



## Penerapan Teknik Permainan ABC dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD

Dewi Murni Sari<sup>1\*</sup>, I Made Suarjana<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Jurusan PPG PGSD SM3T, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [dewi.murnisari93@gmail.com](mailto:dewi.murnisari93@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu. Rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian ini, guru menerapkan teknik permainan ABC yang merupakan salah satu jenis permainan tradisional. Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Pada siklus I dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan nilai rata-rata adalah 72,89 dan persentase ketuntasan klasikal 71%. Pada siklus II hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan menjadi 80,13 dengan persentase ketuntasan klasikal 82%. Target penelitian telah tercapai pada siklus dua yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan PAP masuk kategori tinggi sehingga disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan ABC dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

**Kata Kunci:** Permainan, ABC, Hasil Belajar

### Abstract

*This research was motivated by the low of social science learning result in 4th grade students in SD Negeri 4 Kaliuntu. The low of social science learning result was caused by the low understanding of the students in the subject materials presented by the teacher. In the delivery of materials, teachers did not use game techniques in learning the cause there are students who look less active in learning activities. In this research, the teachers apply the techniques of the ABC game which is one type of traditional game. The purpose of this research was to enhance the result of social science learning result in 4th grade students in SD Negeri 4 Kaliuntu. The kind of this research was a classroom action research which was conducted in two cycles. Each cycle had stages including of action planning, implementation, observation, and reflection. The results showed that there was an increase in student learning result in each cycle. Before the research was conducted, the average of students social science scores that taken from the assessment mid first semester was 61.26. In the first cycle could be seen that there was an increase in student learning result with the average score is 72.89 and 71% classical completeness percentage. The target of research in the first cycle hadn't reached so that the research was continued into second cycle. In the implementation of the second cycle, the deficiencies that existed in the first cycle was fixed so that the average score of students learning result increased to 80.13 with 82% classical completeness percentage. These indicate that the target of the research has been achieved in second cycle. The average of student learning result based on the PAP is in the high category so it can be concluded that the use of techniques ABC game can improve the learning outcomes students*

**Keywords:** Game, ABC, Learning Result

## 1. PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang lebih dikenal dengan sebutan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Sejalan dengan pengertian tersebut, tidak dapat diragukan lagi, bahwa sejak anak manusia yang pertama-tama lahir ke dunia, telah ada dilakukan usaha-

#### History:

Received : December 10, 2022

Revised : December 21, 2022

Accepted : February 10, 2023

Published : February 25, 2023

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



usaha pendidikan; manusia telah berusaha mendidik anak-anaknya, kendatipun dengan cara yang sangat sederhana. Demikian pula semenjak manusia saling bergaul, telah ada usaha-usaha dari orang-orang yang lebih mampu dalam hal-hal tertentu untuk mempengaruhi teman bergaul mereka, untuk kepentingan kemajuan orang-orang yang bersangkutan.

Tujuan pendidikan nasional yang dipaparkan diatas, sejalan dengan pendapat [Gunawan \(2011: 40\)](#) mengenai tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar yaitu, (a) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dalam masyarakat; (b) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat; (c) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; (d) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan, merefleksikan, dan mengartikulasikan nilai-nilai yang dianutnya. Selain itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial harusnya bisa menyiapkan generasi-generasi yang mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat guna menghadapi perkembangan dunia yang semakin pesat. Hal ini sejalan dengan permendiknas tahun 2006 yang menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu global.

Namun demikian kondisi ideal tersebut tidak seluruhnya sejalan dengan fakta. Seperti yang terjadi di SD Negeri 4 Kaliuntu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar ini masih banyak mengalami kekurangan sehingga tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum dapat tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi, rendahnya hasil belajar siswa dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu. Hal tersebut dilihat dari hasil nilai rata-rata penilaian tengah semester I, ternyata masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu nilai 70 sehingga berpengaruh terhadap ketuntasan klasikalnya. Hanya 26 % atau 10 siswa dari 38 siswa yang mencapai KKM. Berarti kurang dari setengah jumlah siswa yang mendapatkan hasil belajar diatas KKM.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu diketahui bahwa pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guru dominan menjelaskan materi kemudian diikuti dengan pemberian latihan-latihan soal sebagai pemantapan materi yang diterima oleh siswa. Teknik pembelajaran yang kurang menarik dapat mengakibatkan siswa tidak termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dibawah standar berdasarkan KKM. Dimana sebagai siswa kelas IV yang berjumlah 38 orang, yakni 28 orang (74%) belum memenuhi kriteria ketuntasan dengan standar nilai 70.

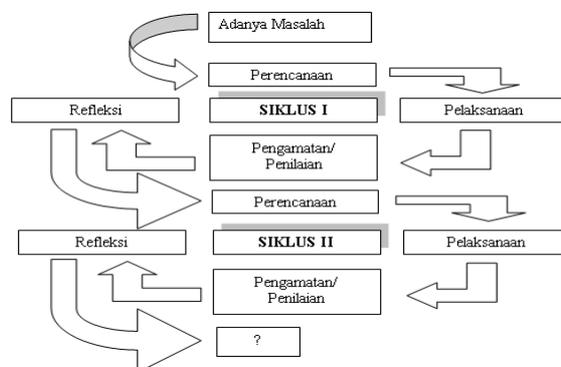
Permasalahan tersebut tentu saja menjadi tanggung jawab dan kewajiban guru untuk menyelesaikan masalah-masalah belajar para siswanya. Dimana pada dasarnya permasalahan ini dapat diselesaikan dengan mengembangkan alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan teknik permainan ABC. Penerapan teknik permainan ini merupakan salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena teknik ini merupakan salah satu cara penyajian bahan pelajaran yang mengandung unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan yang dapat digunakan sebagai langkah awal pengenalan materi kepada siswa. Teknik permainan ABC adalah permainan yang mengandalkan perhitungan jari tangan dengan abjad alphabet. Permainan ABC merupakan permainan kata yang akan menambah pengetahuan siswa terhadap kategori kata yang dimainkan dengan teman sejawatnya. Karena dalam permainan ABC siswa akan berlomba-lomba dan secepat-cepatnya menyebut kategori kata yang dimainkan secara langsung serta siswa yang dapat terlebih dahulu menyebutkan kata yang didupakannya akan menuliskan kata tersebut pada lembar alphabet yang telah disediakan sesuai dengan huruf alphabet yang sedang mereka mainkan. Permainan ini dilakukan secara beregu sehingga pengetahuan siswa akan terjadi peningkatan melalui teman sejawatnya.

Teknik permainan ABC adalah salah satu cara penyajian bahan pelajaran dalam bentuk permainan. Teknik permainan ABC merupakan permainan yang menggunakan perhitungan jari tangan dengan abjad alphabet dan berbentuk permainan kata. Teknik pembelajaran ini dapat dijadikan solusi pemecahan masalah yang terjadi. Teknik permainan ini mampu mengajak siswa untuk aktif karena siswa akan berlomba-lomba secepat-cepatnya menyebut kategori kata yang dimainkan secara langsung dan pemain yang terlebih dahulu dapat menyebutkan kategori kata tersebut berhak menuliskannya pada lembar alphabet yang tersedia sesuai dengan abjad yang dimainkan. Permainan ini dilakukan secara beregu dan dilakukan di dalam ruang kelas. Adapun permainan ABC ini akan difokuskan pada permainan kata pada bidang pekerjaan, yang didasari pada tingkat pengetahuan siswa yang tergolong sangat terbatas mengenai jenis-jenis pekerjaan dan disesuaikan dengan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh karena itu, dengan penerapan teknik permainan ABC diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu tahun ajaran 2018/2019.

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan beberapa siklus dengan langkah-langkah dalam tiap siklus diantaranya; tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi, dan refleksi yang kemudian apabila target penelitian dalam satu siklus belum mencapai tujuan yang diharapkan maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya yang akan diikuti dengan perencanaan ulang pada siklus kedua dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya, dan begitu seterusnya sampai peneliti mencapai target yang diharapkan. Alur penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Siklus Kegiatan PTK

(Arikunto 2010:137)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah perencanaan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut, (1) Merencanakan pembelajaran bersama guru untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat perangkat pembelajaran, (2) Menyesuaikan materi pelajaran dengan model pembelajaran kontekstual, (3) Menyusun RPP, (4) Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan, (5) Membuat instrumen pengamatan kinerja guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual, (6) Membuat instrumen penilaian aktivitas siswa, (7) Membuat soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa, (8) Membahas kembali perangkat pembelajaran dan instrumen observasi yang telah dibuat bersama guru.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan pelaksanaan teknik permainan ABC dalam kegiatan pembelajaran. Observasi atau pengamatan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data berupa data kualitatif. Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan untuk mengamati cara mengajar guru serta kegiatan belajar siswa selama penerapan teknik permainan ABC.

Penilaian hasil belajar berupa tes tulis/ evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya teknik permainan ABC dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisis data hasil observasi dan hasil evaluasi. Selanjutnya pada tahap ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan untuk selanjutnya dijadikan dasar dalam menentukan tindakan selanjutnya. Apabila pada siklus pertama target penelitian belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya dengan menggunakan hasil refleksi sebagai acuan dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu Kelurahan Kaliuntu Kecamatan Buleleng pada tanggal 25 September sampai 04 Oktober 2018. Pelaksanaan kegiatan tiap siklus penelitian ini dialokasikan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu yang berjumlah 38 orang, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS dari aspek kognitif siswa kelas IV SD Negeri 4 kaliuntu.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu hasil belajar IPS sebagai variabel terikat dan teknik permainan ABC sebagai variabel bebas. Hasil belajar IPS siswa adalah perubahan yang terjadi dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam mata pelajaran IPS yang dinyatakan dalam bentuk nilai, skor atau catatan setelah dilakukannya penilaian. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang didapat siswa kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu setelah diadakannya evaluasi. Teknik permainan ABC adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk melatih pengetahuan siswa melalui permainan anak sehingga diharapkan dapat menghilangkan kebosanan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa apabila permainan ini diterapkan dalam proses pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes tulis. Observasi atau pengamatan bertujuan untuk menilai cara mengajar guru dalam menerapkan teknik permainan ABC serta mengamati kegiatan belajar siswa selama penerapan teknik permainan ABC dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Sedangkan tes tulis berupa pilihan ganda dan isian yang akan dilaksanakan tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya teknik permainan ABC.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi. Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif, seperti hasil tes.

Menghitung nilai rata-rata siswa dapat dilakukan dengan menggunakan rumus.

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

(Sudjana, 2012: 109)

Keterangan:

X = Rata-Rata

$\sum X$  = Jumlah Seluruh Skor

N = Banyaknya Subjek

**Tabel 1.** Pedoman Konversi PAP Skala Lima Tentang Hasil Belajar

Persentase	Kriteria
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
40-64	Rendah
0-39	Sangat Rendah

(Sumber, Agung, 2016: 146)

Menghitung nilai akhir data hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru, serta menghitung Mean Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi) dapat dihitung dengan rumus,

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

(Kunandar, 2013)

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

SA = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

$$Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$SDi = \frac{1}{6} \times (\text{skor max} - \text{skor min})$$

(Nurkencana dan Sunartana, 1990)

**Tabel 2.** Pedoman Penentuan Kriteria Aktivitas Siswa

Interval	Skor	Kategori
$Mi + 1,5 SDi < N$	$75 < N$	Sangat baik
$Mi < N \leq Mi + 1,5 SDi$	$50 < N \leq 75$	Baik
$Mi - 1,5 SDi < N \leq Mi$	$25 < N \leq 50$	Kurang baik
$N \leq Mi - 1,5 SDi$	$N \leq 25$	Buruk

(Nurkencana dan Sunarta, 1990)

**Tabel 3.** Pedoman Penentuan Kriteria Aktivitas Guru

Interval	Skor	Kategori
$Mi + 1,5 SDi < G$	$75 < G$	Sangat Baik

Interval	Skor	Kategori
$M_i < G \leq M_i + 1,5 \text{ SD}_i$	$50 < G \leq 75$	Baik
$M_i - 1,5 \text{ SD}_i < G \leq M_i$	$25 < G \leq 50$	Kurang Baik
$G \leq M_i - 1,5 \text{ SD}_i$	$G \leq 25$	Buruk

(Nurkencana dan Sunarta, 1990)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan hasil belajara IPS siswa SD Negeri 4 Kaliuntu. Dalam penelitian ini, guru menerapkan teknik permainan ABC yang dapat meningkatkan motivasi dan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Kegiatan pembelajaran disertai evaluasi pembelajaran tiap siklus mempunyai alokasi waktu enam jam pelajaran yang terbagi menjadi dua pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang hadir adalah 33. Sedangkan pada pertemuan kedua semua siswa hadir.

Siklus pertama terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh jumlah skor rata-rata 71 dari nilai maksimal 100 yang masuk dalam kategori baik, sedangkan hasil observasi aktivitas guru diperoleh rata-rata skor 72 dari nilai maksimal 80 yang masuk dalam kategori baik. Pada kegiatan pembelajaran siklus I terdapat beberapa kekurangan proses pembelajarannya antara lain: 1) sebagian siswa masih belum memahami aturan bermain permainan ABC, 2) siswa belum mampu membedakan yang termasuk jenis pekerjaan dan tempat bekerja, dan 3) siswa ribut apabila belum paham mengenai perbedaan jenis pekerjaan dan tempat bekerja.

Selain kekurangan-kekurangan dalam kegiatan pembelajaran, terlihat beberapa indikator yang menunjukkan keberhasilan kegiatan pembelajaran diantaranya : 1) muncul suasana belajar yang menyenangkan, 2) siswa termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, 3) siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 4) siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan 4) siswa berani bertanya apabila menemukan kesulitan.

Kekurangan-kekurangan dari segi proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh cara mengajar guru masih perlu diperbaiki. Kekurangan yang perlu diperbaiki diantaranya : 1) guru belum maksimal dalam memberikan bimbingan bagi siswa yang belum memahami aturan permainan ABC, hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang masih terus bertanya, 2) pengendalian kelas yang masih kurang baik, hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang membuat ribut selama kegiatan pembelajaran.

Cara mengajar guru dan aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Makin baik cara mengajar guru, makin baik pula aktivitas belajar siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang lebih optimal.

Pada siklus I terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam kegiatan pembelajaran khususnya kekurangan dari segi keaktifan dan kedisiplinan siswa. Masih banyak siswa yang terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Hal ini disebabkan karena guru belum mampu mengoptimalkan penggunaan teknik permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru harus mampu memberikan bimbingan dan arahan bagi setiap siswa yang memiliki masalah kedisiplinan dan motivasi belajar yang rendah.

Setelah dilaksanakan evaluasi pembelajaran pada siklus I, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,89, dimana 27 siswa tuntas dengan ketuntasan klasikal 71%. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa belum masuk kategori tinggi atau 80 sehingga dapat disimpulkan bahwa target pada siklus I belum

tercapai. Peneliti ingin meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Tahapan penelitian pada siklus II sama dengan siklus I, akan tetapi dalam kegiatan pembelajarannya dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan kekurangan pada siklus I. Dalam memberikan motivasi, guru mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan serta menjelaskan akibat dan manfaat dari materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Pada siklus II terjadi perubahan kearah yang lebih baik dari segi aktivitas dan hasil belajar siswa. Skor rata-rata aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan. Skor aktivitas siswa adalah 88 yang masuk kategori aktif, sedangkan skor aktivitas guru adalah 84 yang masuk kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan menjadi 80,13. Dari 38 siswa, 31 siswa dinyatakan tuntas sehingga persentase ketuntasan pada siklus II menjadi 82%. Beberapa kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II. Masalah siswa yang kurang dalam memahami aturan permainan ABC dapat diatasi dengan cara menjelaskan kembali dan memberikan contoh langkah-langkah permainan ABC yang baik dan benar.. Masalah kedisiplinan dapat diperbaiki dengan cara membuat aturan dalam diskusi kelas. Siswa atau kelompok yang ditunjuk untuk memberikan pendapat adalah siswa yang paling disiplin.

Berdasarkan data pada siklus II, dapat diketahui bahwa target nilai rata-rata hasil belajar siswa telah tercapai yaitu 80,13, masuk dalam kategori tinggi. Berikut rincian data hasil penilaian aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang dijabarkan dalam [Tabel 4](#).

**Tabel 4. Data Rekapitulasi Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II**

Siklus	Aktivitas Siswa		Aktivitas Guru		Hasil Belajar	
	Rata-Rata	Kategori	Rata-Rata	Kategori	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal
1	71	Baik	72	Baik	72,89	71%
2	88	Sangat Baik	84	Sangat Baik	80,13	82%

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa indikator keberhasilan penelitian yaitu nilai rata-rata seluruh siswa masuk kategori tinggi telah tercapai pada siklus II. Sehingga penelitian tindakan kelas dengan menerapkan teknik permainan ABC untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dikatakan berhasil.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan ABC dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu. Pada siklus I hasil belajar IPS siswa 72,89 dengan persentase ketuntasan klasikal 71% yang menunjukkan bahwa target penelitian masih belum tercapai. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa menjadi 80,13 dengan persentase ketuntasan klasikal 82% yang menunjukkan bahwa seluruh target penelitian telah tercapai pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti akan menyampaikan beberapa saran sebagai berikut, (1) Guru diharapkan mampu menggunakan teknik permainan ABC secara optimal agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (2) diharapkan bagi kepala sekolah untuk dapat mendukung penggunaan teknik permainan di sekolah agar meningkatkan mutu sekolah terutama yang berkaitan dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. (3) Diharapkan bagi peneliti lain atau mahasiswa yang ingin

melaksanakan penelitian berkaitan dengan yang ingin melaksanakan penelitian berkaitan dengan teknik permainan ABC untuk mencoba menerapkannya pada materi lain yang sesuai.

## **5. DAFTAR RUJUKAN**

- Agung, Anak Agung Gede. 2016. *Statiska Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chabib, Thoha. 2001. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Balai Pustaka. Jakarta. Karso, dkk. 2007. *Pendidikan Matematika*. Banten. Universitas Terbuka.
- Ekawarna. 2010. *Pengertian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Erci, Sarjan N. Husain dan Lestari MP Alibasyah. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ipa Melalui Pendekatan CTL di Kelas V SD Inpres 03 Terpencil Baina'a*. Palu: Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 6.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istiharah. 2013. *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teknik Permainan Pencarian Harta Karun pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 7 Cakra Negara Tahun Pelajaran 2013/2014*. Mataram: FKIP Universitas Mataram.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kurniasih, I. dan B. Sani. 2014. *Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Untuk Mengembangkan Profesi Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mikarsa, Hera L., dkk. 2008. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moedjiono dan Hasibuan. 1985. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muhan, Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan dan Prinsip Oprasional*. Jakarta Timur: Bumi Aksara..
- Nurkencana, Wayan dan Sunartana, 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riyanto, H. Y.. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Runtukahu, Tombokan dan Selpius Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Sanjaya (2013) Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sapriati, A. dkk. 2009. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sapriyadi. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruz Media.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, M.2001.*Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparman, Lalu, A.A.I.Ngurah Marhaeni dan Nyoman Dantes. 2013. *The Effect Of Contextual Teaching And Learning Approach And Achievement Motivation Upon Students' Writing Competency For The Tenth Grade Students Of SMAN 1 Keruak In The Academic Year 2012-2013*. Singaraja: e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Volume 1.
- Susanto, A. 2013. *TeoriBelajardanPembelajaran di SekolahDasar*. Jakarta: KencanaPrenadamedia Group.
- Syaiful.2003.*Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Afabeta
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945. Jakarta: Sekretariat Negara.