aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

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

Penjelasan :

P= persentase yang dicari

F= Nilai yang diperoleh

N= *Number of case* (jumlah frekuensi atau banyaknya jumlah peserta didik).

100%= Nilai konstan.

Tabel 3.2 Kriteria Nilai Aktivitas Peserta Didik

Angka	Huruf	Kategori
81-100	A	Amat Baik
67-80	B	Baik
57-66	C	Cukup
41-56	D	Kurang
30-40	E	Gagal

Aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar dikatakan mencapai keberhasilan jika berada pada kategori amat baik atau baik.²⁴

Jadi apabila dilihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan masih banyak terdapat aktivitas-aktivitas yang masih berada diluar kategori amat baik atau baik maka akan dijadikan bahan untuk memperbaiki strategi atau proses pembelajaran selanjutnya, agar dapat tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal.



²⁴ Mega wati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas V MIN Mesjid Raya Banda Aceh pada Materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Melalui Media Gambar", skripsi, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah Uin ar-raniry, 2016, h.64.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Aceh Jaya yang beralamat di desa Cot Kumbang di Jln. Lageun-Pante kuyun kecamatan Setia Bakti Aceh Jaya. MIN 2 Aceh jaya ini terletak dibelakang sekolah PIAUD yang berada bersebelahan dengan Mushalla desa Cot kumbang, dan di belakang madrasah ini terdapat Sekolah MTSN dan juga lapangan Bola.

1. Saran dan prasarana

Berdasarkan hasil penelitian di MIN 2 Aceh Jaya khususnya kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Kelas IV.

No	Nama Fasilitas	Jumlah
1	Tong Sampah	1
2	Bangku Peserta Didik	14
3	Meja Siswa	14
4	Bangku Guru	1
5	Meja Guru	1
6	Lemari	1
7	Kain Pel	1
8	Papan Tulis	1
9	Jam Dinding	1

2. Keadaan Peserta Didik

Jumlah peserta didik di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya sesuai yang dilakukan penelitian adalah sebanyak 14 orang Siswa sebagaimana yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Keadaan peserta didik Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya

No	Kelas	Banyaknya Kelas	Jumlah Peserta Didik		
			Laki-laki	perempuan	Jumlah keseluruhan
(1).	IV	1	4	10	14

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa di kelas IV tersebut tidak banyak jumlah Siswa, hanya terdiri dari 4 orang peserta didik Laki-Laki dan 10 orang peserta didik Perempuan.

3. Keadaan Guru

Adapun data Guru MIN 2 Aceh Jaya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 keadaan Guru MIN 2 Aceh Jaya

No	Jabatan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kepala sekolah	1		1
2	Guru Mapel		3	3
3	Guru Agama	1	2	3
4	Perpustakaan		1	1
5	Operator		1	1
6	Guru penjaskes	1		1
7	Tata Usaha	1		1
8	Guru Kelas	1	7	8

Sumber: Dokumentasi MIN 2 Aceh Jaya 2019/2020

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil dari penelitian di MIN 2 Aceh Jaya yang dilaksanakan pada tanggal 15-18 Januari 2020, diperoleh tentang hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media permainan *Board Game* pada peserta didik kelas IV. Adapun hasil penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi dari aktivitas guru dan aktivitas Siswa, dan juga ada soal tes, yang diberikan pada akhir pembelajaran dengan judul materi keberagaman suku bangsa dan budaya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdapat beberapa siklus dan setiap siklus mempunyai empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus.

1. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap pertama yaitu perencanaan, pertama peneliti merencanakan dan merancang segala alat dan kegiatan dalam melakukan penelitian, dan dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan Instrumen atau berbagai alat, perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Memilih tema pembelajaran yang akan diajarkan, yaitu Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya.

- 2) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Membuat media *Board Game*
- 4) Menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD).
- 5) Menyiapkan Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.
- 6) Membuat soal tes yang akan diberikan kepada siswa setelah pemberian materi pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Setelah peneliti membuat perencanaan yang berupa perangkat pembelajaran, kemudian peneliti melaksanakan tindakan di dalam kelas sesuai dengan perangkat yang sudah dibuat atau direncanakan. Adapun Pelaksanaan pada siklus 1 dilaksanakan pada hari jumat tanggal 17 januari 2020 dengan menggunakan media *board game* pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya. Adapun proses pelaksanaan Pembelajaran ini diikuti oleh siswa kelas IV MIN 2 Aceh Jaya yang berjumlah 14 orang siswa. peneliti dibantu oleh Marziana yaitu teman sejawat yang membantu mengamati siswa, dan Ibu Laila Nusur, S.Pd sebagai wali kelas IV yang membantu mengamati guru selama dalam proses belajar mengajar.

proses pembelajaran dilaksanakan sesuai RPP, yang mana ada kegiatan pendahuluan, Inti, dan juga penutup yaitu sebagai berikut:

kegiatan Awal.

- a) Membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama.
- b) Mengabsen kehadiran siswa.
- c) Memastikan siswa bahwa sudah siap untuk belajar.
- d) Tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang hendak dipelajari.
- e) menjelaskan tujuan pembelajaran.
- f) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- g) cara penilaian yang dilakukan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan Inti

- a) Menjelaskan pengertian keberagaman suku bangsa dan budaya.
- b) Tanya jawab sekitar materi keberagaman suku bangsa dan budaya.
- c) Membagi siswa kedalam 2 kelompok
- d) Membagikan bahan bacaan
- e) Membagikan media *Board Game* dan Menjelaskan cara bermain media Board game
- f) Memberi waktu kepada siswa untuk bermain *Board game* bersama anggota kelompoknya.
- g) Membagikan LKPD .
- h) Menjelaskan cara menyelesaikan LKPD

- i) Meminta perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerjanya

Kegiatan Penutup

- a) Membagikan soal test yang berisi lima butir soal.
- b) Memberi waktu untuk siswa mengerjakan soal test
- c) Meminta siswa untuk menyimpulkan materi
- d) Guru memberi penguatan.
- e) memberikan kartu refleksi kepada siswa.
- f) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang.
- g) Guru menyampaikan pesan moral, mengajak siswa berdoa dan memberi salam penutup.

3). Observasi

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru siklus 1

Observasi terhadap aktivitas guru dengan menggunakan media *board game* dapat diketahui hasilnya dengan menghitung persentase. Pengamatan terhadap aktivitas guru dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh wali kelas 4 (empat), Ibu Laila Nusur, S.Pd.

Observasi merupakan salah satu unsur yang paling penting untuk dapat melihat berbagai aktivitas guru dan untuk menilai cara guru dalam mengelola kelas selama dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam materi keberagaman suku bangsa dan

budaya peneliti melaksanakan penelitian selama dua hari, yaitu hari jumat dan sabtu, proses pembelajarannya dilaksanakan sesuaikan dengan RPP. Adapun hasil tersebut dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4.4 Hasil observasi terhadap aktivitas guru selama dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *board game*.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				
		Angka				Huruf
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Awal	1. Memberi salam, tegur sapa dan berdoa bersama.				✓	A
(1) Tahap Persiapan	2. Mengecek kehadiran siswa dan mengondisikan kelas agar rapi dan siap belajar serta memberi motivasi			✓		B
	3. Guru memberikan apersepsi kepada siswa				✓	A
	4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.			✓		B
	5. guru menjelaskan pada siswa langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.			✓		B
	6. Guru mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan sebelumnya			✓		B
B. Kegiatan Inti	7. Guru mengarahkan siswa dalam membentuk kelompok.				✓	A
(2) Tahap	8. Guru mengarahkan			✓		B

penyampaian	siswa untuk menemukan materi pembelajaran yang baru dengan menggunakan media permainan <i>board game</i>					
	9. Guru menyampaikan konsep tentang materi yang dipelajari.			✓		B
	10. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa			✓		B
(3) Tahap Pelatihan	11. Guru memberikan tugas pada siswa untuk mengerjakan LKPD.				✓	A
	12. Guru membimbing siswa ketika mengerjakan LKPD.				✓	A
(4) Mempresen tasikan Hasil	13. Guru memberikan kesempatan pada setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.				✓	A
	14. Guru menyuruh kelompok lainnya untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi.			✓		B
C. Kegiatan Akhir	15. Guru membagikan soal post test.				✓	A
	16. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi hari ini			✓		B

	17. Guru memberi penguatan.			✓		B
	18. Guru memberikan kartu rerfleksi kepada siswa.			✓		B
	19. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang serta menyampaikan pesan moral, mengajak siswa berdoa dan memberi salam penutup				✓	A
Jumlah skor keseluruhan	65					Baik
Persentase	85,52 %					

Hasil penelitian di MIN 2 Aceh Jaya pada tanggal 17 januari 2020.

Berdasarkan lembar observasi yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas guru. Jumlah perolehan nilai secara keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir diperoleh 65. Dengan demikian nilai persentase yang didapatkan adalah (85,52) dikategorikan baik. tetapi masih ada hal-hal yang harus ditingkatkan lagi baik dari kegiatan awal, inti maupun penutup.

Pertama, dikegiatan pendahuluan guru belum sepenuhnya bisa mengaitkan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya. Yang *kedua*, guru belum sepenuhnya mampu mengarahkan siswa untuk menemukan materi pembelajaran yang baru dengan menggunakan media permainan *board game*. *Ketiga*,

di kegiatan inti guru kurang mampu menyampaikan konsep tentang materi yang dipelajari sehingga siswa kurang dalam memahami pembelajaran. *Keempat*. Guru kurang mampu memancing siswa agar melakukan tanya jawab dalam proses pembelajaran. *kelima*, guru cepat dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga siswa siswa susah dalam memahami pembelajaran. *keenam* dikegiatan akhir guru belum sepenuhnya memberi penguatan tentang materi yang sudah dipelajari.

Jadi bisa dikatakan pembelajaran pada siklus I aktivitas guru belum maksimal dalam proses mengelola kelas dengan baik dan benar. Dengan demikian peneliti berusaha untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya.

2. Lembar observasi aktivitas siswa siklus I

Observasi terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan peneliti pada siklus I dalam pelajaran IPS dengan menggunakan media *board game* selama dalam proses pembelajaran. Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dilakukan bersamaan dengan kegiatan aktivitas guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh teman sejawat yaitu Marziana. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 hasil observasi aktivitas siswa siklus I selama dalam pembelajaran IPS menggunakan media *Boar game*.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				Huruf
		Angka				
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab salam , menjawab sapaan, dan berdoa bersama				✓	A
(1) Tahap Persiapan	2. Siswa mendengar panggilan absen, dan siap untuk belajar.			✓		B
	3. Siswa mendengar apersepsi.			✓		B
	4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.				✓	A
	5. Siswa mendengar langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan..			✓		B
	6. Siswa menanggapi guru tentang kaitan materi sebelumnya dengan materi hari ini.			✓		B
B. Kegiatan Inti	7. Siswa membentuk kelompok.				✓	A
(2) Tahap penyampaian	8. Siswa mengikuti arahan guru untuk menemukan materi pembelajaran baru dengan menggunakan media <i>board game</i> .			✓		B
	9. Siswa memperhatikan materi yang dipaparkan guru.		✓			C
	10. Siswa menanggapi pertanyaan guru.			✓		B
(3) Tahap Pelatihan	11. Siswa mengerjakan				✓	A

	LKPD dengan berdiskusi kelompok					
	12. Siswa mengikuti arahan guru ketika mengerjakan LKPD..				✓	A
(4) Mempresentasikan Hasil	13. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi.		✓			C
	14. Siswa kelompok lain memberikan tanggapan terhadap kelompok presentasi.				✓	B
C. Kegiatan Akhir	15. Siswa mengerjakan soal post test				✓	B
	16. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran.		✓			C
	17. Siswa mendengarkan penguatan dari guru.				✓	A
	18. Siswa mengisi lembar refleksi.				✓	B
	19. Siswa mendengarkan materi akan datang, pesan moral yang disampaikan guru, serta berdoa dan menjawab salam penutup.				✓	A
Jumlah keseluruhan nilai	61					Baik
Nilai rata-rata	80,26%					

Hasil penelitian di MIN 2 Aceh Jaya pada tanggal 17 januari 2020.

Jadi setelah dilihat hasil dari observasi yang dilakukan oleh pengamat ketika dalam proses belajar mengajar menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa yang telah diamati oleh pengamat dari 19 kegiatan berada pada kategori baik (80,26%). tetapi masih ada hal-hal yang harus ditingkatkan lagi baik dari kegiatan awal, inti maupun penutup.

Pertama, dikegiatan awal peserta didik belum sepenuhnya mampu menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan apersepsi. *Kedua*, peserta didik belum sepenuhnya siap untuk belajar. *Ketiga* di kegiatan inti peserta didik kurang memperhatikan materi yang sedang guru paparkan didepan kelas. *Keempat*, peserta didik belum sepenuhnya mampu menanggapi pertanyaan dari guru. *Kelima*, peserta didik kurang mampu mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas karena merasa malu. *Keenam*, di kegiatan akhir peserta didik belum sepenuhnya mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari.

3. Hasil ketuntasan Belajar Siswa

Berikut ini merupakan hasil ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan jenis penelitian PTK diketahui berdasarkan hasil *post tes* yang diberikan kepada peserta didik setelah pada akhir pembelajaran IPS dengan menggunakan media *board game*. Berikut adalah persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 4.6 Hasil Ketuntasan Belajar siswa.

No	Nama Peserta Didik	Hasil Belajar peserta didik	Keterangan
1	Z1	90	Tuntas
2	Z2	90	Tuntas
3	Z3	80	Tuntas
4	Z4	80	Tuntas
5	Z5	60	Tidak tuntas
6	Z6	40	Tidak tuntas
7	Z7	60	Tidak tuntas
8	Z8	60	Tidak tuntas
9	Z9	70	Tuntas
10	Z10	80	Tuntas
11	Z11	40	Tidak tuntas
12	Z12	70	Tuntas
13	Z13	60	Tidak tuntas
14	Z14	70	Tuntas
Jumlah persentase		950	6,78 %

Hasil penelitian di MIN 2 Aceh Jaya pada tanggal 17 januari 2020.

Tabel 4.7 Nilai Peserta Didik Tuntas dan Tidak Tuntas

No	Ketuntasan	Jumlah peserta didik (F)	Persentase (%)
1	Tuntas	8	57,14%
2	Tidak Tuntas	6	42,85%
	Jumlah	14	100%

Pada tabel di atas dapat kita lihat bahwa jumlah persentase hasil belajar peserta didik yaitu sebesar 6,78%, dan jumlah peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar berjumlah 8 orang dengan hasil persentase (57,14%). Adapun peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar atau belum memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh MIN 2 Aceh Jaya yaitu minimal 67 pada pelajaran IPS berjumlah 6

orang. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I dalam pelajaran IPS belum mencapai ketuntasan belajar secara maksimal.

4). Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali pada setiap siklus untuk diperbaiki dan disempurnakan, atau hasil evaluasi analisis data guna ditindak lanjuti pada siklus berikutnya. Setelah dilihat hasil dari refleksi pada siklus I ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Refleksi selama proses belajar mengajar pada siklus I

No	Refleksi	Kegiatan	Perbaikan
1	Aktivitas Guru	<p>1. Guru kurang mampu mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya.</p> <p>2. guru belum sepenuhnya mampu mengarahkan siswa untuk menemukan materi pembelajaran yang baru dengan menggunakan media permainan <i>board game</i>..</p>	<p>Guru harus mampu mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya.</p> <p>Guru harus mampu mengarahkan peserta didik untuk menemukan materi pembelajaran dengan menggunakan media <i>board game</i> dengan cara penjelasan yang mudah</p>

			dipahami peserta didik
		3. guru kurang mampu menyampaikan konsep tentang materi yang dipelajari sehingga siswa kurang dalam memahami pembelajaran.	Guru harus mampu menyampaikan materi yang dipelajari secara jelas dan mudah dipahami, sehingga peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran.
		4. Guru kurang mampu memancing siswa agar melakukan tanya jawab dalam proses pembelajaran.	Guru harus mampu memancing siswa agar melakukan tanya jawab dengan cara mengambil hati siswa yakni memotivasi dan banyak memberi contoh-contoh dalam sebuah pembelajaran.
		5. guru cepat dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga peserta didik susah dalam memahami pembelajaran	Guru harus pelan-pelan dalam menjelaskan pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami pelajaran.
		6. guru belum sepenuhnya memberi penguatan tentang materi yang sudah dipelajari.	Guru harus memberi penguatan tentang materi yang telah dipelajari.
	Aktivitas Siswa	1. peserta didik belum sepenuhnya mampu menjawab pertanyaan	Guru harus memberi motivasi untuk peserta

		guru yang berkaitan dengan apersepsi.	didik
		2. peserta didik belum sepenuhnya siap untuk belajar.	Guru harus memberi motivasi dengan memberi nasehat bahwa sangat penting belajar dalam kehidupan dunia dan juga akhirat.
		3. siswa kurang memperhatikan materi yang sedang guru paparkan didepan kelas.	Guru harus mampu memusatkan perhatian peserta didik kepada materi yang dijelaskannya
		4. peserta didik belum sepenuhnya mampu menanggapi pertanyaan dari guru	Guru harus membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk perhatian
		5. peserta didik kurang mampu mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas karena merasa malu.	Guru harus melakukan pendekatan dengan peserta didik supaya mudah dalam proses pembelajaran tidak merasa malu dan akan serius.
		6. Peserta didik belum sepenuhnya mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari.	Guru harus membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran.

3.	Ketuntasan belajar hasil	Jadi berdasarkan hasil dari tes tersebut dapat diketahui bahwa 8 peserta didik yang tuntas (57,14%), dan 6 peserta didik yang belum tuntas (42,85%). Setelah dilihat hasilnya guru mengadakan perbaikan dan ingin meningkatkan hasil belajar IPS secara maksimal, jadi peneliti akan mengadakan siklus II untuk memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan yang terdapat pada siklus I.	
----	---------------------------------	--	--

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di MIN 2 Aceh Jaya tanggal 15-18 Januari 2020, diperoleh tentang prestasi belajar IPS dengan menggunakan media *Board Game* pada peserta didik kelas IV. Jadi hasil penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa dan juga diberikan soal pada akhir pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya,

a. Perencanaan

Pada siklus II guru juga menyiapkan RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta Instrumen yang digunakan pada saat proses belajar mengajar.

b. Pelaksanaan tindakan

Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus II juga dilakukan tiga tahapan seperti pada siklus I yaitu, ada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir sesuai dengan RPP. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan pada hari sabtu 18 januari 2019. Guru melakukan kegiatan pembelajaran sesuai RPP yang terdapat tiga tahap kegiatan yaitu:

kegiatan Awal.

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa bersama
- b) Mengabsen kehadiran peserta didik
- c) Memastikan siswa bahwa sudah siap untuk belajar
- d) Tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang hendak dipelajari
- e) menjelaskan tujuan pembelajaran
- f) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- g) cara penilaian yang dilakukan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan Inti

- a) Menjelaskan pengertian keberagaman suku bangsa dan budaya.
- b) Tanya jawab sekitar materi keberagaman suku bangsa dan budaya.
- c) Membagi siswa kedalam 2 kelompok
- d) Membagikan bahan bacaan

- e) Membagikan media *Board Game* dan Menjelaskan cara bermain media *Board game*
- f) Memberi waktu kepada siswa untuk bermain *Board game* bersama anggota kelompoknya.
- g) Membagikan LKPD .
- h) Menjelaskan cara menyelesaikan LKPD
- i) Meminta perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerjanya

Kegiatan Penutup

- a) Membagikan soal test yang berisi lima butir soal.
- b) Memberi waktu untuk siswa mengerjakan soal test
- c) Meminta siswa untuk menyimpulkan materi
- d) Guru memberi penguatan.
- e) memberikan kartu refleksi kepada siswa.
- f) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang.
- g) Guru menyampaikan pesan moral, berdoa bersama dan memberi salam penutup.

c. Pengamatan/ observasi

1. Lembar Observasi aktivitas guru siklus II

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam penggunaan media *board game* pada pembelajaran IPS ditunjukkan dengan

menghitung persentase. Pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru dengan menggunakan lembar observasi siswa yang dilakukan oleh Marziana sebagai teman sejawat, dan lembar observasi aktivitas guru yang dilakukan pengamatan oleh ibu Laila Nusur, S.Pd sebagai wali kelas IV.

Adapun hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus II yang dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 18 januari 2020 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Observasi aktivitas guru pada pelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan media *Board Game* pada siklus II.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				
		Angka				Huruf
		1	2	3	4	
D. Kegiatan Awal	1. Memberi salam, tegur sapa dan berdoa bersama.				✓	A
(5) Tahap Persiapan	2. Mengecek kehadiran siswa dan mengondisikan kelas agar rapi dan siap belajar serta memberi motivasi			✓		B
	3. Guru memberikan apersepsi kepada siswa				✓	A
	4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.				✓	A
	5. guru menjelaskan pada siswa langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.				✓	A
	6. Guru mengaitkan materi pembelajaran				✓	A

	sekarang dengan sebelumnya					
Kegiatan Inti	7. Guru mengarahkan siswa dalam membentuk kelompok.				✓	A
(6) Tahap penyampaian	8. Guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pembelajaran yang baru dengan menggunakan media permainan <i>board game</i>				✓	A
	9. Guru menyampaikan konsep tentang materi yang dipelajari.				✓	A
	10. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa			✓		B
(7) Tahap Pelatihan	11. Guru memberikan tugas pada siswa untuk mengerjakan LKPD.				✓	A
	12. Guru membimbing siswa ketika mengerjakan LKPD.				✓	A
(8) Mempresentasikan Hasil	13. Guru memberikan kesempatan pada setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.				✓	A
	14. Guru menyuruh kelompok lainnya untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi.				✓	A
Kegiatan Akhir	15. Guru membagikan soal post test.				✓	A

		16. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi hari ini				✓	A	
		17. Guru memberi penguatan.				✓	A	
		18. Guru memberikan kartu refleksi kepada siswa.				✓	A	
		19. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang serta menyampaikan pesan moral, mengajak siswa berdoa dan memberi salam penutup				✓	A	
Jumlah keseluruhan	nilai	74					Sangat Baik	
Nilai rata-rata		97,36%						

Hasil dari penelitian di MIN 2 Aceh Jaya pada tanggal 18 januari 2020.

Jadi dapat kita lihat hasil aktivitas guru yang diperoleh dari lembar observasi dengan menggunakan media *Board Game* dalam pembelajaran IPS pada siklus II dari 19 aktivitas guru yaitu 97,36 % dengan kategori sangat baik. Jadi dapat dilihat nilai rata-rata yang diperoleh guru lebih banyak meningkat pada siklus II dibandingkan nilai pada siklus I.

2. Lembar observasi aktivitas siswa siklus II

Hasil penelitian juga diperoleh dari aktivitas siswa selama dalam proses pembelajaran berlangsung, adapun dibawah ini merupakan hasil dari pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil observasi terhadap Aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Board Game* pada siklus II.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				Huruf
		Angka				
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab salam , menjawab sapaan, dan berdoa bersama				✓	A
Tahap Persiapan	2. Siswa mendengar panggilan absen, dan siap untuk belajar.				✓	A
	3. Siswa mendengar apersepsi.				✓	A
	4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.				✓	A
	5. Siswa mendengar langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan..			✓		B
	6. Siswa menanggapi guru tentang kaitan materi sebelumnya dengan materi hari ini.			✓		B
B. Kegiatan Inti	7. Siswa membentuk kelompok.				✓	A
(5) Tahap penyampaian	8. Siswa mengikuti arahan guru untuk menemukan materi pembelajaran baru dengan menggunakan media permainan <i>board</i>				✓	A

	<i>game.</i>					
	9. Siswa memperhatikan materi yang dipaparkan guru.				✓	A
	10. Siswa menanggapi pertanyaan guru.				✓	A
(6) Tahap Pelatihan	11. Siswa mengerjakan LKPD dengan berdiskusi kelompok				✓	A
	12. Siswa mengikuti arahan guru ketika pengerjaan LKPD..				✓	A
(7) Mempresentasikan Hasil	13. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi.				✓	A
	14. Siswa kelompok lain memberikan tanggapan terhadap kelompok presentasi.				✓	A
C. Kegiatan Akhir	15. Siswa mengerjakan soal post test				✓	A
	16. Siswa menyimpulkan materi pembelajarn.				✓	A
	17. Siswa mendengarkan penguatan dari guru.			✓		B
	18. Siswa mengisi lembar refleksi				✓	A

	19. Siswa mendengarkan materi akan datang, pesan moral yang disampaikan guru, serta berdoa dan menjawab salam penutup.				✓	A
Jumlah keseluruhan nilai	73					Sangat baik
Nilai rata-rata	96,05%					

Hasil dari penelitian di MIN 2 Aceh Jaya pada tanggal 18 januari 2020.

Setelah dilihat tabel di atas menggambarkan bahwa aktivitas peserta didik pada siklus II adalah 96,05% dikategorikan amat baik. Jadi sudah dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah mampu memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya, bisa dilihat dari nilai persentase siklus I yaitu 80,26% dan pada siklus II 96,05%.

Siklus II ini juga sama dilakukan dengan siklus I yaitu juga diberikan soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, dengan begitu juga akan mengetahui prestasi belajar siswa. Hasil belajar peserta didik pada siklus II dengan menggunakan media *Board Game* dapat dilihat sebagai berikut:

3. Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Tabel 4.11 Hasil ketuntasan belajar siswa.

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	Keterangan
1	Z1	80	Tuntas
2	Z2	90	Tuntas
3	Z3	80	Tuntas
4	Z4	90	Tuntas

5	Z5	70	Tuntas
6	Z6	60	Tidak tuntas
7	Z7	70	Tuntas
8	Z8	70	Tuntas
9	Z9	70	Tuntas
10	Z10	80	Tuntas
11	Z11	60	Tidak tuntas
12	Z12	80	Tuntas
13	Z13	70	Tuntas
14	Z14	80	Tuntas
jumlah persentase		1050	7,500 %

Hasil dari penelitian di MIN 2 Aceh Jaya pada tanggal 18 januari 2020.

Tabel 4.12 Nilai Ketuntasan dan Tidak tuntas

No	Ketuntasan	Jumlah peserta didik (F)	Persentase (%)
1	Tuntas	12	85,71%
2	Tidak Tuntas	2	14,28 %
	Jumlah peserta didik	14	100%

Hasil dari penelitian di MIN 2 Aceh Jaya

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui jumlah persentase hasil belajar peserta didik adalah 7,500% dan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dilihat dari masing-masing peserta didik yaitu sebanyak 12 orang dengan jumlah persentase (85,71%), dan 2 orang peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan jumlah persentase (14,28%). Jumlah nilai rata-rata dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 85,71% yaitu berada diatas KKM yang ditetapkan oleh MIN 2 Aceh Jaya pada mata pelajaran IPS.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik dengan jumlah persentase secara maksimal adalah 85,71%. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media *board game* pada pelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar secara maksimal. Oleh karena itu peneliti tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik semakin aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan perhatiannya tertuju pada suatu pelajaran hal ini dapat dilihat dari semangatnya peserta didik dan dengan perolehan nilai persentase ketuntasan belajar secara maksimal. Berdasarkan hasil pengamatan dari kedua siklus yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *board game* pada pembelajaran IPS sudah efektif. Pembelajaran dengan penggunaan media *board game* sudah maksimal, dengan demikian tidak diperlukan lagi melanjutkan kegiatan ke siklus berikutnya.

Adapun dibawah ini merupakan penjelasan tentang hasil temuan untuk kegiatan-kegiatan yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil temuan selama proses pembelajaran siklus II

No	Refleksi	Kegiatan	Perbaikan
1.	Aktivitas Guru	Proses pembelajaran dalam mengelola kelas guru sudah bisa dikatakan maksimal dilihat dari hasil yang maksimal yaitu dengan persentase 97,36% pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada kategori sangat baik. Bisa dilihat dari guru yang sudah mampu mengelola kelas dengan baik dan benar.	Jadi kemampuan guru sangat penting untuk meningkatkan aktivitas peserta didik serta hasil belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya meningkat secara maksimal.
2.	Aktivitas Siswa	Begitu juga dengan aktivitas peserta didik yang meningkat pada siklus II secara maksimal yaitu dengan nilai persentase 96,05% dikategorikan sangat baik, Karena adanya peningkatan, pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya	Peserta didik sudah mampu memahami materi dan sudah berani untuk Tanya jawab dengan guru dan menyebutkan contoh-contoh keberagaman suku dan budaya. Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk mempertahankan kemampuan dan memberikan tes pada akhir pembelajaran agar siswa semakin menggali lagi pengetahuannya

			tentang materi keberagaman suku bangsa dan budaya.
3.	Hasil Belajar peserta didik	Kemudian dari hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan secara maksimal yaitu 12 orang tuntas dengan jumlah persentase (85,71%), dan 2 orang tidak tuntas dengan jumlah persentase (14,28%).	Ketuntasan belajar peserta didik menggunakan media <i>board game</i> pada pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siklus II bisa dikatakan sudah mencapai ketuntasan belajar peserta didik secara maksimal.

C. Pembahasan hasil penelitian

Proses dalam sebuah pembelajaran dikatakan maksimal jika terdapat keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang nantinya akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berkualitas. Adapun hasil penelitian ini diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa dan juga ada soal tes yang diberikan kepada peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pelajaran IPS dengan menggunakan media *board game*. Untuk memperoleh data ini dengan cara mengamati aktivitas peserta didik dan guru, peneliti dibantu oleh teman sejawat yaitu Marziana dan guru wali kelas IV Ibu Laila Nusur S.Pd.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan II siklus yang bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan untuk mengetahui kinerja guru dalam mengelola pembelajaran di kelas terutama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *board game*, selain itu penelitian tindakan ini juga untuk mengetahui aktivitas siswa, pada kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

a) Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I yaitu 85,52 % (kategori baik) dan skor pada siklus II yaitu 97,36% (kategori sangat baik). Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *board game* berada pada kategori yang sangat baik.

b) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *board game*

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik selama dalam proses belajar mengajar mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I dengan skor 80,26% dalam kategori baik dan pada siklus II dengan skor 96, 05% dikategorikan sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta

didik di MIN 2 Aceh Jaya selama dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan media *board game* berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

c) Hasil belajar peserta didik selama dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *board game*.

Berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan di MIN 2 Aceh Jaya adalah 67 . hasil belajar dikatakan tuntas apabila perolehan nilai mencapai atau diatas KKM yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di MIN 2 Aceh Jaya bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *board game* pada pembelajaran IPS dengan materi Keberagaman suku bangsa dan budaya meningkat.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Jadi berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media *board game* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam aktivitas guru, aktivitas belajar peserta didik dan ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru melalui penggunaan media *board game* yang berlangsung pada setiap siklus dengan persentase yaitu pada siklus I yaitu, 85,52 % dan meningkat pada siklus II yaitu, 97,36% menggambarkan telah terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan media *board game* pada pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya menggambarkan aktivitas yang lebih baik, dimana terdapat peningkatan dari siklus I hingga siklus II.
2. Aktivitas peserta didik melalui penggunaan media *board game* yang berlangsung pada setiap siklus dengan persentase pada siklus I yaitu, 80,26% dan meningkat pada siklus II yaitu, 96,05% menggambarkan telah terlaksananya pembelajaran dengan penggunaan media *board game* dilihat dari aktivitas yang lebih baik dimana terdapat peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan

menggunakan media *board game* ini berhasil karena dengan media board game akan membuat suasana dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, serta dapat menarik perhatian peserta didik dan oleh sebab itu prestasi belajar peserta didik akan meningkat.

3. Peningkatan belajar siswa dengan menggunakan media *board game* pada pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di kelas IV MIN 2 Aceh Jaya . hal ini dapat dibuktikan dengan pencapaian hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dari 57,14% pada siklus I dan meningkat sebanyak 85,71% pada siklus II.

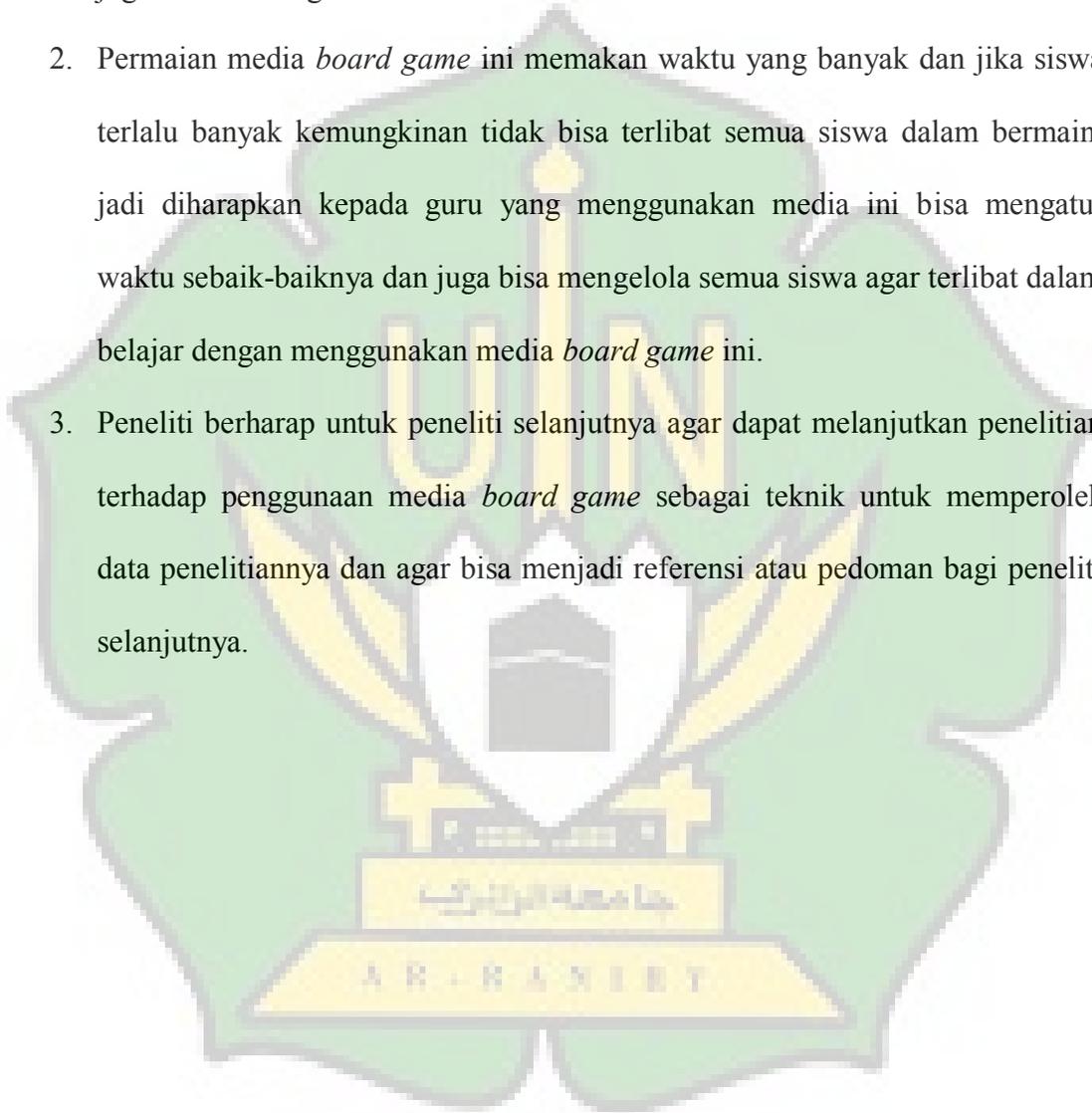
B. Saran

Dari hasil kesimpulan di atas penelitian ini dapat diajukan beberapa saran dalam pencapaian tujuan pembelajaran yaitu pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya dapat dilihat seperti dibawah ini:

1. Penelitian melalui penggunaan media *board game* telah terlihat bahwa aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media tersebut pada pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal oleh karena itu, diharapkan kepada guru untuk menggunakan media *board game* pada materi lain karena

permainan ini dapat memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran yang menyenangkan dan akhirnya prestasi belajar juga akan meningkat.

2. Permainan media *board game* ini memakan waktu yang banyak dan jika siswa terlalu banyak kemungkinan tidak bisa terlibat semua siswa dalam bermain, jadi diharapkan kepada guru yang menggunakan media ini bisa mengatur waktu sebaik-baiknya dan juga bisa mengelola semua siswa agar terlibat dalam belajar dengan menggunakan media *board game* ini.
3. Peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian terhadap penggunaan media *board game* sebagai teknik untuk memperoleh data penelitiannya dan agar bisa menjadi referensi atau pedoman bagi peneliti selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

Thobroni, M, (2017). *Belajar & pembelajaran Teori dan Praktik*. Bandung: AR-RUZZ MEDIA.

Sumadi,mukhlas. (2017). *Belajar dan pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA.

Sanjaya, wina(2008). *Strategi pembelajaran Berorientasi standar proses Pendidikan*, jakarta: kencana

Sadiman,Arief s,dkk. (2003). *Media pendidikan, pengertian pengembangan, Dan pemamfaatan*. jakarta: PT Raja Grafindo persada.

Tohirin (2006),spikologi pembelajaran pendidikan agama islam, jakarta: PTRaja Grafindo perdasas.

Tampubolon, saur. (2013). *penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan Profesi pendididkan dan keilmuan*.jakarta:Erlangga.

Wati,Mega(2006).”*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN Mesjid raya Banda Aceh pada Materi penyesuaian makhluk hidup dengan Lingkungannya*”.skripsi.Banda Aceh: fakultas tarbiah dan keguruan Uin ar-raniry.

Firdayanti, Delfiyani. (2016). ”*pengembangan media Edukation pada pelajaran IPS Materi persiapan Kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar Negara dikelas V Sekolah Dasar*”.Skripsi. purwokerto: fakultas keguruan Dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah.

Rahmayani, Irma.(2018).”*peningkatan pemahaman mata pelajaran IPS Materi Keragaman suku Bangsa dan Budaya Indonesia melalui media prokarso (pop up dan kartu soal)dikelas IV MI Muhammadiyah 23 surabaya*”. Skripsi. Surabaya:fakultas tarbiah dan keguruan Universitas islam negeri sunan.

Azhari.(2012).”*perbedaan prestasi Belajar antara yang mengaji dangan yang Tidak mengaji di pondok pada siswa MAN Montasik Aceh Besar*”,skripsi. Banda Aceh:Fakultas tarbiyah UIN Ar-raniry.

Hadi, Aprilia kartini streit. (2016). ”*perancangan Board Game Edukasi Pendidikan moral dangan menggunakan tokoh cerita rakyat nusantara Untuk usia 13-15 tahun*”. Program Studi Desain Kominikasi Visual Universitas Bunda Mulia,Vol. 5, No.1.

Peraturan menteri pendididkan (permendikbud).2018.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Nomor: B-14060/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2019

TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Proposal skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Pembimbing Proposal Skripsi dimaksud;
- Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen;
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 1991, Tentang Pokok-Pokok Organisasi IAIN;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, Tentang Dosen;
7. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014, Tentang Organisasi Tata Kerja UIN Ar-Raniry;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, Tentang Pendelegasian Pengangkatan, Wewenang, Pemindahan dan Perbentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Rapat Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 13 September 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara: **Mawardi, S.Ag., M.Pd** untuk Membimbing Proposal Skripsi Mahasiswa,
- Nama : Zaimia
Nim : 160209074
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan *Board Game* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya
- KEDUA : Kepada pembimbing Proposal Skripsi yang namanya tersebut di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- KETIGA : Segala Pembiayaan akibat Surat Keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2019 Nomor. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 05 Desember 2018;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini;

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada tanggal : 19 September 2019
An. Rektor
Dekan,

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry (sebagai Laporan)
2. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTK
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-349/Un.08/PGMI/10/2019

Banda Aceh, 08 Oktober 2019

Lamp : -

Hal : Mohon izin untuk Observasi

Kepada Yth: _____

Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini Memohon kiranya Saudara memberi izin dan bantuan kepada nama-nama mahasiswa di bawah ini:

1. Zaimla 160209074

Untuk melakukan observasi kegiatan pembelajaran pada:

MIN 2 Aceh Jaya

Dalam rangka observasi data awal untuk proposal skripsi.

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wa'alaikumussalam wr wb.

Ketua Prodi PGMI
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry



Yusuf Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111
Telpon : (0651)7551423, Fax : (0651)7553020
E-mail: flk.uin@ar-raniry.ac.id Laman: flk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-83/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2020

Banda Aceh, 07 January 2020

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : ZAIMLA
N I M : 160209074
Prodi / Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
A l a m a t : Jl. Assumatrani Darussalam Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 2 Aceh Jaya

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Permainan Board Game dalam Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 ACEH JAYA**

Jln. Lageun-Pante Kuyun Desa Pante Kuyun Telp. 085261940985 Kode Pos 23655 Email : minpantekuyun@yahoo.com

KECAMATAN SETIA BAKTI KABUPATEN ACEH JAYA

NSM : 11111140002 / NPSN : 60703421

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 75 /Mi.01.18.02/PP.00.4/07/2020

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Aceh Jaya Kabupaten Aceh Jaya menerangkan bahwa:

Nama : **ZAIMLA**
NIM : 160209074
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Benar yang namanya tersebut di atas telah mengadakan pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi pada MIN 2 Aceh Jaya Kabupaten Aceh Jaya dari tanggal 15 sampai dengan 18 Januari 2020, dengan Judul "***Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Permainan Board Game dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya***".

Demikian surat keterangan penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pante Kuyun, 06 Juli 2020
Kepala MIN 2 Aceh Jaya



Zainal Arifin, S.Pd
NIP. 197805242006041002

Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Sekolah : MIN 2 Aceh Jaya
Kelas/semester : IV
Hari/tanggal : Jumat - 17 - 01 - 2020
Waktu : 08.00
Nama guru : Zaimla
Tema : Keberagaman suku bangsa dan budaya
Subtema :
Pembelajaran :
Model pembelajaran :
Nama pengamat : Laila Nusrir S.P.d

A. Petunjuk

Tuliskan angka dibawah ini beserta keterangannya pada tabel kolom penilaian menurut penilaian Ibu/Bapak yaitu sebagai berikut:

- (4) : Sangat Baik (2) : Cukup
(3) : Baik (1) : Kurang

Tabel observasi aktivitas guru (siklus I)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				Huruf
		Angka				
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Awal	1. Memberi salam, tegur sapa dan berdoa bersama.				✓	
(1) Tahap Persiapan	2. Mengecek kehadiran siswa dan mengondisikan kelas agar rapi dan siap belajar serta memberi motivasi			✓		
	3. Guru memberikan apersepsi kepada siswa				✓	
	4. Guru menjelaskan tujuan			✓		

	pembelajaran kepada siswa.					
	5. guru menjelaskan pada siswa langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.			✓		
	6. Guru mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan sebelumnya			✓		
B. Kegiatan Inti	7. Guru mengarahkan siswa dalam membentuk kelompok.				✓	
(2) Tahap penyampaian	8. Guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pembelajaran yang baru dengan menggunakan media permainan <i>board game</i>			✓		
	9. Guru menyampaikan konsep tentang materi yang dipelajari.			✓		
	10. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa			✓		
(3) Tahap Pelatihan	11. Guru memberikan tugas pada siswa untuk mengerjakan LKPD.				✓	
	12. Guru membimbing siswa ketika mengerjakan LKPD.				✓	
(4) Mempresentasikan Hasil	13. Guru memberikan kesempatan pada setiap perwakilan kelompok untuk				✓	

	mempresentasikan hasil diskusi.						
	14. Guru menyuruh kelompok lainnya untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi.				✓		
C. Kegiatan Akhir	15. Guru membagikan soal post test.					✓	
	16. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi hari ini				✓		
	17. Guru memberi penguatan.				✓		
	18. Guru memberikan kartu refleksi kepada siswa.				✓		
	19. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang serta menyampaikan pesan moral, mengajak siswa berdoa dan memberi salam penutup					✓	

B. Kritik dan Saran Pengamat

.....

AK-NASIB

Aceh Jaya, 2020

Mengetahui Guru Kelas

Laila

Laila Nusur. S.Pd

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama Sekolah : MIN 2 ACEH JAYA
 Kelas/semester : 4
 Hari/tanggal : Jumat - 14 - 01 - 2020
 Waktu : 08:00 - 00:00
 Nama guru : Zaima
 Tema :
 Subtema :
 Pembelajaran :
 Model pembelajaran :
 Nama pengamat : MARZIANA

A. Petunjuk

Tuliskan angka dibawah ini beserta keterangannya pada tabel kolom penilaian menurut penilaian Ibu/Bapak yaitu sebagai berikut:

- (4) : Sangat Baik (2) : Cukup
 (3) : Baik (1) : Kurang

Tabel observasi aktivitas guru (siklus I)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				Huruf
		Angka				
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab salam, menjawab sapaan, dan berdoa bersama				✓	
(1) Tahap Persiapan	2. Siswa mendengar panggilan absen, dan siap untuk belajar.			✓		
	3. Siswa mendengar apersepsi.			✓		
	4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.				✓	
	5. Siswa mendengar			✓		

	langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan..					
	6. Siswa menanggapi guru tentang kaitan materi sebelumnya dengan materi hari ini.		✓			
B. Kegiatan Inti	7. Siswa membentuk kelompok.				✓	
(2) Tahap penyampaian	8. Siswa mengikuti arahan guru untuk menemukan materi pembelajaran baru dengan menggunakan media permainan <i>board game</i> .		✓			
	9. Siswa memperhatikan materi yang dipaparkan guru.	✓				
	10. Siswa menanggapi pertanyaan guru.				✓	
(3) Tahap Pelatihan	11. Siswa mengerjakan LKPD dengan berdiskusi kelompok		✓			
	12. Siswa mengikuti arahan guru ketika pengerjaan LKPD..				✓	
(4) Mempresentasikan Hasil	13. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi.	✓				
	14. Siswa kelompok lain memberikan tanggapan terhadap kelompok presentasi.		✓			
C. Kegiatan Akhir	15. Siswa mengerjakan soal post test		✓			
	16. Siswa menyimpulkan materi pembelajar.	✓				
	17. Siswa mendengarkan				✓	

	penguatan dari guru.			✗		
	18. Siswa mengisi lembar refleksi.			✓		
	19. Siswa mendengarkan materi akan datang, pesan moral yang disampaikan guru, serta berdoa dan menjawab salam penutup.				✓	

B. Kritik dan Saran Pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh Jaya, 2020

Mengetahui teman sejawat

Ma

Marziana

AR-RANIBY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Aceh Jaya
Kelas : IV
Materi : Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Alokasi
Waktu : 60 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPS

KI	Kompetensi Dasar	Indikator
KI 3	3.1 Menjelaskan Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam	3.3.1 Menjelaskan Manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari hari 3.3.2 Menjelaskan tentang wilayah Indonesia

	kehidupan sehari-hari	<p>3.3.3 Menjelaskan berbagai suku Negara di Indonesia</p> <p>3.3.4 Menyebutkan keragaman suku bangsa</p> <p>3.3.5 menyebutkan keragaman budaya seperti adat istiadat, bentuk rumah adat, pakaian adat, bahasa, dan kesenian.</p>
KI 4	4.1 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari	<p>4.3.2 Menceritakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.2 mencontohkan sikap yang baik yang harus diterapkan dalam keragaman suku bangsa dan budaya,</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dapat Menceritakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
- Mampu menjelaskan tentang Wilayah Indonesia
- Mampu menjelaskan berbagai suku Negara di Indonesia
- Mampu menyebutkan keragaman suku Bangsa
- Mampu menyebutkan keragaman budaya seperti, adat istiadat, bentuk rumah adat, pakaian adat, bahasa, dan kesenian.
- Mampu mencontohkan sikap yang baik yang harus diterapkan dalam keragaman suku bangsa dan budaya,

D. MATERI

Keberagaman suku bangsa dan budaya

E. PENDEKATAN DAN METODE

- Pendekatan :
Saintifik
- Metode :
ceramah, diskusi, Tanya jawab.

F. SUMBER BELAJAR

Buku guru kelas IV tema 3 “Indahnya kebersamaan” . Buku tematik terpadu kurikulum 2013, jakarta kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun 2014.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No.	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan awal	Memberi salam, tegur sapa dan berdoa bersama.	Siswa menjawab salam , menjawab sapaan, dan berdoa bersama.	2 menit
		Mengecek kehadiran siswa dan mengondisikan kelas agar rapi dan siap belajar, dan memberi motivasi.	Siswa mendengar dan berkomunikasi dengan guru. Dan mendengar motivasi dari guru	3 menit
		Guru memberikan apersepsi Tanya jawab yang berkaitan dengan materi. Bertanya tentang lagu lagu daerah	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan dari guru.	3 menit
		Setelah itu, guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	Siswa mendengar penjelasan dari guru.	2 menit

		Selanjutnya, guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.	Siswa mendengar penjelasan dari guru.	2 menit
		Berikutnya, guru menyampaikan cara penilaian yang dilakukan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.	Siswa mendengar penjelasan guru.	1 menit
B	Kegiatan Inti	Menjelaskan pengertian keberagaman suku bangsa dan budaya	Mendengar penjelasan guru	3 menit
		Bertanya kepada siswa apa saja yang menyebabkan suatu suku bangsa dan budaya berbeda	Menjawab pertanyaan guru.	3 Menit
		Meminta pendapat siswa bagaimana cara menerapkan nilai-nilai yang baik dalam keberagaman suku bangsa dan budaya dalam kehidupan sehari-hari	Mengamati gambar dan memahami gambar tersebut.	3 menit
		Membagi siswa ke dalam 2 kelompok	Mendengar arahan guru	1 menit
		Membagikan bahan bacaan	Membaca bahan bersama anggota kelompok.	2 menit
		Membagikan media <i>Board Game</i>	mengamati media bersama anggota kelompok	3 menit
		Menjelaskan cara bermain media <i>Board game</i>	mendengar penjelasan guru	2 menit

		Memberi waktu kepada siswa untuk bermain <i>Board game</i> bersama anggota kelompoknya.	Bermain <i>Board Game</i>	10 menit
		Membagikan LKPD .	Mengerjakan LKPD bersama kelompoknya	1 menit
		Meminta siswa mengumpulkan jawaban hasil diskusinya (LKPD	Mengumpulkan LKPD	3 menit
		Menanyakan apakah siswa sudah paham	Menjawab pertanyaan Guru	2 menit
C	Kegiatan penutup	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi hari ini.	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	2 menit
		Guru memberi penguatan.	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	1 menit
		Membagikan soal Post test	Mengerjakan soal	2 menit
		Guru memberikan kartu refleksi kepada siswa.	Siswa menerima kartu refleksi.	2 menit
		Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang.	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	1 menit
		Guru menyampaikan pesan moral, mengajak siswa berdoa dan memberi salam penutup.	Siswa mendengar pesan moral dari guru, berdoa dan menjawab salam.	2 menit

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. Aspek Afektif

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Santun				Percaya Diri				Teliti			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM

Keterangan:

BT: Belum terlihat

MT: Mulai terlihat

MB: Mulai Berkembang

SM: Sudah membudaya

2. Aspek Kognitif

- Tes tulis
- Tes lisan

3. Aspek Psikomotor

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Kelompok :

1 5
2 6
3 7
4

1. Cocokkanlah macam macam keragaman budaya dibawah ini sesuai dengan daerahnya

<u>Keragaman Budaya</u>	<u>Daerah</u>
1. Lagu Bunggong jeumpa	→ 1. Jambi
2. Lagu Ampar-Ampar Pisang	→ 2. Kalimantan Selatan
3. Rumah Gadang	→ 3. Aceh
4. Rencong	→ 4. Jawa Barat
5. Keris	→ 5 Sumatera Barat
6. Pempok	→ 6 Aceh
7. Rendang	→ Sumatera Barat
8. Lagu Injit-Injit Semut	→ 8 Palembang
9. Tari saman	→ 9. Jawa
10. Alat musik Angklung	→ 10 Aceh

2. Amati gambar dibawah ini dan tulislah nama daerah sesuai dengan gambar.



aceh



Sumatera barat

3. Bagaimanakah menurut anda sikap yang baik yang harus kita terapkan terhadap keragaman suku bangsa?

Saling hormat sesama lain

LEMBAR TES (SOAL)

NAMA ALHAVIZT

Nama Mata pelajaran : IPS

Kelas : IV MIN

Semester : Genap

Judul Materi : Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan benar!

- 60
1. Mencintai budaya daerah bukan berarti
A. Menolak budaya asing
 B. Mempelajari budaya daerah
C. Melestarikan budaya daerah
D. Merawat alat musik daerah
 2. Rencong adalah senjata tradisional berasal dari daerah
A. Nusa Tenggara Barat
B. Lampung
C. Kepulauan Riau
 D. Aceh
 3. Diantara hal yang dapat merusak persatuan adalah ...
A. Kerja bakti di sekolah
 B. Berkelahi dengan teman
C. Mengerjakan tugas kelompok
D. Lomba nyanyi antar daerah
 4. Berikut adalah keragaman yang ada di Indonesia kecuali?
 A. Keragaman Bahasa
B. Keragaman Pakaian Adat
C. Keragaman gaya Rambut
D. Keragaman Rumah Adat
 5. Bagaimanakah sikap menghargai keberagaman Budaya?
A. Menganggap suku sendiri yang paling baik
B. Menganggap suku yang lain jelek
 C. Menghormati suku, agama, budaya, dan adat istiadat orang lain.
D. Tidak mau bergaul dengan suku orang lain.

Dokumentasi foto-foto penelitian di MIN 2 Aceh Jaya. Siklus

1. Guru memberikan salam, Sapaan, dan berdoa bersama



2. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bermain *board game*



3. Siswa mendiskusikan jawaban dalam permainan *board game*



4. Siswa mengerjakan LKPD bersama anggota kelompok yang telah dibagikan guru



5. Guru mempersilahkan siswa untuk maju kedepan mempresentasikan hasil diskusinya



6. Masing-masing siswa mengerjakan soal post tes yang dibagikan guru





7. Kesimpulan (kegiatan penutup)



Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Sekolah : MIN 2 Aceh Jaya
 Kelas/semester : IV
 Hari/tanggal : Sabtu - 18 - 01 - 2020
 Waktu : 08.00
 Nama guru : Zamla
 Tema : Keberagaman suku bangsa dan budaya
 Subtema :
 Pembelajaran :
 Model pembelajaran :
 Nama pengamat : Laila Nisur S.p.d

A. Petunjuk

Tuliskan angka dibawah ini beserta keterangannya pada tabel kolom penilaian menurut penilaian Ibu/Bapak yaitu sebagai berikut:

- (4) : Sangat Baik (2) : Cukup
 (3) : Baik (1) : Kurang

Tabel observasi aktivitas guru (siklus I)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				Huruf
		Angka				
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Awal	1. Memberi salam, tegur sapa dan berdoa bersama.				✓	
(1) Tahap Persiapan	2. Mengecek kehadiran siswa dan mengondisikan kelas agar rapi dan siap belajar serta memberi motivasi			✓		
	3. Guru memberikan apersepsi kepada siswa				✓	
	4. Guru menjelaskan tujuan				✓	

	pembelajaran kepada siswa.					
	5. guru menjelaskan pada siswa langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.				✓	
	6. Guru mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan sebelumnya				✓	
B. Kegiatan Inti	7. Guru mengarahkan siswa dalam membentuk kelompok.				✓	
(2) Tahap penyampaian	8. Guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pembelajaran yang baru dengan menggunakan media permainan <i>board game</i>				✓	
	9. Guru menyampaikan konsep tentang materi yang dipelajari.				✓	
	10. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa			✓		
(3) Tahap Pelatihan	11. Guru memberikan tugas pada siswa untuk mengerjakan LKPD.				✓	
	12. Guru membimbing siswa ketika mengerjakan LKPD.				✓	
(4) Mempresentasikan Hasil	13. Guru memberikan kesempatan pada setiap perwakilan kelompok untuk				✓	

	mempresentasikan hasil diskusi.					
	14. Guru menyuruh kelompok lainnya untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi.				✓	
C. Kegiatan Akhir	15. Guru membagikan soal post test.				✓	
	16. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi hari ini				✓	
	17. Guru memberi penguatan.				✓	
	18. Guru memberikan kartu refleksi kepada siswa.				✓	
	19. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang serta menyampaikan pesan moral, mengajak siswa berdoa dan memberi salam penutup				✓	

B. Kritik dan Saran Pengamat

.....

.....

.....

Aceh Jaya, 2020

Mengetahui Guru Kelas

Laila

Laila Nusur. S.Pd

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama Sekolah : MIN 2 ACEH JA-YA
 Kelas/semester : 4
 Hari/tanggal : Sabtu - 18 - 01 - 2020
 Waktu : 08.00 - 09.00
 Nama guru : Zamia
 Tema :
 Subtema :
 Pembelajaran :
 Model pembelajaran :
 Nama pengamat : Marziana

A. Petunjuk

Tuliskan angka dibawah ini beserta keterangannya pada tabel kolom penilaian menurut penilaian Ibu/Bapak yaitu sebagai berikut:

- (4) : Sangat Baik (2) : Cukup
 (3) : Baik (1) : Kurang

Tabel observasi aktivitas guru (siklus I)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				Huruf
		Angka				
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab salam, menjawab sapaan, dan berdoa bersama				✓	
(1) Tahap Persiapan	2. Siswa mendengar panggilan absen, dan siap untuk belajar.				✓	
	3. Siswa mendengar apersepsi.				✓	
	4. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.				✓	
	5. Siswa mendengar					

	langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan..			✓		
	6. Siswa menanggapi guru tentang kaitan materi sebelumnya dengan materi hari ini.			✓		
B. Kegiatan Inti	7. Siswa membentuk kelompok.				✓	
(2) Tahap penyampaian	8. Siswa mengikuti arahan guru untuk menemukan materi pembelajaran baru dengan menggunakan media permainan <i>board game</i> .				✓	
	9. Siswa memperhatikan materi yang dipaparkan guru.				✓	
	10. Siswa menanggapi pertanyaan guru.				✓	
(3) Tahap Pelatihan	11. Siswa mengerjakan LKPD dengan berdiskusi kelompok				✓	
	12. Siswa mengikuti arahan guru ketika pengerjaan LKPD..				✓	
(4) Mempresentasikan Hasil	13. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi.				✓	
	14. Siswa kelompok lain memberikan tanggapan terhadap kelompok presentasi.				✓	
C. Kegiatan Akhir	15. Siswa mengerjakan soal post test				✓	
	16. Siswa menyimpulkan materi pembelajar.				✓	
	17. Siswa mendengarkan			✓		

	penguatan dari guru.				✓	
	18. Siswa mengisi lembar refleksi.				✓	
	19. Siswa mendengarkan materi akan datang, pesan moral yang disampaikan guru, serta berdoa dan menjawab salam penutup.				✓	

B. Kritik dan Saran Pengamat

.....

.....

.....

.....

Aceh Jaya, 2020

Mengetahui teman sejawat

M

Marziana

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Kelompok : DEK WELL

- | | |
|---------------------|------------|
| 1 NUSTHAZAH | 5 MASRUL |
| 2 ALIVA DATIL IZZAH | 6 M. RAHAN |
| 3 ANNISA AULIA | 7 FIRDAUS |
| 4 AL-HAFIDZ | |

1. Cocokkanlah macam macam keragaman budaya dibawah ini sesuai dengan daerahnya.

Keragaman Budaya

Daerah

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| 1. Lagu Bunggong jeumpa | → 1. Jambi |
| 2. Lagu Ampar-Ampar Pisang | → 2. Kalimantan Selatan |
| 3. Rumah Gadang | → 3. Aceh |
| 4. Rencong | → 4. Jawa Barat |
| 5. Keris | → 5. Sumatera Barat |
| 6. Pempek | → 6. Aceh |
| 7. Rendang | → 7. Sumatera Barat |
| 8. Lagu injit-Injit Semut | → 8. Palembang |
| 9. Tari saman | → 9. Jawa |
| 10. Alat musik Angklung | → 10. Aceh |

2. Amati gambar dibawah ini dan tulistlah nama daerah sesuai dengan gambar.



ACEH



BANTEN

3. Bagaimanakah menurut anda sikap yang baik yang harus kita terapkan terhadap keragaman suku bangsa?

MASRUL

LEMBAR TES (SOAL)

Nama Mata pelajaran : IPS
Kelas : IV MIN
Semester : Genap
Judul Materi : Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan benar!

1. Bhinneka Tunggal Ika mempunyai makna ...
 A. Berbeda-beda tetap satu jua
B. Berbeda-beda tetap bersama
C. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
D. Beranekaragam suku dan budaya
2. Wilayah Indonesia terbentang dari ...
A. Sabang sampai Bali
B. Anyer sampai Panarukan
C. Jawa sampai Papua
 D. Sabang sampai Merauke
3. Rumah adat dari Jawa Tengah adalah ...
A. Tongkonan
 B. Joglo
C. Gadang
D. Musalaki
4. Lagu daerah yang berasal dari Jawa Tengah di antaranya adalah
 A. Ampar-Ampar Pisang
B. Yamko rambe yamko
C. Gambang Suling
D. Jali-Jali
5. Pergaulan di masyarakat yang dapat menjaga persatuan bangsa jika didasari sikap
A. Egoisme
B. Kecemburuan
C. Mencari untung
 D. Kerukunan

Dokumentasi foto-foto penelitian di MIN 2 Aceh Jaya. Siklus 1I.

1. Guru memberikan penyajian materi



2. Guru menjelaskan cara bermain *board game* kepada siswa



3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa unntuk bermain *board game*



4. Guru membagikan LKPD kepada siswa



5. Guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasi hasil diskusinya



6. Siswa mengerjakan soal post test yang dibagikan guru



7. Siswa mengisi lembar evaluasi



8. Kesimpulan (kegiatan penutup)

