



**PERMAINAN PESAN BERANTAI UNTUK  
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR  
MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V  
SD JLAMPRANG WONOSOBO SEMESTER II  
TA 2009/2010**

**Sri Agustinah**

*Guru SD Jlamprang Wonosobo*

**ABSTRAK**

Masalah penelitian yang diajukan adalah: Apakah dengan permainan pesan berantai dapat meningkatkan prestasi belajar IPS Kelas V SD Negeri 2 Jlamprang Wonosobo? Penggunaan permainan pesan berantai pada pembelajaran IPS kelas V diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SD khususnya untuk siswa kelas V SD 2 Jlamprang Wonosobo semester II Tahun pelajaran 2009/2010. Metode permainan ini diyakini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 40 siswa. Data penelitian prestasi belajar diperoleh melalui pembelajaran 2 siklus, siklus I terdiri 4 kali pertemuan termasuk 1 pertemuan untuk tes formatif. Siklus 2 dilaksanakan 1 siklus karena pada siklus I nilai siswa sudah meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan dengan permainan pesan berantai terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan prestasi belajar siswa sebagai berikut: pada siklus I mengalami peningkatan prestasi belajar dari 50% siswa yang tuntas menjadi 80% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 95%. Hasil ini menunjukkan jauh lebih tinggi dari KKM yang ditentukan 60% dengan kriteria ketuntasan/keberhasilan sekolah 75%. Hal ini terjadi karena dengan permainan pesan berantai, pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat anak lebih bersemangat belajar IPS.

**Kata kunci:** Metode permainan pesan berantai, Prestasi belajar.  
IPS

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang dikenal di masyarakat, atau nilai-nilai moral yang berkembang di lingkungan sekitar kita, atau bentuk keterampilan khusus yang diraih seseorang atau sekelompok orang dalam pencapaian tingkat tertentu. Seorang anak yang baru masuk ke sekolah mengalami situasi sulit untuk beradaptasi dengan lingkungannya, baik dengan teman, guru, maupun materi belajar. Kemampuan anak melewati masa sulit adalah proses yang harus dilewatinya. Jika kepribadiannya kuat dan mendapat dukungan moral dari orang tua dan lingkungan sekitarnya, tentunya masa-masa sulit akan cepat dilewati dengan baik.

Melalui permainan, suasana kondusif dapat diciptakan, membangun konsentrasi anak untuk dapat berpikir, bertindak lebih baik dan lebih efektif. Sebab, kegiatan akan terfokus dan dinamis. Terfokus dengan materi yang akan diberikan, sehingga anak merasa perlu belajar dalam suasana tidak menjemukan. Dinamis dalam mengikuti kegiatan belajar, tidak terpaksa karena kurang bergairah, ataupun tidak berminat terhadap kegiatan belajar itu sendiri.

Permainan yang dinamis dapat dilaksanakan pada saat pembelajaran di kelas akan sangat berarti karena aktivitas di ruangan lebih menyenangkan (MBS pilar ke 2). Selain itu, juga menggugah motivasi, memunculkan kreativitas, menentukan keputusan yang akan diambil, membangun kerjasama, mengaktifkan kemampuan komunikasi, dan menumbuhkan persepsi yang benar dan terarah (Kurniawan, Y. 2008).

Dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD 2 Jlamprang Wonosobo semester II Tahun pelajaran 2009/2010, sekalipun

Permainan Pesan Berantai untuk Meningkatkan ... (Sri Agustinah)

guru sudah berusaha mengajar sesuai standar, kelas terkesan masih kurang dinamis apalagi menyenangkan. Contoh saat guru mengajar, siswa terpaku pada buku teks, mengerjakan soal LKS, meringkas materi dari buku Cetak dan pemberian PR, sehingga siswa merasa jenuh, kurang tertarik atau bermotivasi untuk belajar lebih dalam tentang IPS. Padahal SD ini sudah menerapkan MBS. Guru dan kepala sekolah sudah berulang kali mengikuti sosialisasi dan penataran. Dalam kondisi seperti itu prestasi belajar IPS Kelas V tengah semester 1 adalah sebagai berikut: dengan batas tuntas 60 dari 40 siswa ternyata yang tuntas 50% dan yang belum tuntas 50% siswa.

Jika kondisi seperti itu dibiarkan terus, maka kita tidak bisa berharap prestasi belajar siswa pada semester II dan tahun berikutnya akan meningkat. Maka jika pembelajaran IPS menggunakan permainan, diharapkan situasi kelas lebih dinamis, pembelajaran lebih menyenangkan dan kelak prestasi belajar siswa meningkat.

Prestasi belajar adalah pernyataan khusus tentang apa yang akan diketahui dan dapat dilakukan oleh siswa, sebagai hasil kegiatan belajar, biasanya berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap (*knowledge, skill or attitude*) (Louis dalam Slameto, 2006) atau pencapaian kompetensi siswa (Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Bab X pasal 63). Menurut Stainberg (Abi Samra dalam Slameto, 2006) prestasi belajar menunjuk pada kecakapan dan unjuk kerja siswa yang multi dimensi, terkait dengan perkembangan manusia: kognitif, emosi, sosial, dan fisik yang merefleksikan keutuhan siswa. Selanjutnya, pengertian prestasi belajar dapat dipersempit sebagai kualitas dan kuantitas pekerjaan siswa, yang dipakai untuk menghitung rata-rata tingkat pencapaian keseluruhan mata pelajaran, dalam satu semester atau satu tahun ajaran. Clark

(dalam Slameto, 2006) memberi batasan tentang prestasi belajar (*achievement*) sebagai hasil pengukuran tentang apa yang diketahui atau yang dapat dilakukan oleh seseorang, setelah belajar. Pengukuran yang dimaksud adalah sebagai alat yang dipakai untuk menyediakan balikan bagi siswa dan pihak lainnya, untuk menentukan posisi siswa dalam hubungannya dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Prestasi belajar siswa adalah pernyataan tentang tingkat keberhasilan siswa, dalam mencapai penguasaan kompetensi pembelajaran (tujuan pembelajaran yang ditetapkan sekolah), setelah usai satu satuan program pengalaman pembelajaran, dalam satu periode waktu tertentu. Tujuan pembelajaran dapat berupa penguasaan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan sikap akademik. Pencapaian tujuan pembelajaran sering diukur dengan skor tes/ulangan/ujian standar atau buatan guru, dan tugas-tugas lain, termasuk pekerjaan rumah (PR) untuk mata pelajaran tertentu. Skor tes, tugas, dan PR mencerminkan perilaku hasil pengalaman sebagai kompetensi dasar, berkaitan dengan konsep, topik, atau masalah tertentu dalam mata pelajaran yang diikuti (Slameto, 2006).

Bermain dan belajar seringkali dibedakan. Padahal, bermain sesungguhnya adalah kemampuan belajar itu sendiri. Sejak kecil manusia mengenal banyak permainan. Dengan bermain manusia belajar mengenal sesuatu yang ada di sekitar kita atau justru membayangkan permainan yang dilakukan di luar alam pikiran, seolah-olah menjadi manusia yang mandiri. Anak-anak yang bermain boneka kemudian secara sadar memainkan peran sebagai ibu, atau sebagai perawat, atau apa pun yang diinginkannya. Demikian juga halnya anak yang bermain bersama pesawat dan mobil-mobilan. Di alam khayalnya, mereka

menghidupkan tokoh dalam bentuk yang nyata, seolah-olah layaknya dalam dunia nyata.

Menurut TK Tarsisius 2 (2008) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Lebih lanjut diungkapkan bahwa bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan; Menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik, serta mudah diikuti oleh anak-anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Bermain menurut Qurroti A'yun (2008) disamping dapat menopang pertumbuhan aspek fisik, bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian anak. Menurut TK Tarsisius 2 (2008) manfaat bermain dalam pembelajaran adalah:

- 1) Dengan bermain anak dapat mengembangkan fisik, mental, bahkan moralnya.
- 2) Dengan bermain tidak hanya menguatkan otot dan koordinasi otot membaik, tetapi juga membuat lebih enak tidur dan emosinya tidak meledak-ledak setelah bermain.
- 3) Bermain dapat mendorong imajinasi anak, menambah daya ingat dan kesempatan menalar. Inilah sebabnya bermain dapat menjadikan anak mempunyai kesiapan mental dan dapat membantu mempunyai penyesuaian diri yang baik dalam kehidupannya, karena seorang anak belajar mengatasi masalah sehari-hari dari hasil bermain

tersebut, terutama pada situasi- situasi praktis sehari-hari.

- 4) Dengan bermain anak- anak dapat belajar memberi dan menerima. Tak ada pelajaran yang praktis selain bermain bagi anak- anak, karena hubungan dengan teman- teman di sekolah.
- 5) Pembentukan karakter tidak terjadi di sekolah tapi di dalam kegiatan bermain.

Hurlock (dalam Suryawan, T.F., 2006), menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan orang lain/teman lain secara penuh. Mengapa harus pola permainan yang bernuansa sosial? Kegiatan bermain amat besar perannya dalam kehidupan anak. Kegiatan bermain merupakan stimuli yang efektif guna perkembangan fisik, Perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, dan perkembangan emosionalnya. Karena kehidupan sekarang anak-anak sudah banyak menemukan dan mengadaptasi jenis-jenis permainan yang ribuan jumlahnya namun demikian sebagian besar jenis permainan tersebut hanya berusaha mengembangkan ketrampilan motorik dan ketrampilan kognisi/ kecerdasan intelektualnya.

Permainan dapat membuat kemampuan berpikir anak lebih "dalam" untuk mencerna hal-hal yang konkret. Dengan bermain, seorang anak membangun kesadaran yang lebih berani. Karena kesadaran adalah bapak dari khayalan yang dibangkitkan (Yudha Kurniawan, SP, 2008). Permainan dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu permainan individu dan permainan secara

kelompok. Permainan individual yang dilakukan secara mandiri umumnya tidak membutuhkan ruang luas, tidak tergantung oleh orang lain. Sementara permainan kelompok lebih dinamis dan lebih interaktif, karena banyak siswa yang turut serta dalam permainan sehingga seseorang yang bermain harus banyak beradaptasi terhadap banyak interaksi. Misalnya, 10 anak yang menjadi peserta juga mempunyai 10 sifat dasar yang berbeda-beda. Menurut Kurniawan, Y. (2008) ada 5 hal penting dalam pembelajaran dengan permainan yaitu: tujuan, prosedur, pembahasan, refleksi dan variasi.

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran IPS ini melatih kemampuan berkomunikasi dengan mengingat pesan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari kemudian disampaikan secara bergiliran kepada teman lain dalam satu kelompok. Guru mengarahkan peserta untuk berlomba memahami dan menyampaikan pesan dengan benar dan mengontrol tiap tahap penyampaian dari satu siswa ke siswa lainnya agar diterima dan difahami dengan benar yang kemudian disampaikannya kepada peserta berikutnya. Demikian seterusnya sampai pada giliran siswa yang terakhir. Jika diterapkan pada kelas rendah, guru dapat membantu dengan menuliskan pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Perlu dikondisikan agar permainan ini berjalan menyenangkan.

a. Prosedur Permainan

- 1) Guru membagi semua siswa dalam satu kelas minimal menjadi dua kelompok.
- 2) Setiap kelompok siswa membentuk barisan panjang dengan jarak tertentu yang tidak terlalu rapat. Kemudian tentukan satu siswa sebagai informan pertama.

- 3) Guru memberikan informasi cara permainan kemudian memberikan informasi kepada kedua siswa informan secara rahasia.
- 4) Siswa informan pertama menyampaikan pesannya kepada peserta di depannya dengan cara membisikkan. Kesempatan membisikkan hanya dua kali.
- 5) Siswa kedua harus menyimak baik-baik, dan mencatatnya. Informasi kemudian diteruskan kepada siswa berikutnya. Secara berantai pesan disampaikan hingga siswa terakhir di ujung.
- 6) Siswa terakhir menuliskan informasi yang didapatnya.
- 7) Permainan bisa diulangi beberapa kali dengan pesan yang berbeda dan dengan jumlah kelompok lebih banyak. Kegiatan diakhiri setelah seluruh kelompok mampu menerima dan menyampaikan pesan dengan benar.
- 8) Kemudian dilakukan pembahasan oleh guru dilanjutkan refleksi dan tindak lanjut.

b. Refleksi

Seluruh siswa berkumpul, guru meminta komentar siswa tentang permainan tadi. Guru meminta penelusuran kesalahan informasi pada kelompok yang berantakan dalam menuliskan pesan. Guru mengingatkan seluruh siswa untuk tidak menyalahkan kepada individu yang bersangkutan tetapi bagaimana membangun sistem belajar dan berkomunikasi

yang efektif. Siswa diminta berkomentar untuk membandingkan keefektifan pada kelompok besar dan kelompok kecil, dan apa manfaatnya dalam belajar.

Bermain merupakan hal utama bagi anak. Anak belajar melalui permainan mereka. Mereka belajar tentang badan mereka, lingkungan mereka, orang-orang sekitar mereka. Anak belajar melalui permainan, jadi biarkan mereka bermain; Menurut Slameto (2006) fungsi bermain, antara lain untuk mengembangkan: Intelektual: mengatur pengalaman menjadi bermakna; Berpikir simbolik: objek & peran; Kemampuan bahasa dan baca tulis; Bermain dan berpikir logika matematika; Problem solving; Perkembangan imajinasi dan kreativitas; Perkembangan sosial dan moral; Perkembangan pemahaman diri.

Melalui bermain, konsep penting dapat masuk kepada anak tanpa kesulitan meminta perhatian anak; demikian juga Kualitas interaksi tidak kalah penting perannya. Diharapkan guru dapat memberikan pertanyaan cerdas supaya anak mulai mampu berfikir kritis. Di samping itu, perlu juga memperlengkapi alat permainan serta meningkatkan penggunaannya secara maksimal. Misalnya bermain dengan pasir dapat ditingkatkan dengan berbagai cara: pasir basah, pasir kering, disertai berbagai peralatan yang dapat diganti-ganti dan dibuat semenarik mungkin. Mengenai alat permainan lainnya, agar difikirkan tingkat kesulitannya sesuai dengan kemampuan siswa yang ada di kelas.

Dalam konteks pendidikan, seorang guru dituntut untuk dapat merancang dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu memanfaatkan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Misalnya, terbuat dari koran, kardus, biji kacang hijau,

batang korek api, lilin, gelas aqua, ranting, botol-botol bekas, dan lain sebagainya (Qurroti A'yun, 2008).

Pengembangan model pembelajaran dalam IPS SD menurut Sofa, P. (2008) dapat dilakukan oleh guru pada semua pokok bahasan, dengan syarat harus memperhatikan sembilan hal yakni: motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa dan konteksitas materi pelajaran, perbedaan individual siswa, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan pemecahan permasalahan serta hubungan sosial.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, pembimbing dan agen pembaharu. Dengan demikian, kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas memiliki peran aktif, di mana aktivitasnya dapat diukur dari kegiatan memperhatikan, mencatat, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individual. Dalam situasi belajar yang demikian, siswa akan mendapatkan pengalaman yang berkesan, menyenangkan dan tidak membosankan.

Mata pelajaran IPS dipandang sebelah mata dan dianggap mata pelajaran yang mudah karena hanya hafalan, bahkan tidak termasuk dalam UASBN, terbukti pada saat pelajaran IPS siswa menganggap remeh, kurang memperhatikan penjelasan guru, sering hanya terpaku dengan buku cetak dan LKS saja. Siswa juga merasa bosan dan kurang bergairah dalam pelajaran IPS. Model belajar IPS yang monoton dengan baca buku cetak, mengerjakan soal-soal LKS dan alat peraga yang terbatas dipandang kurang berhasil, terbukti dari hasil tes semester I (gasal) 2009/2010 nilai mata pelajaran IPS rendah. Melihat

kenyataan itulah yang diduga menyebabkan belum maksimalnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu guru kelas V perlu memperbaharui model pembelajaran IPS yang tidak menjemukan dan menyenangkan yaitu dengan metode belajar sambil bermain yang menggunakan Permainan Pesan Berantai diharapkan hasil belajar IPS meningkat.

Berdasar Identifikasi masalah tersebut di atas penulis membatasi satu masalah yang sangat mendesak untuk menunjang tugas guru kelas V SD yang menangani langsung masalah pembelajaran IPS. Masalah yang akan diteliti penulis adalah "Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 2 Jlamprang Wonosobo semester II Tahun pelajaran 2009/2010.?" "Apakah dengan menggunakan metode permainan pesan berantai dapat meningkatkan hasil belajar IPS?"

Berdasar rumusan masalah seperti di atas, tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SD dan secara khusus untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 2 Jlamprang Wonosobo semester II Tahun pelajaran 2009/2010. Indikator pencapaian tujuan penelitian ini:

1. Adanya ketercapaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
2. Aktifitas siswa dalam permainan pesan berantai selama pelajaran IPS
3. Hasil belajar IPS meningkat dinampakan dalam tes.

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya atau sebagai teori baru untuk peningkatan hasil belajar IPS dengan Metode Permainan Pesan Berantai untuk siswa SD. Disamping itu penelitian ini juga "Sebagai dasar penelitian selanjutnya."

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan perpustakaan sekolah.

Dalam pembelajaran IPS SD, bermain merupakan metode yang tepat; Belajar sambil bermain mengundang partisipasi siswa karena memiliki banyak manfaat yang semuanya bermuara pada prestasi belajar. Bahkan jika bermain dilakukan dengan prosedur yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran, akan benar-benar mengasikkan siswa dan pada akhirnya prestasinya meningkat.

Dari kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah: melalui penggunaan metode permainan pesan berantai maka prestasi belajar meningkat pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD 2 Jlamprang Wonosobo semester II Tahun pelajaran 2009/2010.

### **METODE PENELITIAN**

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara observasi, dokumentasi, angket dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi untuk menjamin pemantapan dan kebenaran data yang dikumpulkan dan dicatat dalam penelitian. Triangulasi berdasar pada tiga sumber data (guru dan siswa), instrumen, dan observasi. Data yang penulis peroleh dari penelitian tindakan kelas ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data dianalisis sejak awal tindakan pembelajaran, dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan diskriptif komparasi yaitu membandingkan sebelumnya nilai tes awal, setelah tindakan pada siklus pertama, dan setelah tindakan siklus 2 ke dua. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus,

masing-masing siklus terdiri dari tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pengamatan dan analisa yang dilakukan penulis pada saat kondisi awal sebelum dilakukan PTK hasil belajar IPS siswa kelas V SD 2 Jlamprang Wonosobo semester II Tahun pelajaran 2009/2010 belum mencapai KKM rata-rata 60%. Guru masih menggunakan cara belajar yang biasa, yaitu siswa diberi tugas membaca buku cetak bergiliran dan guru memberi penjelasan hal-hal yang esensial atau yang dianggap penting. Selanjutnya siswa diberi tugas mengerjakan soal-soal di buku LKS. Berhubung soal-soal pada LKS banyak sehingga sering tidak selesai untuk dikerjakan di kelas, maka pengerjaan LKS dilanjutkan untuk PR. Pertemuan berikutnya koreksi PR, siswa bergilir membaca soal dan jawaban sambil koreksi.

Dengan model belajar seperti di atas, pada saat guru mengadakan ulangan formatif hasilnya tidak memuaskan. Dari 40 siswa yang mendapat nilai 60 ke 20 orang atas (tuntas) dan yang 20 nilainya di bawah 60 (tidak tuntas), berarti baru mencapai Indikator keberhasilan 50%. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) 60 dan indikator keberhasilan pembelajaran 75%.

Pada siklus 1, pertemuan 1, 2, dan 3 sudah terlaksana dengan baik dan materi pelajaran sudah dikuasai siswa dengan menggunakan permainan pesan berantai. Maka pertemuan ke 4 dilaksanakan tes formatif untuk mengukur keberhasilan siswa terhadap materi pelajaran. Hasil nilai formatif tertuang dalam tabel di bawah ini.

**Tabel nilai tes formatif kelas V siklus 1**

No	Kriteria Nilai	Jumlah	Tuntas	Tidak Tuntas	%
1	< 60	32	32	-	80
2	> 60	8	-	8	20
	JUMLAH	40	32	8	100

Hasil analisa nilai siklus 2 (perbaikan dan pengayaan), prestasi siswa semakin meningkat. Pelaksanaan PTK dengan menggunakan permainan pesan berantai pada mata pelajaran IPS kelas V, berhasil terbukti dari hasil siklus 2 yang tuntas 95% dan yang tidak tuntas 5% dari nilai KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS 60. Untuk pencapaian kriteria keberhasilan pembelajaran sudah meningkat 20% dari kriteria yang ditentukan sekolah 75%. Siswa juga terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran IPS. Sehingga permainan pesan berantai pada mata pelajaran IPS kelas V dapat digunakan untuk peningkatan prestasi belajar siswa. Berikut tabel prestasi siswa pada akhir siklus 2:

**Tabel nilai tes formatif kelas V siklus 2**

No	Kriteria Nilai	Jumlah	Tuntas	Tidak Tuntas	%
1	< 60	38	38	-	95
2	> 60	2	-	2	5
	JUMLAH	40	38	2	100

Dari hasil wawancara tiga sumber yaitu siswa, guru/teman sejawat dan kepala sekaolah juga mendukung bahwa permainan pesan berantai bagus untuk digunakan di SD terutama dalam mata pelajaran IPS. Tetapi mereka juga berpendapat bahwa permainan pesan berantai bisa digunakan untuk mata pelajaran apa saja dan bisa digunakan untuk kelas I - 6.

Hasil tindakan pada siklus dua prestasi siswa meningkat signifikan. Siswa juga tampak gembira dan bersemangat, maka

Permainan Pesan Berantai untuk Meningkatkan ... (Sri Agustinah)  
permainan pesan berantai pada mata pelajaran ips kelas V dapat dilanjutkan pada pertemuan pertamuan selanjunya. Materi pesan berantai direncanakan untuk pembelajaran mata pelajaran yang lain.

Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan penulis dengan menggunakan permainan pesan berantai pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD dapat mengatasi masalah yang dihadapi siswa kelas V SD 2 Jlamprang Wonosobo semester II Tahun pelajaran 2009/2010. Berikut Perbandingan Prestasi belajar siswa selama tindakan.

**Tabel perbandingan nilai I**

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	%
Tuntas	20	50%	32	80%	38	95
Tidak Tuntas	20	50%)	8	20%	2	5
Jumlah	40	100%	40	100%	40	100

**Keterangan:** Indikator keberhasilan pembelajaran 75%  
Siklus I keberhasilan pembelajaran tercapai 80% >75%, sudah berhasil.  
Siklus II keberhasilan pembelajaran 1 kali pertemuan untuk perbaikan dan pengayaan hasilnya meningkat menjadi 95%.

Hasil penelitian ini dapat sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh TK Tarsius, bahkan tidak hanya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan saja, tetapi dapat meningkatkan prestasi belajar.

Kalau begitu menurut penulis "Permainan pesan berantai ini dapat digunakan sebagai metode baru dalam pembelajaran IPS terutama untuk materi esensial".

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasar hasil penelitian seperti disajikan di atas, penelitian ini secara umum dapat diperoleh kesimpulan bahwa permainan berantai dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SD khususnya untuk hasil belajar IPS siswa kelas V SD 2 Jlamprang Wonosobo semester II Tahun pelajaran 2009/2010. Mengingat penelitian ini baru 2 siklus dan masih ada 2 siswa yang belum tuntas hasilnya, penelitian ini masih dapat dilanjutkan siklus selanjutnya, maka peneliti/guru diharapkan agar meneliti perilaku belajar dua siswa yang mengalami kesulitan belajar IPS dengan metode permainan pesan berantai karena masih belum tuntas; sehingga dapat ditemukan metode mengajar yang tepat.

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat menyumbangkan bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya atau sebagai teori baru untuk peningkatan hasil belajar IPS dengan Metode Permainan Pesan Berantai untuk siswa SD. Disamping itu penelitian ini juga "Sebagai dasar penelitian selanjutnya"

Bagi siswa agar menerapkan belajar melalui bermain karena terbukti: belajar dengan bergembira dan semangat, mempermudah menguasai/menghafal materi, dan meningkatnya hasil belajar IPS. Bagi guru kelas V SD agar menerapkan mengajar melalui bermain karena terbukti: mempermudah guru dalam penyampaian materi esensial, mempermudah guru dalam pembelajaran IPS, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Bagi sekolah agar memanfaatkan laporan penelitian ini sebagai peningkatan nilai akreditasi SD, sebagai acuan penulisan PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dan menambah koleksi buku di perpustakaan sekolah. Selain itu menambah

Permainan Pesa Berantai untuk Meningkatkan ... (Sri Agustinah)  
koleksi buku di perpustakaan sekolah dan sebagai acuan  
penulisan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin, 2008. *Belajar Sambil Bermain*.  
<http://www.whandi.net/index.php?pilih=news&mod=yes&aksi=lihat&id=2363>
- A'yun, A. 2008. *Belajar Sambil Bermain Dengan Education Games*. SD Bertaraf Internasional Bani Hasyim Singosari – Malang. <http://sdbanihasyim.wordpress.com/2008/02/20/belajar-sambil-bermain-dengan-education-games/>
- Farah T. Suryawan, 2006. *Bagaimana Mengoptimalkan Kemampuan Mental Anak dengan Konsep Bermain sebagai Pusat Kurikulum?* Bandung: Klinik Perkembangan dan Perilaku Anak "Tanaya"
- Slameto, 2006. Partisipasi Orang Tua dan Faktor Latar Belakang yang Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Kota Semarang dan Salatiga. *Disertasi* PPS Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Sofa, P. 2008. *Pendekatan Konsep Ilmu, Teknologi dan Masyarakat dalam Pembelajaran IPS di SD*  
<http://massofa.wordpress.com/2008/02/27/pendekatan-konsep-ilmu-teknologi-dan-masyarakat-dalam-pembelajaran-ips-di-sd/>.
- TK Tarsisius 2. 2008. *Belajar Sambil Bermain*. <http://tarsisius2-jkt.sch.id/a160m23s/belajar-sambil-bermain.html>

Yudha Kurniawan, SP, 2008, *Smart Games*, Jakarta, Wahyu Media.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

