

# MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEGIATAN EKONOMI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA LUDO WORD GAME (LWG) DI KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR

IMPROVE THE UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF ELALUI ECONOMIC ACTIVITIES  
USE OF LUDO WORD GAME (LWG) MEDIA IN BASIC SCHOOL OF HIGH SCHOOL

Abdul Hendi

Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: [abdulhendi26@gmail.com](mailto:abdulhendi26@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ludo *word game* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi kegiatan ekonomi peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan dua siklus yang terdiri dari empat kali pertemuan dalam satu siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Puspadaya dengan jumlah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dengan penggunaan media pembelajaran ludo *word game* terjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat, yaitu dari hasil *pretest*, siklus I ke siklus II terdapat peningkatan, pada *pretest* jumlah peserta didik yang tuntas adalah 4 orang atau 15% dari 26 Peserta didik, nilai yang tidak tuntas 22 orang atau 85%, pada siklus I mengalami peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 16 orang atau 62%, nilai yang tidak tuntas 10 orang atau 38%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan nilai yang tuntas yaitu menjadi 23 orang atau 88%. Disimpulkan bahwa media ludo *word game* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Ludo *Word Game*, Pemahaman Konsep

## ABSTRACT

*This study aims to determine the feasibility of ludo word game learning media to improve understanding of the concepts of economic activity in elementary school students. This research is a classroom action research, with two cycles consisting of four meetings in one cycle, each cycle consisting of planning, implementation and reflection. The subjects of this study were fourth grade students of SDN Puspadaya with a total of 26 students. Data collection techniques used are observation, tests, field notes and documentation. The results of this study are social studies learning material of economic activities with the use of ludo word game learning media that occur a pleasant learning atmosphere so that student learning outcomes increase, namely from the results of the pretest, the first cycle to the second cycle there is an increase, at the pretest the number of students is complete 4 people or 15% of 26 students, the value that is not completed 22 people or 85%, in the first cycle experienced an increase in the number of students who completed 16 people or 62%, the value that was not completed 10 people or 38%, while in cycle II a complete increase in value is 23 people or 88%. It was concluded that the ludo word game media can improve students' understanding of concepts.*

**Keywords:** Ludo Word Game Learning Media, Concept Understanding

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk menyiapkan manusia sebagai Warga Negara yang baik Siswoyo, dkk. (2013: 21). Menjadi Warga Negara yang baik, dibutuhkan pengetahuan tentang sejarah bangsa Indonesia. Salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang sejarah bangsa adalah mata pelajaran sejarah, yang dalam pembelajaran di SD terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan kegiatan manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan soemantri, (2001:92). Dapat kita pahami bahwa tujuan pendidikan akan tercapai apabila didukung dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pemahaman Konsep merupakan salah satu aspek dalam prinsip-prinsip belajar teori kognitif (Hamalik, 2009: 46). Berdasarkan teori kognitif, belajar dengan pemahaman (*Understanding*) akan lebih permanen (menetap) dan lebih memungkinkan untuk ditransferkan. Peserta didik dengan hasil belajar yang baik belum tentu paham dengan konsep yang diajarkan. Hal ini terjadi karena bisa saja peserta didik mendapatkan hasil belajar baik dikarenakan proses memperolehnya dengan cara yang salah, mencontek misalnya.

Permasalahan yang sama juga dialami oleh guru kelas IV SDN Puspodaya. Guru mengajak peserta didik melakukan diskusi kelas sesuai dengan materi pembelajaran IPS. Diskusi yang dilakukan kurang efektif sehingga belum meningkatkan pemahaman peserta didik. Diskusi yang seharusnya menambah wawasan peserta didik belum sepenuhnya memberikan penguasaan materi yang cukup.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas pada awal semester II di kelas IV SDN Puspodaya, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS rendah dengan nilai KKM 70, dari 26 peserta didik sebanyak 17

belum mencapai KKM, sedangkan yang sudah mencapai KKM hanya sebanyak 9 dari jumlah peserta didik. Kondisi tersebut dikarenakan media yang diberikan kurang tepat dan membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

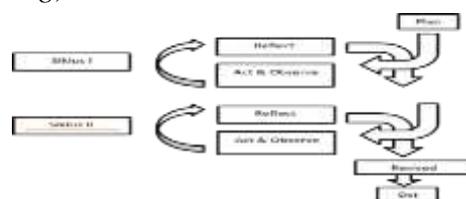
Veenus C. and Kuldeep T, (2015: 550) juga berpendapat bahwa permainan Ludo adalah game yang sangat umum, yang diimplementasikan menggunakan *Q-learning*, yang merupakan jenis pembelajaran penguatan kembali secara optimal disesuaikan untuk mengurangi kompleksitas.

Sehingga dalam permainan *Ludo Word Game* ini menggunakan beberapa kartu seperti pada permainan monopoli, dalam hal ini berupa kartu gambar dan berwarna yang berfungsi untuk pemain menyebutkan dan memahami gambar yang terdapat dalam kartu dalam yang berisi materi pembelajaran IPS

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang mengacu pada permasalahan yang terjadi didalam kelas. Menurut Supardi dalam (Nursoleha, 2017: 75) "Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sekurang-kurangnya dalam dua siklus tindakan yang beruntun". Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap penyebab masalah sekaligus memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Penelitian ini melibatkan guru yang menjadi wali kelas dan Peserta didik sebagai pelaku dalam proses pembelajaran, penelitian ini terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).



Adapun empat komponen yang penting yang terdapat pada seriap siklus penelitian tindakan kelas, yaitu :

1. *Planning* (Perencanaan)
2. *Acting* (Pelaksanaan) dan Observasi (Pengamatan)
3. *Reflecting* (Refleksi)

Dalam tahap ini merupakan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk memperbaiki tindakan yang kurang sebagai solusi dalam pelaksanaan setiap siklus.

## B. Partisipan Dan Tempat Penelitian

Partisipan penelitian tindakan kelas yaitu dilaksanakan di kelas IV SDN Negeri Puspadaya Tahun pelajaran 2018/2019 semester 2 salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Purabaya serta Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Adapun jumlah Peserta didik kelas IV yang terdiri dari 26 Peserta didik, Laki-laki 13 orang dan Perempuan 13 orang. Permasalahan yang diambil merupakan hasil penelitian yang didapat dari hasil wawancara dengan guru. Penelitian ini melibatkan guru kelas IV dalam memperoleh karakteristik dan kemampuan peserta didik.

## C. Prosedur Administratif Penelitian

Prosedur penelitian ini untuk mengetahui tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan oleh peneliti serta tahap perencanaan tindakan.

### 1. Tahap perencanaan tindakan

Setelah melakukan kegiatan pra penelitian, kemudian dilakukan tahapan perencanaan tindakan siklus I. Berikut hal-hal yang dilaksanakan pada tahap siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tema dalam pembelajaran tematik.
- b. Merancang dan menyusun Silabus pembelajaran
- c. Merancang dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d. Membuat Lembar Kerja Peserta didik (LKS).

- e. Membuat media pembelajaran *Ludo Word Game*.
- f. Membuat daftar pembagian peserta didik kedalam beberapa kelompok baik dari segi kemampuan maupun jenis kelamin dengan anggota menyesuaikan materi pelajaran.
- g. Menyusun instrumen penelitian sebagai pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.
- h. Peneliti sebagai guru memberikan lembar angket pemahaman peserta didik untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik.
- i. Menghubungi ahli untuk validitas instrumen.
- j. Menyiapkan peralatan untuk dokumentasi.

### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- a. Siklus pertama (Siklus I)  
Tahap pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan media *Ludo Word Game* sebagai berikut:
  - 1) Langkah I → Menyampaikan Materi  
Peneliti sebagai guru memberikan materi mengenai kegiatan ekonomi.
  - 2) Langkah 2 → Pengenalan Media *Ludo Word Game*  
Guru membentuk peserta didik kedalam 4 kelompok secara tertib, peserta didik diminta guru untuk duduk bersama kelompoknya masing-masing dan setiap kelompok diberi lembar kertas untuk mencatat sesuai dengan kartu yang didapatkan dalam permainan di setiap kelompok masing-masing.
  - 3) Langkah 3 → Menganalisis  
Peserta didik bersama bimbingan guru mengungkapkan hasil analisis dari penggunaan permainan tersebut, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk tampil di depan kelas dengan menggunakan bahasa sendiri yang mereka pahami.
- b. Siklus Kedua (Siklus II)  
Siklus ini akan dilakukan apabila hasil dari siklus I belum optimal dengan cara dilakukan perbaikan dan refleksi terhadap kekurangan-

kekurangan yang terdapat pada siklus I. Rencana yang akan direncanakan dan dilaksanakan pada siklus ini, didasarkan pada hasil analisis dari siklus I. Tahapan pada siklus II sama seperti dengan tahapan siklus I.

### 3. Tahap Observasi Tindakan

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman pada saat melakukan pengamatan di dalam kelas sehingga peneliti bisa mengetahui gambaran mengenai proses pembelajaran melalui aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran IPS dengan penerapan media *Ludo Word Game*. Instrumen pengamatan diisi oleh pengamat selama penelitian. Lembar observasi dapat digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik**

Aspek Pengamatan	Indikator	No. Item
Aktivitas peserta didik mengikuti pembelajaran IPS dengan media <i>Ludo Word Game</i>	Partisipasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	1
	Antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan <i>Ludo Word Game</i>	2,3
	Ketepatan waktu dalam memindahkan pion	4
	Kerjasama peserta didik dengan teman	5
	Peserta didik bertanya dan menjawab pertanyaan	6
	Kemampuan diskusi peserta didik	7,8
	Senang mencari dan memecahkan soal-soal IPS	9,10

#### 1. Tahap Refleksi Tindakan

Tahap jika hasil dari siklus I sudah mencapai target dan sesuai kriteria keberhasilan maka penelitian dapat dihentikan. Namun apabila kriteria keberhasilan belum tercapai maka peneliti dapat melanjutkan penelitian pada siklus II. Adapun tahapan tindakan

pada siklus II sesuai dengan tahapan siklus pertama. Dengan demikian penyusunan perencanaan tindakan siklus II didasarkan pada hasil refleksi pada siklus pertama. Siklus II bertujuan untuk melakukan perbaikan dan peningkatan hasil dari pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Ludo Word Game*.

### D. Prosedur Substantif Penelitian

#### 1. Pengumpulan data

Peneliti mengambil data dengan beberapa teknik diantaranya

##### a. Tes

Menurut Arikunto (2010 : 53) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan yang sudah ditentukan. Data tersebut digunakan untuk mengetahui pemahaman konsep kegiatan ekonomi peserta didik yang dapat dilihat dari hasil belajar setelah menggunakan media *Ludo Word Game*.

##### b. Dokumentasi

Menurut Sugiono dalam (Nilamsari, 2014: 178) dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar dan karya. Bentuk tulisan, seperti; catatan harian, life histories, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan dan lainnya. Bentuk gambar, seperti; foto, gambar hidup, seketsa, dan lainnya. Bentuk karya, seperti; karya senirupa, gambar, patung, film, dan lainnya.

Dokumentasi merupakan pengambilan data dari seluruh dokumen yang ada dalam dokumentasi hal yang diamati bukan berupa benda hidup, melainkan benda yang berupa dokumen, data, gambar, data ulangan dan lain sebagainya.

##### c. Observasi

Menurut Morris dalam (Hasanah, 2016: 26) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas

mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain.

Observasi ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk menilai kinerja guru dan aktivitas belajar Peserta didik dalam penggunaan media LWG yang dilakukan oleh peneliti, guru dan teman sejawat sebagai observer.

d. Catatan Lapangan

Digunakan untuk menilai proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengamati aktivitas Peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

**E. Instrumen Penelitian**

Arikunto (2006: 160), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berfungsi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman yang bisa dilihat dari hasil belajar IPS pada peserta didik.

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes**

Aspek	Indikator	Nomor Item
Kisi-kisi peserta didik mengikuti pembelajaran IPS dengan media Ludo Word Game	Menjelaskan pengertian pemanfaatan sumber daya alam terhadap kegiatan ekonomi dengan menggunakan kata-kata sendiri.	1
	Mencontohkan jenis pemanfaatan sumber daya alam terhadap kegiatan ekonomi	2,3
	Mengklasifikasikan jenis pemanfaatan sumber daya alam terhadap kegiatan ekonomi	4
	Menafsirkan sumber daya alam yang dapat di perbaharui dan yang tidak dapat di perbaharui	5

Membandingkan pemanfaatan sumber daya alam terhadap kegiatan ekonomi	6
Mmenyimpulkan pemanfaatan sumber daya alam terhadap kegiatan ekonomi	7,8
Merangkum pemanfaatan sumber daya alam terhadap kegiatan ekonomi	9,10
Jumlah	7

**F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan untuk memperoleh bukti apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang diharapkan. Data yang terdapat dalam penelitian ini diklasifikasikan dalam dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif.

a. Lembar Observasi

1. Lembar observasi aktivitas kinerja guru (dalam mengajar)

a) Menentukan nilai kinerja guru berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Nilai tersebut diperoleh dengan rumusan sebagai berikut.

$$\text{Persentasi keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah tindakan yang dilakukan}}{\text{Jumlah tindakan maksimal}} \times 100 \%$$

b) Mencari rata-rata nilai kinerja guru melalui rumus:

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

Keterangan :

R = nilai rata-rata kinerja guru

$\sum X$  = jumlah seluruh nilai kinerja guru

$\sum N$  = jumlah pelaksanaan pengamatan

**Tabel. 3.5 Kriteria penilaian kinerja Guru**

Aktivitas (%)	Kriteria
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup Baik
55-59	Kurang Baik
<54	Sangat Kurang

Sumber Purwanto dalam (Sriwanto dkk, 2015:4)

1. Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik

Lembar observasi aktivitas peserta didik dalam belajar digunakan kriteria penilaian aktivitas pembelajaran dengan penggunaan media *Ludo Word Game*. adapun langkah-langkah perhitungan hasil observasi sebagai berikut :

- a) Menentukan nilai peserta didik dari keseluruhan indikator aktivitas belajar peserta didik serta respon peserta didik, nilai tersebut diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah tindakan yang dilakukan}}{\text{Jumlah tindakan maksimal}} \times 100 \%$$

- b) Mencari rata-rata nilai aktivitas peserta didik melalui rumus:

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

Keterangan :

R = nilai rata-rata kinerja guru

$\sum X$  = jumlah seluruh nilai kinerja guru

$\sum N$  = jumlah pelaksanaan pengamatan

**Tabel. 3.6 Kriteria penilaian aktivitas belajar peserta didik**

No	Aktivitas%	Kategori
1.	80-100	Sangat Baik
2.	60-79	Baik
3.	40-59	Cukup Baik
4.	20-39	Kurang Baik
5.	<20	Sangat Kurang

Sumber (Fitriani, 2018:33)

3. Indikator Keberhasilan Penelitian

Menurut Tampubolon (2014:28) penelitian tindakan kelas berhasil bila dilakukan tindakan pembelajaran, maka akan berdampak terhadap perbaikan perilaku dan hasil belajar, ada beberapa indikator keberhasilan yang harus di capai yaitu:

- a. Indikator keberhasilan kualitas proses pembelajaran  
 b. Indikator keberhasilan perbaikan perilaku peserta didik (aspek belajar, minat belajar, keaktifan peserta didik, kerjasama, dan lain-lain)

- c. Indikator keberhasilan belajar secara klasikal minimal jumlah peserta didik yang capai KKM yang ditentukan.

Peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimum 70. Peserta didik yang menjadi subjek berhasil jika adanya peningkatan pemahaman Konsep IPS mencapai 80 % dengan nilai di atas KKM.

**PEMBAHASAN**

**A. Pembahasan**

**1. Siklus 1**

Data-data yang diperoleh penulis didapatkan dari hasil lembar obsevasi, catatan lapangan, tes, serta dokumentasi. Pengamatan pemahaman konsep peserta didik diamati oleh para observer yang berjumlah empat orang teman sejawat dan satu guru melakukan observer kinerja guru.

**a. Proses Pembelajaran dengan Aktivitas Guru Menggunakan Media Ludo Word Game**

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ludo *word game* yang telah dilaksanakan guru termasuk dalam kategori cukup baik hal ini sejalan dengan Purwanto dalam (Putri, 2016:17) Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.

**b. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Media Ludo Word Game**

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ludo *word game* yang telah dilaksanakan dan termasuk dalam kategori baik Sejalan dengan Mark Harcock (2008:48) Game balapan dengan dadu dan papan untuk tiga atau

empat pemain. Permainan ini adalah kegiatan tim yang dirancang untuk mendorong siswa bertanya dan jawab pertanyaan umum. Dalam pembelajaran pada siklus I, terlihat aktivitas peserta didik baik dalam mengikuti proses pembelajaran meskipun belum sesuai dengan yang di rencanakan.

### c. Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta didik

Pada pelaksanaan siklus I, pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan yang dilihat dari perolehan tes *pretest* dan hasil tes siklus I. Hasil rata-rata *pretest* yaitu 57% sedikit meningkat 13% pada siklus I setelah diberikan tindakan menjadi 71% dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media ludo *word game* yang memberikan perkembangan terhadap peserta didik dengan kegiatan belajar secara bertahap dan memberikan jangkawaktu tetentu terhadap peserta didik. Hasil *Pretest* dan tes siklus I tentang pemanfaatan sumberdaya alam terhadap kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS diperoleh data ketercapaian pada setiap indikatornya yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram Batang Perbandingan ketercapaian Indikator *Pretest* dan Siklus I

Adapun pembahasan ketercapaian indikator pada siklus I pemahaman konsep peserta didik di dalam kelas ialah sebagai berikut.

#### a. Menjelaskan

Pada indikator menjelaskan, yaitu peserta didik di minta untuk menjelaskan kegiatan ekonomi, keterlaksanaan indikator menjelaskan mencapai 81% dari 26 peserta didik.

indikator menjelaskan yaitu dengan adanya tindakan penggunaan media ludo *word game* yang memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memberikan penguatan ingatan peserta didik lebih kuat sejalan dengan Veenus C. and Kuldeep T, (2015: 550) permainan Ludo adalah game yang sangat umum, yang diimplementasikan menggunakan *Q-learning*, yang merupakan jenis pembelajaran penguatan kembali secara optimal disesuaikan untuk mengurangi kompleksitas.

#### b. Memberikan contoh

Keterlaksanaan indikator memberikan contoh mencapai 84% dari 26 peserta didik. Hal ini karena adanya tindakan yang dilakukan untuk mendorong peserta didik untuk dapat mencontohkan apa yang di sampaikan dengan menggunakan media ludo *word game*. Sejalan dengan Mark Harcock (2008:48) Game balapan dengan dadu dan papan untuk tiga atau empat pemain. Permainan ini adalah kegiatan tim yang dirancang untuk mendorong siswa bertanya dan jawab pertanyaan umum.

#### c. Mengklasifikasikan

Keterlaksanaan indikator mengklasifikasikan mencapai 73% dari 26 peserta didik. Hal ini karena adanya tindakan yang dilakukan umpan balik ketika pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ludo *word game* untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif sejalan dengan Sadiman, dalam (Hayati 2011: 18-19) Bahwa permainan dapat memberikan umpan balik langsung, sehingga proses belajar jadi lebih efektif. Ketercapaian yang baik dalam indikator mengklasifikasikan yaitu dengan adanya tindakan penggunaan media ludo *word game* yang memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memberikan penguatan ingatan peserta didik lebih kuat.

d. Menafsirkan

Keterlaksanaan indikator menentukan mencapai 56% dari 26 peserta didik. Hal tersebut disebabkan peserta didik belum memahami cara menafsirkan sumber daya alam yang dapat di perbaharui dan yang tidak dapat di perbaharui dalam kegiatan ekonomi.

e. Membandingkan

Keterlaksanaan indikator membandingkan mencapai 69% dari 26 peserta didik. Hal tersebut disebabkan peserta didik belum memahami perbandingan soal yang di sajikan.

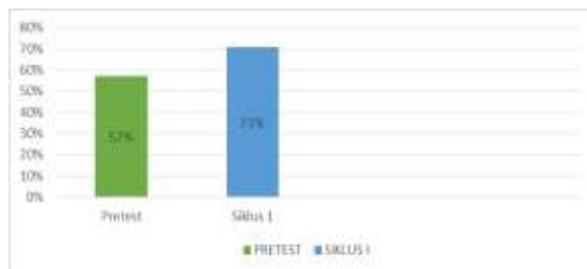
f. Menyimpulkan

Keterlaksanaan indikator menyimpulkan mencapai 65% dari 26 peserta didik. Hal ini karena adanya tindakan yang dilakukan untuk mendorong peserta didik untuk dapat menyimpulkan apa yang di sampaikan dengan menggunakan media ludo *word game*. Sejalan dengan Mark Harcock (2008:48) Game balapan dengan dadu dan papan untuk tiga atau empat pemain. Permainan ini adalah kegiatan tim yang dirancang untuk mendorong siswa bertanya dan jawab pertanyaan umum.

g. Merangkum

Keterlaksanaan indikator merangkum mencapai 67% dari 26 peserta didik. Pada indikator ini, belum semua peserta didik dapat meringkas berupa soal yang sudah di sajikan.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I mengalami peningkatan yang dilihat dari perolehan *pretest* dan hasil observasi peserta didik siklus I. Hasil rata-rata *pretest* yaitu 57% meningkat pada siklus I setelah diberikan tindakan menjadi 71%, artinya setelah diberikan tindakan penggunaan media ludo *word game* yang dapat menghasilkan pemahaman peserta didik lebih kuat. Hal ini meningkatkan pemahaman peserta didik mencapai 16 orang peserta didik atau 62% telah mampu mencapai KKM yaitu 70. Perbandingan hasil *pretest* dan siklus I disajikan dalam Diagram Batang di bawah ini:



Gambar 4.5 Diagram Batang Perbandingan *Pretest* dan Siklus I

### 3. Refleksi

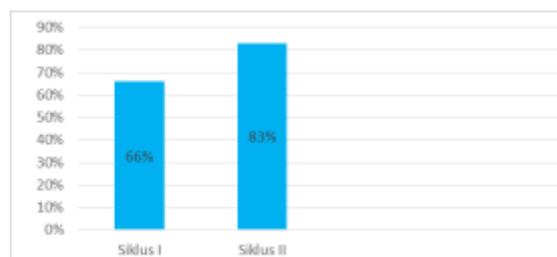
Berdasarkan temuan-temuan pada siklus I, maka hasil refleksi pada tindakan siklus I memberikan perbaikan dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Refleksi tindakan oleh penulis berdasarkan hasil dari catatan lapangan, evaluasi berupa saran saran dan masukan dari wali kelas, dan para observer.

### 2. Siklus II

#### 1) Pelaksanaan Proses Pembelajaran Aktivitas Guru Menggunakan Media Ludo *Word Game*

Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran ludo *word game* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik telah dilakukan sesuai langkah-langkah media pembelajaran ludo *word game*.

Pada siklus II, kinerja guru mengalami peningkatan sebesar 17% dari siklus I 66% meningkat pada siklus II menjadi 83%. Hal tersebut disebabkan adanya tindakan penggunaan media ludo *word game* yang memberikan strategi yang dapat menghasilkan keterlaksanaannya pembelajaran dengan baik. Berikut gambaran peningkatan kinerja guru siklus I dan siklus II:

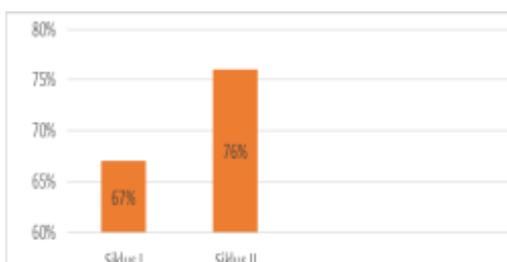


Gambar 4.8 Diagram Batang Peningkatan Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

**2) Pelaksanaan Proses Pembelajaran Aktivitas Peserta didik Menggunakan Media Ludo *Word Game***

Pada siklus II, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan sebesar 9% dari siklus I 67% meningkat pada siklus II menjadi 76%. Hal tersebut disebabkan adanya tindakan penggunaan media yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran sejalan dengan setyosari dan sihkabuden dalam (Setria U.R. dkk 2015: 9) menuliskan dalam bukunya media pebelajaran bahwa media adalah suatu alat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam kegiatan komunikasi antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Peserta didik dapat meningkat adanya tindakan yang menjadikan peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru. Adapun peningkatan proses pembelajaran pada peserta didik melalui media ludo *word game* yang memberikan strategi yang dapat menghasilkan keterlaksanaannya pembelajaran dengan baik. Berikut gambaran peningkatan proses aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II. Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran ludo *word game* dalam hal meningkatkan pemahaman peserta didik telah dilakukan sesuai langkah-langkah media pembelajaran ludo *word game*. Adapun rata-rata yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas peserta didik pada siklus II yaitu 76% dengan kategori baik.

Berikut gambaran peningkatan aktivitas peserta didik siklus I dan siklus II:



Gambar 4.8 Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Peserta didik Siklus I dan Siklus II

**3) Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta didik**

Pada pelaksanaan siklus II, pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan sebesar 15% yang dilihat dari hasil tes peserta didik pada siklus I yaitu 71% dan siklus II yaitu 86%. Artinya setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media permainan ludo yang dapat mendorong siswa lebih aktif dan lebih cepat menangkap materi yang disampaikan. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media ludo *word game* dapat menghasilkan ketuntasan peserta didik dari 26 orang peserta didik telah mampu mencapai KKM yaitu sebanyak 23 orang peserta didik atau 88% yang telah tuntas. Hasil tes pemahaman konsep peserta didik pada siklus I dan siklus II mengenai pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran ludo *word game* dengan materi “kegiatan ekonomi” telah diperoleh, dimana data ketercapaian pada setiap indikatornya yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.8 Diagram Batang Perbandingan Ketercapaian Indikator Siklus I dan Siklus II

Perolehan tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada setiap indikator pemahaman konsep peserta didik melalui penerapan media pembelajaran ludo *word game* di kelas IV SDN Puspodaya pada mata pelajaran IPS. Keterlaksanaan dari siklus II rata-rata pada setiap indikator pemahaman konsep meningkat menjadi sangat baik.

Adapun pembahasan ketercapaian indikator pada siklus II pemahaman konsep peserta didik dalam tes siklus II yaitu:

- (1) Menjelaskan  
 Pada indikator ini memperoleh persentase 94% dengan sangat baik. Hasil ini mengalami peningkatan dari persentase siklus I sebesar 81% dengan peningkatan mencapai 13%. Pencapaian tersebut terlihat dari pemahaman peserta didik yang sudah baik.
- (2) Mencontohkan  
 Pada indikator ini memperoleh persentase 88% dengan kategori baik. Hasil ini mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 84% dengan peningkatan mencapai 4%. Pencapaian tersebut terlihat dari pemahaman peserta didik yang sudah baik dalam hal memberikan contoh yang di sajikan pada soal yang diberikan guru. Hal tersebut adanya dorongan dari langkah-langkah media ludo *woord game* yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mencontohkan.
- (3) Mengklasifikasikan  
 Pada indikator ini memperoleh persentase 85% dengan kategori baik. Hal ini mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 73% dengan peningkatan mencapai 12%. Pencapaian tersebut terlihat dari pemahaman peserta didik yang sudah lebih baik dalam mengklasifikasikan soal yang diberikan guru. Hal tersebut dengan bantuan media
- (4) Menafsirkan  
 Pada indikator ini memperoleh persentase 82% dengan kategori baik. Hal ini mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 56% dengan peningkatan mencapai 26%. Pencapaian tersebut terlihat dari pemahaman peserta didik yang sudah baik dalam menafsirkan soal yang telah diberikan guru.
- (5) Membandingkan  
 Pada indikator ini memperoleh persentase 83% dengan kategori baik.

Hal ini mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 69% dengan peningkatan mencapai 14%. Pencapaian tersebut terlihat dari pemahaman peserta didik dalam membandingkan suatu soal yang di sajikan oleh guru sudah baik.

- (6) Menyimpulkan  
 Pada indikator ini memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori baik. Hal ini mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 65% dengan peningkatan mencapai 20%. Pencapaian tersebut terlihat dari pemahaman peserta didik yang sudah baik dalam menyimpulkan suatu soal yang diberikan oleh guru.
- (7) Merangkum  
 Pada indikator ini memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori baik. Hal ini mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 67% dengan peningkatan mencapai 16%. Pencapaian tersebut terlihat dari pemahaman peserta didik yang sudah dapat menjelaskan dalam mengerjakan soal yang di sajikan oleh guru.

Hasil analisis data tes mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. *Pretest* memperoleh persentase sebesar 57%, siklus I sebesar 71% dan siklus II sebesar 86%. Hal ini adanya tindakan dengan menerapkan media ludo *word game* yang menjadikan peserta didik lebih aktif dan dapat memahami setiap topik pembahasan yang dijelaskan oleh guru. Sesuai dengan pendapat adapun data lebih rinci mengenai peningkatan hasil tes dapat dilihat pada Diagram Batang berikut ini:



Gambar 4.10 Diagram Batang Peningkatan Indikator Pemahaman Konsep Melalui Tes *Pretest*, Siklus I, dan Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II memperoleh persentase indikator sebagai berikut (1) menjelaskan 94%, (2) Mencontohkan 88%, (3) Mengklasifikasikan 85%, (4) Menafsirkan 82%, (5) Membandingkan 83%, (6) Menyimpulkan 85%, (7) Merangkum 83%, dengan rata-rata persentase klasikal 86%. Dengan demikian, PTK atau penelitian tindakan kelas ini diberhentikan karena peningkatan pemahaman konsep peserta didik telah melampaui kriteria yang ingin dicapai.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran ludo *word game* dalam pembelajaran IPS telah dilakukan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase observasi aktivitas guru pada siklus I yaitu 66% kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan persentase 83% dengan kategori baik.

Hasil persentase observasi aktivitas peserta didik pada siklus I yaitu 67% kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan persentase 76% dengan kategori baik. Pada siklus ke I setiap aspek telah terlaksana dengan baik, namun terdapat berbagai temuan yaitu ketika proses pembagian kelompok, ada beberapa peserta didik yang tidak mau pisah dengan teman sebangkunya, sehingga banyak memakan waktu sedikit lama dalam hal pembentukan kelompoknya.

Pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *ludo word game* meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil tes soal pada indikator menjelaskan pada *pretest* mencapai 65%, siklus I 81%, siklus II mencapai 94%. Indikator mencontohkan pada *pretest* mencapai 69%, siklus I 84%, siklus II mencapai 88%. Indikator mengklasifikasikan pada *pretest* mencapai 50%, siklus I 73%, siklus II mencapai 85%. Indikator menafsirkan pada *pretest* mencapai 33%, siklus I 56%, siklus II mencapai 82%. Indikator membandingkan pada *pretest* mencapai 60%, siklus I 69%, siklus II mencapai 83%. Indikator menyimpulkan pada *pretest* mencapai 63%, siklus I 65%, siklus II mencapai 85%. Indikator merangkum pada *pretest* mencapai 58%, siklus I 67%, siklus II mencapai 83%. Data yang diperoleh dari hasil penyebaran tes berupa soal menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep peserta didik meningkat dari *pretest* hingga siklus II. Hasil tes pada *pretest* mencapai rata-rata 57%, siklus I mencapai 71% dengan kategori baik dan siklus II mencapai 86% dengan kategori sangat baik. Hal ini pun selaras dengan hasil observasi peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata 71% dan siklus II 86% atau mengalami peningkatan sebesar 15%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, (2009). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasanah. (2016). *Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*. Jurnal. Semarang: Universitas Islam Negeri Semarang
- Hayati, S. (2011). *Media Pembelajaran (Ludo Geometri) Sekolah Dasar*. Skripsi. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang
- Nilamsari, N. (2014). *Memahami Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif*. Jurnal. Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)
- Nursoleha, FH. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Sekolah Dasar*. Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan
- Rizal U.S. dkk. (2015). *Media Pembelajaran*. Bekasi: CV Nurani
- Siswoyo, dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Somantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga
- Veenus C. and Kuldeep T. (2015) *Artificial Intelligence: Game Techniques Ludo - A Case Study*. Volume 2, Number 6; April-June, 2015 pp. 550-553