

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
MELALUI STRATEGI *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN *GAME  
EDUCATION* PADA MURID KELAS V SD INPRES 145 BUNGUNG-  
BUNGUNG KECAMATAN TAMALATEA  
KABUPATEN JENEPONTO**



**SKIRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

**ST SUHARTINAH YUSUF**  
NIM : 105401121417

06/01/2022

1 esp  
Smb Alumi

P/0003/PGSD/22 CD  
YUS  
P'

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
SEPTEMBER 2021**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

---

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas Nama **St. Suhartinah Yusuf**, NIM **105401121417** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 825 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 28 Rabiul Akhir 1443 H/ 04 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 06 Desember 2021.

Makassar, 28 Rabiul Akhir 1443 H  
06 Desember 2021 M

**Panitia Ujian**

1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.**
4. Penguji : 1. **Drs. H. Nurdin, M.Pd.**  
2. **Rubianto, S.Pd., M.Pd.**  
3. **Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.**  
4. **Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd.**

Handwritten signatures of the exam committee members in blue ink, corresponding to the list of names on the left.

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM: 860 934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Social Melalui Strategi *Problem Solving* Berbantuan Game Education Pada Murid Kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **ST. SUHARTINAH YUSUF**

NIM : **105401121417**

Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 06 Desemberr 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Syarifa Aeri Rahman, S.Pd., M.Pd.

  
Dra. Hj. Syaribulan., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.  
NBM. 860 934

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 1148 913



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ST SUHARTINAH YUSUF**  
NIM : 105401121417  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial  
Skripsi : Melalui Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education* Pada Murid Kelas V SD Inpres 145 Bungung-  
Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto.**

Dengan ini menyatakan bahwa:

***Skripsi yang saya ajukan di depan TIM adalah ASLI hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.***

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2021

Yang Membuat Pernyataan

**ST SUHARTINAH YUSUF**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ST SUHARTINAH YUSUF**  
Nim : 105401121417  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya ( tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan ( plagiat ) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2021

Yang Membuat Perjanjian,

**ST SUHARTINAH YUSUF**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### *Moto*

*Keberhasilan butuh kesabaran.*

*Lakukan sesuatu yang lebih bernilai*

*Orang yang memperbaiki niat, maka akan diperbaiki kehidupannya.....*

*"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"*

*(Al-Baqarah: 153)*

### *Persembahkanku*

*kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak, atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibundaku dan ayahandaku, Saudara-saudariku, serta kawan-kawan sejatiku semoga perjuangan kita tetap berada pada garis pencapaian yang sempurna.*

## ABSTRAK

**ST SUHARTINAH YUSUF. 2021.** *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Strategi Problem Solving Berbantuan Game Education Pada Murid Kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Syarifah Aeni Rahman pembimbing I dan Syahribulan pembimbing II.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan strategi *problem solving* berbantuan *game education* untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan strategi *problem solving* berbantuan *game education* pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto sebanyak 27 murid..

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata hasil belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto yaitu 58,7 (2) Pada siklus kedua diperoleh nilai rata-rata hasil belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto lebih tinggi yang mencapai 88,9. Aktivitas belajar dan ketuntasan belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 12 (44,4%) murid mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II sebanyak 25 (92,6%) murid mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Hal ini berarti ketuntasan belajar pada siklus II tercapai secara klasikal karena jumlah murid yang tuntas mencapai 80%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto melalui strategi *problem solving* berbantuan *game education* mengalami peningkatan.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar IPS, Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education*.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah. penulis ucapkan kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. sehingga skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education* Pada Murid Kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepono”. ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dansalam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lilalamin. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Segala daya dan upaya telah Penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama penulisan skripsi ini, segala hambatan dan kekurangan Penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Segala hormat Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tuaku ayahanda Muh. Yusuf dan ibunda St. Nurjayati yang telah berjuang, mendoa’akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini.

Selanjutnya Penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd pembimbing I dan Dra. Hj. Syahribulan, M.Pd pembimbing II yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis

selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini juga Penulis menyampaikan ucapan terima kasih, penghormatan dan penghargaan kepada : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Prodi PGSD serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru kelas V serta staf guru-guru SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini.

Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman-teman PGSD tahun 2017.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, yarrobal 'alamin.

*Billahi fisabilil haq fastabiqul khaerat.*

Makassar, September 2021

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Masalah Penelitian .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS .....	8
A. Kajian Pustaka .....	8
1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar .....	8
2. Faktor- Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar Murid .....	10
3. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar .....	12
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	12
b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	13
c. Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar .....	14
4. <i>Game Education</i> .....	17
5. Strategi Pemecahan Masalah <i>Problem Solving</i> berbantuan <i>Game Education</i> .....	18
6. Tujuan Strategi <i>Problem Solving</i> berbantuan <i>Game Education</i> ..	19
7. Karakteristik Strategi <i>Problem Solving</i> berbantuan <i>Game Education</i>	19
8. Langkah-Langkah <i>Problem Solving</i> berbantuan <i>Game Education</i>	20

9. Kelebihan dan Kelemahan <i>Problem Solving</i> Berbantuan <i>Game Education</i> .....	21
10. Penelitian yang Relevan.....	22
B. Kerangka Pikir .....	23
C. Hipotesis Tindakan .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>25</b>
A. Jenis Penelitian .....	25
B. Subjek Penelitian .....	25
C. Fokus Penelitian .....	26
D. Prosedur Penelitian .....	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik analisis Data.....	30
G. Indikator Keberhasilan .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>34</b>
A. Gambaran Tentang Siklus .....	34
1. Siklus I.....	34
2. Siklus II.....	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>PERSURATAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Kategori Keberhasilan Aspek Kognitif.....	31
3.2	Kategori Keberhasilan Aspek Afektif.....	32
3.3	Kategori Keberhasilan Aspek Psikomotorik.....	32
4.1	Hasil Observasi Kegiatan Belajar Murid Pada Siklus I .....	39
4.2	Statistik Hasil Belajar IPS Pada Siklus I.....	41
4.3	Distribusi Frekuensi Siklus I.....	42
4.4	Tingkat Ketuntasan Belajar Pada Siklus I.....	42
4.5	Hasil Observasi Kegiatan Belajar Murid Pada Siklus II.....	49
4.6	Statistik Hasil Belajar IPS Pada Siklus II .....	51
4.7	Distribusi Frekuensi Siklus II .....	52
4.8	Tingkat Ketuntasan Belajar Pada Siklus II .....	53
4.9	Persentase pencapaian hasil belajar IPS pada siklus I dan II.....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Kerangka Pikir.....	24
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	26
4.1 Diagram Batang Siklus I.....	43
4.2 Diagram Batang Siklus II.....	53



## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	63
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	66
3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan III	69
4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	72
5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	75
6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan III	78
7	Data Hasil Belajar Murid Siklus I dan Siklus II ..	81
8	Tes Siklus I .....	82
9	Tes Siklus II .....	84
10	Daftar Hadir Murid Siklus I dan Siklus II .....	86
11	Hasil Observasi Guru Siklus I.....	87
12	Hasil Observasi Guru Siklus II .....	93
13	Hasil Observasi Belajar Murid Siklus I .....	99
14	Hasil Observasi Belajar Murid Siklus II.....	102
15	Dokumentasi .....	105
16	Persuratan.....	111

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal, kegiatan belajar mengajar berlangsung, tempat ilmu pengetahuan diajarkan dan dikembangkan kepada murid sehingga sekolah biasa pula disebut sebagai lingkungan pendidikan. Dalam pendidikan ada proses mendidik, mengajar, dan melatih yang dilakukan oleh seorang guru, sehingga terjadi perubahan pada murid dari tidak tahu menjadi tahu, tidak paham menjadi paham, dan tidak mengerti menjadi mengerti (Sriwinda, 2014:34).

Dalam Undang-undang nomor 14 tahun 2021 Tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa :

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Berbicara tentang pengajaran bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberikan fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses pembelajaran lebih memadai. Pada awal proses pembelajaran guru harus mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki murid. seperti motivasi belajar, sosial ekonomis dan sebagainya.

Pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, guru Sekolah Dasar menyelenggarakan tujuan pembelajaran yang mengacu pada perkembangan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan

untuk hidup dalam bermasyarakat serta mempersiapkan murid mengikuti pendidikan yang berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 Februari 2021 oleh peneliti pada kelas V terhadap pihak sekolah maupun guru kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto, diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan murid, keterlibatan guru hanya menekankan pada strategi satu arah (ceramah) tanpa ada umpan balik antara guru dan murid, sehingga murid tidak kreatif dan sulit memahami materi yang diberikan, sehingga kondisi kelas tidak kondusif, pola mengajar mata pelajaran IPS, guru hanya mengejar target kurikulum tanpa memperhatikan konsep yang diajarkan, apakah sudah dipahami oleh murid atau belum.

Hasil pembelajaran IPS pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto, saat ini masih di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu di bawah 70 dibandingkan dengan nilai yang diperoleh mata pelajaran lainnya. Sesuai dengan data yang diperoleh peneliti pada saat diadakan evaluasi nilai murid pada mata pelajaran IPS yaitu 10 orang murid atau (37%) yang mencapai KKM dan 17 orang murid atau (63%) yang tidak mencapai KKM dengan jumlah murid 27 orang, dengan rata-rata kelas sebesar 56,48. KKM yang telah ditentukan untuk mata pelajaran IPS adalah 70.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti bertukar pikiran dengan guru agar dalam mengajarkan IPS sebaiknya mengadakan strategi *problem solving* berbantuan *game education*, dimana melalui strategi *problem solving* berbantuan *game education*, murid mempersentasikan gagasan, berlatih merefleksikan persepsinya, mengargumentasikan dan mengkomunikasikan ke pihak lain sehingga guru pun memahami proses berpikir murid, dan guru dapat membimbing serta mengintervensikan ide baru berupa konsep dan prinsip. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung sesuai dengan kemampuan murid, sehingga interaksi antara guru dan murid, serta murid dengan murid menjadi terkondisikan dan terkendali.

Strategi *problem solving* berbantuan *game education* ini diharapkan dapat Peningkatan hasil belajar murid, utamanya belajar IPS pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Maka peneliti berinisiatif untuk melakukan pembelajaran dengan strategi pemecahan *problem solving* berbantuan *game education* dapat Peningkatan hasil belajar IPS murid.

Strategi *Problem Solving* menurut Gulo (2018: 111) “merupakan strategi pembelajaran penyelesaian masalah. Menurutny strategi penyelesaian masalah memberi tekanan pada penyelesaian masalah secara menalar. Karena pada prinsipnya belajar adalah suatu proses interaksi antar manusia dan lingkungannya”. Djamarah (2012:17) mendefinisikan “*problem solving* adalah belajar memecahkan masalah. Pada tingkat ini murid belajar merumuskan, memecahkan masalah, yang memberikan

respon terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematik, yang menggunakan berbagai kaidah yang telah dikuasai”.

Handriyantini (2018:43) “*Game education* adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk Peningkatan konsentrasi dan memecahkan masalah”. Sejalan dengan itu Sadiman (2018:870 menyatakan bahwa ”*game education* merupakan sesuatu yang memiliki akhir dan cara mencapainya, artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya”.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi *problem solving* berbantuan *game education* merupakan adalah suatu strategi pembelajaran yang mengaktifkan murid dan dapat melatih murid untuk menghadapi berbagai masalah dan dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan itu melalui, permasalahan-permasalahan tersebut dengan sendirinya murid akan aktif dalam mengikuti pelajaran dan memahami pelajaran melalui sebuah media permainan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

Menurut Wena (2019: 138) untuk Peningkatan kreativitas murid dapat dilakukan dengan:

- a. Mendorong murid untuk kreatif (*tell student to be creative*)
- b. Mengajari murid beberapa strategi untuk menjadi kreatif (*teach student some creativity methods*), dan
- c. Menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan murid (*accept the result of creative exercises*).

Pengembangan pembelajaran IPS dengan strategi *problem solving* berbantuan *game education* merupakan salah satu usaha Peningkatan kemampuan murid dalam memahami IPS. Mencermati hal di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education* Pada Murid Kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto**”.

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Masalah utama dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas V di SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto adalah:

- 1) Guru masih dominan menggunakan strategi ceramah.
- 2) Murid merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar IPS.
- 3) Murid segan untuk berkomunikasi tentang pembahasan yang sedang dibahas, baik kepada guru maupun antar murid.
- 4) Hasil belajar murid menjadi rendah.

### **2. Alternatif Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan, maka cara pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan strategi *problem solving* berbantuan *game education*.

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui strategi *problem solving* berbantuan *game education* pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto?”.

#### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui strategi *problem solving* berbantuan *game education* pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

#### D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, secara khusus manfaat penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi akademis/ lembaga, melalui penelitian ini diharapkan guru memperoleh pengetahuan tentang strategi *problem solving* berbantuan *game education* sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran sehingga dapat dijadikan acuan didalam praktek pembelajaran.

- b. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan peneliti memperoleh pengalaman dan pengetahuan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *problem solving* berbantuan *game education*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru SD, adalah hasil penelitian ini diharapkan mendapat pengalaman secara langsung, khususnya guru yang mengajarkan IPS dalam rangka Peningkatan pemahaman dan hasil belajar murid pada pembelajaran IPS .
- b. Bagi murid, diharapkan mendapat kesempatan dan pengalaman belajar IPS dalam suasana yang menyenangkan, sehingga dapat Peningkatan hasil belajar IPS.
- c. Bagi sekolah, dapat Peningkatan kualitas proses pembelajaran IPS di SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto.
- d. Bagi penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti lain dalam menerapkan strategi *problem solving* berbantuan *game education* dalam pembelajaran IPS .

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah rangkaian jiwa raga, psiko fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti unsur cipta, rasa dan karsa, rana kognitif, afektif dan psikomotor. Slameto (2013:2), mengemukakan bahwa "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Sedang Djamarah (2012:13), mengemukakan bahwa "belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan, baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

##### **2. Pengertian Hasil Belajar**

Hamalik (2014:48) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah penilaian tentang kemajuan dan perkembangan murid, yang berkenaan dengan penugasan bahan yang disajikan kepada murid serta memiliki nilai-nilai dalam kurikulum. Hasil belajar

adalah pemeriksaan/penilaian pekerjaan murid yang diberi penghargaan berupa nilai atau komentar. Kata belajar dapat diartikan bermacam-macam oleh karena itu penafsiran tentang belajar tergantung daya nalar orang yang mendeskripsikan". Selanjutnya, Djamarah (2012:13) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan dalam menyajikan tugas".

Mulyasa (2012 : 3-5), menyatakan bahwa:

Berakhirnya suatu proses belajar, maka murid memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar. Misalnya, jika seorang anak belajar mengaji maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat mengaji menjadi dapat mengaji.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang positif sebagai hasil dari pengalaman, perubahan itu terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman murid dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga dapat mempengaruhi pola pikir murid dalam bertindak.

### 3. Faktor- Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar Murid

Menurut Sabri (2013:44) menyebutkan bahwa “hasil belajar yang dicapai oleh murid dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan dan faktor lingkungan”. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Dengan demikian hasil yang diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor- faktor yang berada di luar diri murid yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor lingkungan. Menurut Sabri (2013:46) menyebutkan bahwa “hasil belajar dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu (a) bakat pelajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan murid untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, dan (e) kemampuan individu”. Faktor dari bakat, waktu yang tersedia untuk belajar dan diperlukan murid untuk menjelaskan pelajaran serta kemampuan individu merupakan kemampuan yang berkenaan dengan kemampuan individu dan faktor akan kualitas pengajaran merupakan faktor di luar individu (lingkungan). Kedua faktor tersebut yaitu kemampuan dan lingkungan mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar murid. Artinya, makin tinggi kemampuan murid dan kualitas pengajaran, maka tinggi pula hasil belajar murid.

Keadaan awal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid, menurut Anggreni (2013:12) yang meliputi:

- 1) Pribadi murid, yang mencakup hal-hal seperti taraf intelegensi, daya kreatifitas, kemampuan berbahasa, kecepatan belajar, kadar motivasi belajar, sikap terhadap tugas belajar, minat dalam belajar, perasaan dalam belajar, kondisi mental dan fisik.
- 2) Pribadi guru, yang mencakup hal-hal seperti sifat-sifat kepribadian, penghayatan nilai-nilai kehidupan, motivasi kerja, keahlian dalam penguasaan materi dan penggunaan prosedur-prosedur didaktis, gaya memimpin, dan kemampuan bekerjasama dengan tenaga pendidik lainnya.
- 3) Struktur jaringan hubungan sosial di sekolah, yang mencakup hal-hal seperti sistem sosial, status sosial murid, interaksi sosial antarmurid dan antara guru dengan murid, serta suasana dalam kelas.
- 4) Sekolah sebagai institusi pendidikan, yang mencakup hal-hal seperti disiplin sekolah, pembentukan satuan-satuan kelas, pembagian tugas di antara para guru, penyusunan jadwal belajar, dan hubungan dengan orang tua murid.
- 5) Faktor-faktor situasional, yang mencakup hal-hal seperti keadaan sosial ekonomis, keadaan sosio-politik, keadaan musim dan iklim, regulasi terhadap pengelolaan pendidikan.

Beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar murid yaitu faktor kemampuan murid dan faktor lingkungan. Faktor kemampuan murid meliputi kecakapan, intelektual, pengetahuan awal, pengetahuan yang dikembangkan, bakat murid, waktu yang tersedia dalam belajar, waktu yang diperlukan dalam memahami pelajaran, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan serta faktor lainnya yang berada dalam diri murid. Faktor yang kedua tidak kalah pentingnya dengan faktor kemampuan murid, dimana faktor lingkungan (faktor yang berada di luar diri murid) turut menentukan atau mempengaruhi hasil belajar murid. Faktor lingkungan meliputi

peran guru, kualitas pengajaran, hubungan sosial, sekolah, instansi pendidikan, motivasi orang tua dan faktor lainnya dalam lingkungan murid.

#### **4. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar**

##### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial merupakan bagian dari keterpaduan yang tinggi. Ilmu pengetahuan juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada terjadi di lingkungan sekitar.

Sriwinda (2014:14) “Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya”.

Susanto (2013: 137) mengemukakan bahwa: “Ilmu Pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah”.

Gunawan (2011: 139) disebutkan bahwa: “IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara”.

Surahman (2017:14) mengemukakan:

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial.

Trianto (2013:5) “IPS sebagai bahan-bahan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang sederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat SD, SLTP, SLTA”. Suherman (2017:1-13) menyebutkan bahwa “IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Dalam konteks ke SD Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan sesuai tingkat perkembangan anak usia SD dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat Sekolah Dasar.

### **b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar**

Gunawan (2011) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dengan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Sejalan dengan itu Susanto (2013:145) menjelaskan bahwa:

Tujuan IPS adalah untuk mengembangkan potensi murid agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Trianto (2013:176) mengemukakan bahwa :

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi murid agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mengenalkan berbagai konsep terhadap anak didik untuk mengembangkan kemampuannya agar dapat menghadapi berbagai masalah sosial yang terjadi baik dalam dirinya maupun masyarakat.

### c. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Ruang lingkup pelajaran IPS di Sekolah Dasar yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas (2016)(1) manusia, tempat dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) system sosisa dan budaya, dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Susanto (2013) bahwa ada beberapa karakteristik yang terdapat pada ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar, antara lain: (1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, budaya, dan psikologi, (2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemassedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu, (3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan *interdisipliner* dan *multidisipliner*, dan (4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

### 5. Strategi *Problem Solving*

Pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran adalah menghasilkan murid yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelak dimasyarakat, untuk menghasilkan murid yang memiliki kompetensi yang

handal dalam pemecahan masalah, maka diperlukan serangkaian strategi pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*). Menurut Wena (2019: 22) mengemukakan bahwa:

Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru, jadi dengan menerapkan pembelajaran *problem solving* atau pemecahan masalah murid diharapkan setelah mengetahui teori-teori yang dipelajari dapat digunakan untuk memecahkan masalah, dengan memecahkan masalah murid akan lebih diasah kemampuannya untuk menerapkan teori-teori yang dipelajari dalam pelajaran.

Penyelesaian masalah merupakan proses dari menerima tantangan dan usaha usaha untuk menyelesaikannya sampai memperoleh penyelesaian. Sukoriyanto (2013: 103) menyebutkan bahwa “pengajaran penyelesaian masalah merupakan tindakan guru dalam mendorong murid agar dapat menyelesaikan pertanyaan tersebut”. Wena (2019:52) mengemukakan bahwa “pemecahan masalah merupakan suatu aktifitas kognitif dimana murid tidak saja harus dapat mengerjakan tetapi juga harus yakin bisa memecahkan”.

Strategi *Problem Solving* menurut Gulo (2018: 111) “merupakan strategi pembelajaran penyelesaian masalah. Menurutnya strategi penyelesaian masalah memberi tekanan pada penyelesaian masalah secara menalar. Karena pada prinsipnya belajar adalah suatu proses interaksi antar manusia dan lingkungannya”. Djamarah (2012:17) mendefinisikan “*problem solving* adalah belajar memecahkan masalah. Pada tingkat ini murid belajar merumuskan, memecahkan masalah, yang memberikan respon terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematik, yang menggunakan berbagai kaidah yang telah dikuasai”. Menurut John

Dewey sebagaimana dikutip oleh Djamarah (2012:18) “belajar memecahkan masalah itu berlangsung sebagai berikut. Individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan kekaburan sehingga merasakan adanya semacam kesulitan”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *problem solving* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengaktifkan murid dan dapat melatih murid untuk menghadapi berbagai masalah dan dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan itu melalui, permasalahan-permasalahan tersebut dengan sendirinya murid akan aktif dalam mengikuti pelajaran dan memahami pelajaran. Inti dari *problem solving* adalah praktik, sehingga *problem solving* dalam pembelajaran IPS, lebih sering menyelesaikan masalah berdasarkan fakta-fakta yang ada di lingkungan. Masalah yang muncul sengaja diarahkan untuk mengembangkan daya analisis murid terhadap lingkungan tempat tinggalnya, darisitulah murid akan terlatih untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul di lingkungan tempat tinggal mereka.

## 6. *Game Education*

Handriyantini (2018:43) “*Game education* adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk Peningkatan konsentrasi dan memecahkan masalah”. Sejalan dengan itu Sadiman (2018:870 menyatakan bahwa”*game education* merupakan sesuatu yang memiliki akhir dan cara mencapainya, artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game education* adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui sebuah media unik dan menarik.

## 7. Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education*

Menurut Hanlie Murray, dkk (Gulo, 2018: 169) menjelaskan bahwa “pembelajaran penyelesaian masalah (*Problem Solving* berbantuan *Game Education*) merupakan salah satu dasar teroris dari berbagai strategi pembelajaran yang menjadikan masalah (*problem*) sebagai isu utamanya dengan berbantu permainan dalam proses pembelajaran”. Hal senada diungkapkan oleh Djamarah (2012:17) mendefinisikan “*problem solving* berbantuan media *game education* adalah belajar memecahkan masalah. Pada tingkat ini murid belajar merumuskan, memecahkan masalah, yang memberikan respon terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematik, yang menggunakan berbagai kaidah yang telah dikuasai melalui sebuah permainan”.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi *problem solving* berbantuan *game education* merupakan adalah suatu strategi pembelajaran yang mengaktifkan murid dan dapat melatih murid untuk menghadapi berbagai masalah dan dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan itu melalui, permasalahan-permasalahan tersebut dengan sendirinya murid akan aktif dalam mengikuti pelajaran dan memahami pelajaran

melalui sebuah media permainan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **8. Tujuan Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education***

Aktifitas pembelajaran tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak banyaknya melainkan juga bagaimana menggunakan segenap pengetahuan yang didapat untuk memecahkan masalah masalah yang berhubungan dengan materi yang dipelajari, hal tersebut merupakan tujuan dari diterapkan model pembelajaran *problem solving*. Murid yang dapat mengerjakan atau dapat memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru kepada murid dengan baik, maka murid dianggap telah menguasai pelajaran dengan baik. Suharsono dalam Wena (2019:53) selain itu tujuan lain diterapkan strategi pembelajaran *problem solving* berbantuan *game education* antara lain sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan murid yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi kelak dimasyarakat.
- 2) Menggunakan pengetahuan yang didapat untuk memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan materi.
- 3) Murid menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
- 4) Potensi intelektual meningkat.
- 5) Murid belajar bagaimana menemukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

## 9. **Karakteristik Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education***

Masalah pada hakikatnya adalah kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diinginkan, atau antara kenyataan dengan apa yang diharapkan. Kesenjangan tersebut menampakkan diri dalam bentuk keluhan, keresahan, kerisauan atau kecemasan. Wena (2019:54) karakteristik penyelesaian masalah *problem solving* berbantuan *game education* adalah “menyelesaikan masalah secara bernalar dan ilmiah, maka dari itu untuk mendukung strategi belajar mengajar ini guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan melalui sebuah permainan”. Materi pelajaran tidak sebatas hanya pada buku teks disekolah tetapi juga diambil dari sumber-sumber lingkungan seperti peristiwa kemasyarakatan. Pemilihan materi yang digunakan dalam *problem solving* berbantuan *game education* mempunyai kriteria sebagai berikut:

- 1) Bahan yang dipilih bersifat conflict issue atau kontroversial.
- 2) Bahan yang dipilih bersifat umum.
- 3) Bahan tersebut menyangkut kepentingan orang banyak dalam masyarakat.
- 4) Bahan tersebut mendukung tujuan pengajaran dan pokok bahasan dalam kurikulum sekolah.
- 5) Bahan tersebut merangsang perkembangan kelas yang mengarah pada tujuan yang dikehendaki.
- 6) Bahan tersebut menjamin kesinambungan pengalaman belajar.

## 10. Langkah langkah Pembelajaran Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education*

Hudojo dan Sutawijaya (2013:23) adapun langkah langkah yang harus diperhatikan oleh guru di dalam memberikan pembelajaran *problem solving* berbantuan *game education* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru memunculkan masalah
- 2) Guru membagi murid kedalam beberapa kelompok
- 3) Guru mengadakan *game*
- 4) Murid mengidentifikasi masalah.
- 5) Murid mendefinisikan masalah.
- 6) Murid mencari solusi.
- 7) Murid mengkaji kembali dan mengevaluasi.
- 8) Mempresentasikan hasil permasalahan.

## 10. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education*

Hudojo dan Sutawijaya (2013:24) kelebihan pembelajaran *problem solving* berbantuan *game education* adalah sebagai berikut:

- 1) Mendidik murid untuk berpikir sistematis
- 2) Mampu mencari jalan keluar terhadap situasi yang dihadapi
- 3) Belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek
- 4) Mendidik murid percaya diri sendiri.
- 5) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 6) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.

- 7) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
- 8) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir murid untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

Hudojo dan Sutawijaya (2013:25) kelemahan pembelajaran *problem solving* berbantuan *game education* yaitu:

- 1) Memerlukan waktu yang cukup banyak
- 2) Kemampuan murid dalam memecahkan masalah berbeda beda ada yang sempurna dalam memecahkan masalah tetapi ada juga yang kurang dalam memecahkan masalah.

#### **11. Penelitian yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan penelitian ini diantaranya:

- 1) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Murdiana (2019) dengan judul “Studi Komparasi *Problem Posing* dan *Problem Solving* Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Negeri 4 Pekalongan” yang menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar murid menggunakan *Problem Posing* dan *Problem Solving* berbantuan *Game Education*, dan menunjukan bahwa hasil belajar menggunakan *Problem Posing* lebih tinggi daripada menggunakan *Problem Solving* berbantuan *Game Education*.
- 2) Hasil penelitian oleh Usman Effendi (2013) dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Game Education* terhadap Hasil Belajar” menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara strategi

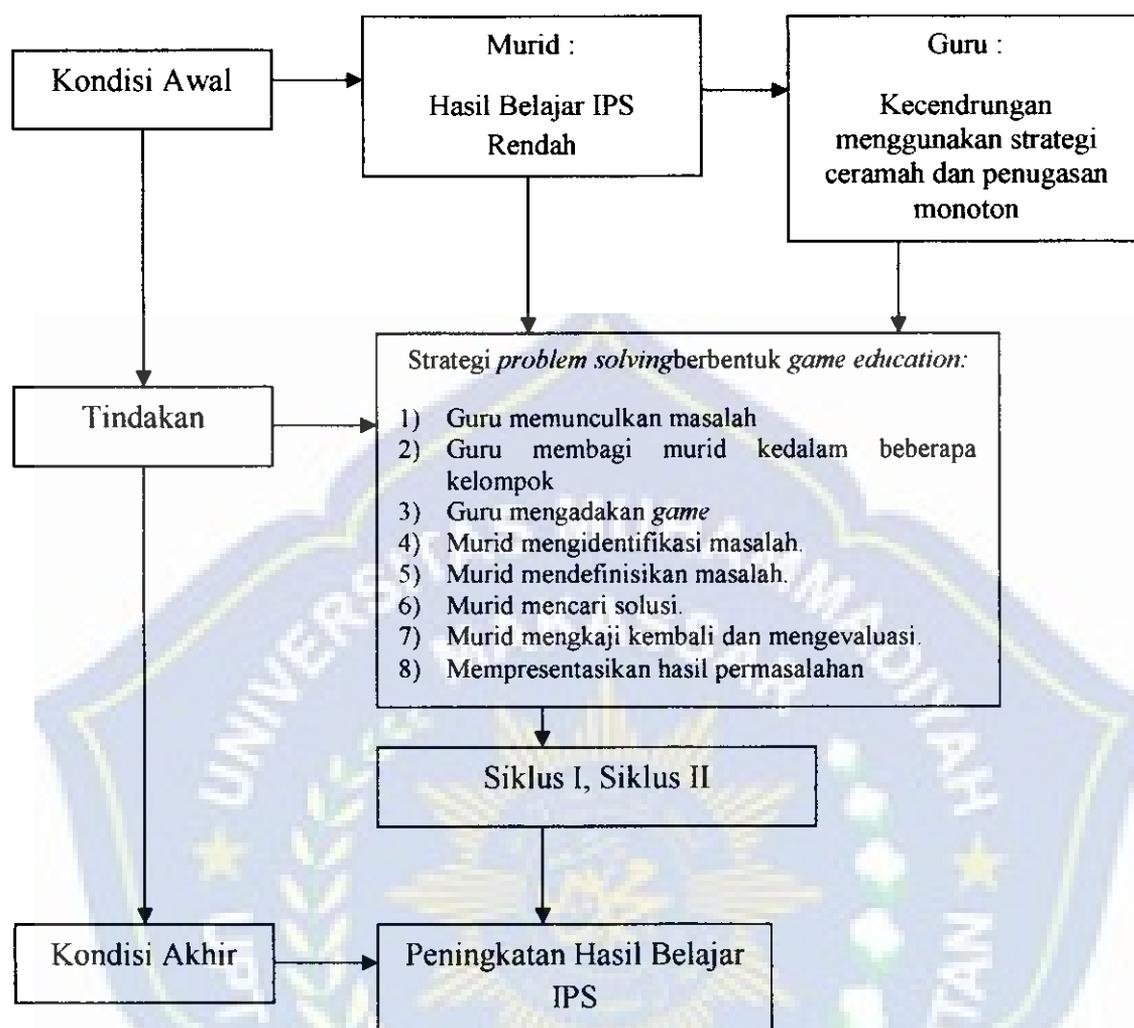
pembelajaran *problem solving* dengan hasil belajar dan minat belajar murid terhadap pelajaran sosiologi secara bersamaan.

- 3) Hasil Penelitian oleh Rifda Nuraida (2021) dengan judul “Efektifitas Strategi Pembelajaran dengan strategi *Problem Solving* berbantuan *Game Education* Menggunakan Lembar Kerja Murid terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Akuntansi Murid Kelas XI Pada Pokok Bahasan Jurnal Umum SMA Negeri 1 Banjarharjo” menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif, dapat memotivasi belajar murid sehingga hasil belajar murid juga meningkat.

Dari beberapa hasil penelitian, pada dasarnya memiliki kesamaan yang merujuk pada strategi *Problem Solving* berbantuan *Game Education*. Namun, perbedaan terletak pada jenis penelitian, pokok bahasan, kelas dan tempat penelitian yang berbeda.

## **B. Kerangka Pikir**

Secara sederhana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education* untuk Peningkatan hasil belajar IPS pada murid kelas V SD. Penerapan langkah-langkah strategi *problem solving* berbantuan *game education* disebabkan karena kurang hasil belajar yang diperoleh murid pada mata pelajaran IPS yang disebabkan oleh kurang aktifnya murid dalam proses pembelajaran dan kurang fasilitas yang disediakan oleh guru. Adapun skema kerangka pikir diuraikan sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis tindakan adalah “Jika strategi *problem solving* berbantuan *game education* diterapkan dalam pembelajaran, maka hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontodapat meningkat”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Sanjaya (2013: 26) menyatakan bahwa PTK diartikan sebagai pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Strategi PTK merupakan penelitian proses pengkajian berdaur yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Daur penelitian tindakan kelas ditujukan sebagai perbaikan atas hasil refleksi terhadap tindakan sebelumnya yang dianggap belum berhasil, maka masalah tersebut dipecahkan kembali dengan mengikuti daur sebelumnya melalui tahapan yang berurutan.

#### **B. Subjek Penelitian**

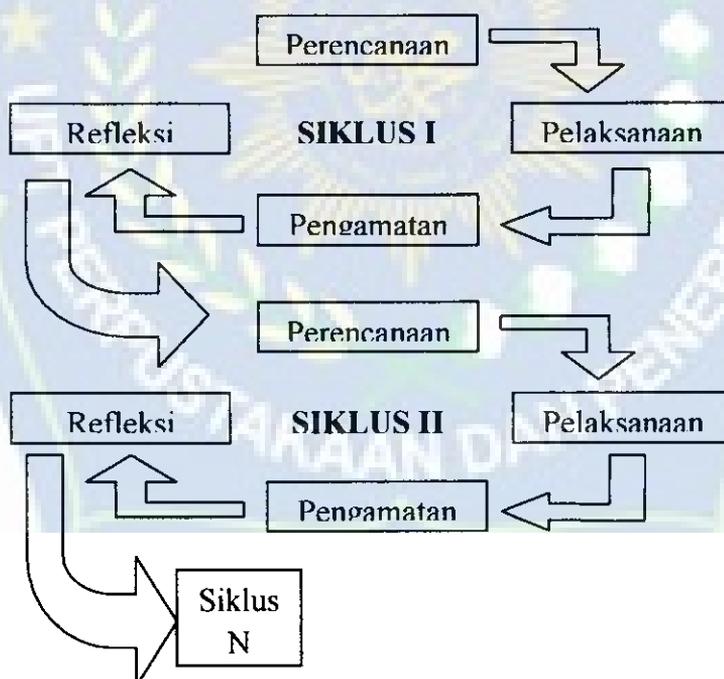
Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Dengan jumlah murid sebanyak 27 orang yang terdiri dari 15 orang murid laki-laki dan 12 orang murid perempuan, dengan sasaran utama Peningkatan hasil belajar murid melalui strategi *problem solving* berbantuan *game education*.

### C. Fokus Penelitian

Pada proses pembelajaran, difokuskan kepada penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education* pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini di fokuskan pada murid adalah peningkatan hasil belajar setelah diterapkan strategi *problem solving* berbantuan *game education* dan pada guru yaitu proses pembelajaran dalam menerapkan strategi *problem solving* berbantuan *game education*.

### D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melibatkan kegiatan yang berulang yaitu: Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi, sebagaimana telah digambarkan dibawah ini:



**Gambar 3.1 Skema Model PTK**

## 1. Gambaran Siklus I

Siklus ini dilaksanakan dengan tahap perincian sebagai berikut:

### a. Perencanaan

- 1) Menelaah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 2) Menyiapkan tugas yang akan dikerjakan oleh murid
- 3) Membuat format observasi untuk mengamati pembelajaran di kelas ketika pelaksanaan tindakan sedang berlangsung

### b. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tingkatan ini adalah:

- 1) Melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.
- 2) Mengoreksi hasil pekerjaan murid disertai dengan komentar, pujian dan sebagainya
- 3) Membimbing murid yang mengalami hambatan/kesulitan belajar

### c. Observasi dan Evaluasi

- 1) Selama proses pembelajaran, akan diadakan pengamatan tentang:
  - a) Sikap murid dalam mengikuti pelajaran
  - b) Banyaknya murid yang perlu bimbingan
  - c) Kemampuan menjawab pertanyaan yang diberikan
  - d) Keaktifan murid dalam mengerjakan tugas
- 2) Hasil tindakan dievaluasi dengan tes evaluasi pada pertemuan terakhir atau kedua.

#### **d. Refleksi**

Dari hasil observasi dan hasil evaluasi akan dianalisis untuk melihat sampai sejauh mana faktor –faktor yang diselidiki telah tercapai. Hal-hal yang masih belum berhasil ditindak lanjuti pada siklus II dan hal-hal yang sudah baik dipertahankan.

### **2. Gambaran Siklus II**

Siklus kedua merupakan siklus terakhir pada penelitian ini. Dengan demikian diharapkan dapat meningkat. Pada siklus ini hal-hal yang masih kurang dilakukan pernaikan berdasarkan pengalaman dari siklus I.

#### **a. Tahap Perencanaan**

- 1) Direncanakan bentuk tindakan akhir sebagai perbaikan dari kekurangan sebelumnya.
- 2) Melaksanakan kegiatan tindakan yang telah direncanakan..
- 3) Diadakan observasi dan evaluasi.
- 4) Data hasil pengamatan dan data hasil belajar dianalisis.
- 5) Mengadakan refleksi akhir dari tindakan yang dilakukan.

#### **b. Tahap Tindakan**

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II ini hampir sama dengan apa yang dilakukan pada siklus I, yaitu:

- 1) Melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.
- 2) Mengoreksi hasil pekerjaan murid disertai dengan komentari, pujian dan sebagainya

### 3) Membimbing murid yang mengalami hambatan/kesulitan belajar

#### c. Tahap Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan observasi terhadap murid yang difokuskan terhadap kreativitas berfikir murid selama proses pembelajaran IPS yang terjadi dikelas.

#### d. Refleksi

Data hasil observasi dalam siklus ini dikaji dan dianalisis untuk menentukan keberhasilan dan kegagalan tujuan akhir dari penelitian tindakan ini.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah murid dan guru. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif yaitu diambil dari:

#### 1. observasi

Observasi adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati secara langsung. Dalam penilaian ini, observasi kegiatan guru dan murid dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung dengan jenis analisis data kualitatif. Instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar observasi kegiatan guru dan murid selama proses pembelajaran.

## 2. Tes

Tes adalah alat pengukuran berupa pertanyaan yang diberikan kepada murid dengan tujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang telah dicapai oleh murid setelah proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini tes diberikan dan dilaksanakan pada tiap akhir siklus, yaitu siklus I dan Siklus II dengan menggunakan tes subjektif, dengan menggunakan jenis data kuantitatif yang bersifat statistik deskriptif. Adapun instrumen yang digunakan berupa lembar kerja tes akhir siklus.

Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data tentang kondisi pembelajaran selama tindakan penelitian diambil dengan menggunakan lembar observasi.
- b. Data tentang hasil belajar diambil dari nilai tes hasil belajar IPS murid.
- c. Data tentang kehadiran murid keaktifan/kesungguhan murid mengikuti kegiatan belajar mengajar.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk merekam kejadian yang tidak terdapat dalam format pengamatan dan dianggap penting. Dokumentasi ini dapat berupa foto, atau dokumen lain yang juga diperlukan untuk mencatat kejadian-kejadian istimewa yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

### **F. Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Dari data observasi dan catatan harian serta tanggapan akan dianalisis secara

kuantitatif. Sedangkan data mengenai hasil belajar murid dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan skor rata-rata (*mean*), nilai maksimum dan nilai minimum yang dicapai pada setiap siklus.

### 1. Analisis data hasil belajar aspek pengetahuan (kognitif)

Analisis data hasil belajar aspek kognitif adalah ranah yang dilihat dari pengetahuan murid. Penilaian pengetahuan dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Sumber: Direktorat pembinaan Sekolah Dasar (2015:66)

**Tabel.3.1. Kategori Keberhasilan Aspek Kognitif**

No.	Nilai	Kategori
1	0 – 39	Sangat Rendah
2	40 – 54	Rendah
3	55 – 69	Sedang
4	70 – 84	Tinggi
5	85 – 100	Sangat Tinggi

(Sumber: Direktorat pembinaan Sekolah Dasar (2015:66))

### 2. Analisis data hasil belajar aspek sikap

Analisis data hasil belajar aspek afektif adalah ranah yang dilihat dari sikap murid. Penilaian sikap dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\text{skor total}}{\text{jumlah item yang diamati}} \times 100\%$$

Sumber: Direktorat pembinaan Sekolah Dasar (2015:66)

**Tabel.3.2. Kategori Keberhasilan Aspek Afektif**

No.	Kategori
1	Sangat Baik
2	Baik
3	Cukup
4	Kurang
5	Sangat Kurang

(Sumber: Direktorat pembinaan Sekolah Dasar (2015:66))

### 3. Analisis data hasil belajar aspek keterampilan

Analisis data hasil belajar aspek psikomotor adalah ranah yang dilihat dari keterampilan murid. Penilaian keterampilan dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\text{skor total}}{\text{jumlah item yang diamati}} \times 100\%$$

Sumber: Direktorat pembinaan Sekolah Dasar (2015:66)

**Tabel.3.3. Kategori Keberhasilan Aspek Psikomotor**

No.	Nilai	Kategori
1	0 – 39	Sangat Rendah
2	40 – 54	Rendah
3	55 – 69	Sedang
4	70 – 84	Tinggi
5	85 – 100	Sangat Tinggi

(Sumber: Direktorat pembinaan Sekolah Dasar (2015:66))

## **G. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan murid dari setiap siklus selama kegiatan tindakan diberikan.

### **a. Aspek Pengetahuan (Kognitif)**

Indikator keberhasilan hasil belajar ranah kognitif dikatakan meningkat apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah murid memenuhi KKM. KKM ditentukan pada mata pelajaran IPS adalah 70.

### **b. Aspek Sikap (Afektif)**

Indikator keberhasilan hasil belajar ranah afektif minimal secara umum berada dalam kategori “baik”.

### **c. Aspek Keterampilan (Psikomotorik)**

Indikator keberhasilan hasil belajar ranah psikomotorik dikatakan meningkat apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah murid memenuhi KKM. KKM ditentukan pada mata pelajaran IPS adalah 70.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi (pengamatan), dan (4) refleksi tindakan.

##### **1. Siklus 1**

###### **a. Perencanaan**

Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang dikonsultasikan dengan kepala sekolah dan guru kelas. Adapun materi pembelajaran yang dilaksanakan pada tindakan siklus I adalah keragaman suku bangsa di Indonesia. Dengan kompetensi dasar adalah mengidentifikasi, karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Indikatornya adalah mengembangkan sikap menghormati keragaman suku bangsa di Indonesia dan mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia.

###### **b. Implementasi Tindakan Siklus I**

Pada tahap tindakan dalam siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu tanggal 2 dan 5 Agustus, serta 9 dan 12 Agustus 2021 yang diimplementasikan

berdasarkan RPP yang telah disusun.

Berdasarkan RPP tersebut implementasi tindakan pada semua pertemuan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

### **1) Pertemuan pertama (Senin, 2 Agustus 2021)**

Pertemuan pertama dilaksanakan 2 Agustus 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia.

Pada kegiatan inti pembelajaran peneliti mengacu pada prosedur pelaksanaan strategi *problem solving* berbantuan *game education*. Pertama-tama guru menjelaskan materi dan memunculkan masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Murid dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru mengadakan *game* untuk setiap kelompok. Guru menyediakan kartu bernomor untuk masing-masing kelompok. Guru mengundi kartu bernomor. Kelompok yang naik undiannya, melakukan persentase materi yang diberikan oleh guru terkait dengan materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Kemudian, masing-masing kelompok mengkaji jenis-jenis dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan kerjasama kelompok secara komunikatif. Guru membimbing murid dalam mengidentifikasi permasalahan. Guru membantu murid dalam merumuskan dan memahami masalah secara benar pada identifikasi masalah. Setiap kelompok dibimbing untuk melakukan perencanaan, melaksanakan dan menilai pemecahan masalah yang telah dibuat. Setiap kelompok membuat laporan hasil pengamatannya secara komunikatif. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam

bentuk lisan. Guru membantu menyelesaikan masalah atau problem yang dihadapi murid selama proses pembelajaran. Guru memotivasi murid yang kurang atau belum berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

## 2) Pertemuan kedua (Kamis, 5 Agustus 2021)

Pertemuan kedua dilaksanakan tanggal 5 Agustus 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah memberi contoh jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri.

Pada kegiatan inti pembelajaran peneliti mengacu pada prosedur pelaksanaan strategi *problem solving* berbantuan *game education*. Pertama-tama guru menjelaskan materi dan memunculkan masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri. Murid dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru mengadakan *game* untuk setiap kelompok. Guru menyediakan kartu bernomor untuk masing-masing kelompok. Guru mengundi kartu bernomor. Kelompok yang naik undiannya, melakukan persentase materi yang diberikan oleh guru terkait dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri. Kemudian, masing-masing kelompok mengkaji jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dengan kerjasama kelompok secara komunikatif. Guru membimbing murid dalam mengidentifikasi permasalahan. Guru membantu murid dalam merumuskan dan memahami masalah secara benar pada identifikasi masalah. Setiap kelompok dibimbing untuk melakukan perencanaan, melaksanakan dan menilai pemecahan

masalah yang telah dibuat. Setiap kelompok membuat laporan hasil pengamatannya secara komunikatif. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan. Guru membantu menyelesaikan masalah atau problem yang dihadapi murid selama proses pembelajaran. Guru memotivasi murid yang kurang atau belum berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan pekerjaan rumah, dan memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

### **3) Pertemuan ketiga (Senin, 9 Agustus 2021)**

Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2021, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah memberi contoh jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok.

Pada kegiatan inti pembelajaran peneliti mengacu pada prosedur pelaksanaan strategi *problem solving* berbantuan *game education*. Pertama-tama guru menjelaskan materi dan memunculkan masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok. Murid dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru mengadakan *game* untuk setiap kelompok. Guru menyediakan kartu bernomor untuk masing-masing kelompok. Guru mengundi kartu bernomor. Kelompok yang naik undiannya, melakukan persentase materi yang diberikan oleh guru terkait dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok. Kemudian masing-masing kelompok mengkaji menyebutkan jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok dengan kerjasama kelompok secara komunikatif. Guru membimbing murid dalam mengidentifikasi permasalahan. Guru membantu murid dalam merumuskan

dan memahami masalah secara benar pada identifikasi masalah. Setiap kelompok dibimbing untuk melakukan perencanaan, melaksanakan dan menilai pemecahan masalah yang telah dibuat. Setiap kelompok membuat laporan hasil pengamatannya secara komunikatif. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan. Guru membantu menyelesaikan masalah atau problem yang dihadapi murid selama proses pembelajaran. Guru memotivasi murid yang kurang atau belum berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

#### **4) Pertemuan keempat (Kamis, 12 Agustus 2021)**

Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kesiapan murid dan menginstruksikan untuk menyiapkan alat tulis-menulis.

Setelah murid siap, guru membagikan tes siklus I yang harus dikerjakan oleh setiap murid, murid tidak diperbolehkan untuk menyontek dan bekerjasama, waktu yang diberikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi.

Kegiatan evaluasi siklus I ini berjalan dengan lancar. Dan hasilnya dikumpulkan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Setelah semua murid mengumpulkan lembar jawabannya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

### c. Observasi dan Evaluasi

Berikut ini data hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education* pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya data yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Murid Kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto Selama Pelaksanaan Tindakan pada siklus I**

No	Komponen yang Diamati	SIKLUS I			
		I	II	III	%
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	26	25	27	96,3
2	Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan	20	22	22	78,9
3	Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	14	13	13	49,2
4	Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	10	8	8	32,2
5	murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasekan hasil kerjasama mereka	13	13	14	49,2
6	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran	6	6	6	22,2
7	Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	24	23	18	80,4

No	Komponen yang Diamati	SIKLUS I			
		I	II	III	%
8	Murid yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	8	7	8	28,5
9	Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	15	20	22	70,4
<p>Keterangan : Rata-Rata = <math>\frac{\text{Pertemuan I} + \text{Pertemuan II} + \text{Pertemuan III}}{3}</math></p> <p>Persentase (%) = <math>\frac{\text{Rata-Rata}}{\text{Jumlah Murid}} \times 100</math></p>					

Sumber: Lampiran D

Berdasarkan data 4.1 pada tabel di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar murid pada siklus I, dari 27 murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Murid yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 96,3%; Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan sebesar 78,9%; Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 49,2%; Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 32,2%; murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka sebesar 49,2%; Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 22,2%; Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 80,4%; Murid yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis sebesar 28,5%; dan Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 70,4%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto, peneliti

memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus I. Dari hasil tes Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Statistik hasil belajar IPS pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontosiklus I**

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	27
Nilai ideal	100
Nilai rendah	30
Nilai tinggi	80
Nilai rata-rata	58,7

Sumber : Lampiran C

Dari tabel 4.3 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto pada siklus I dilakukan dengan menggunakan strategi *problem solving* berbantuan *game education* maka diperoleh nilai yang menunjukkan pada siklus I dengan jumlah murid 27 orang mempunyai perolehan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 35, dan nilai rata-rata pada siklus I adalah 58,7.

Apabila skor hasil belajar murid dikelompokkan ke dalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontoseperti yang terdapat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Distribusi frekuensi hasil belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto siklus I**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 39	Sangat rendah	2	7,4
2	40 – 54	Rendah	8	29,6
3	55 – 69	Sedang	5	18,5
4	70 – 84	Tinggi	12	44,4
5	85 – 100	Sangat tinggi	-	0
Jumlah			27	100

Sumber : Lampiran C

Berdasarkan tabel 4.3 diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontoesetelah diadakan siklus I, diperoleh skor nilai 0-39 sebanyak 2 murid (7,4%), 40-54 sebanyak 8 murid (29,6%), 55-69 sebanyak 5 murid (18,5%), 70-84 sebanyak 12 murid (44,4%).

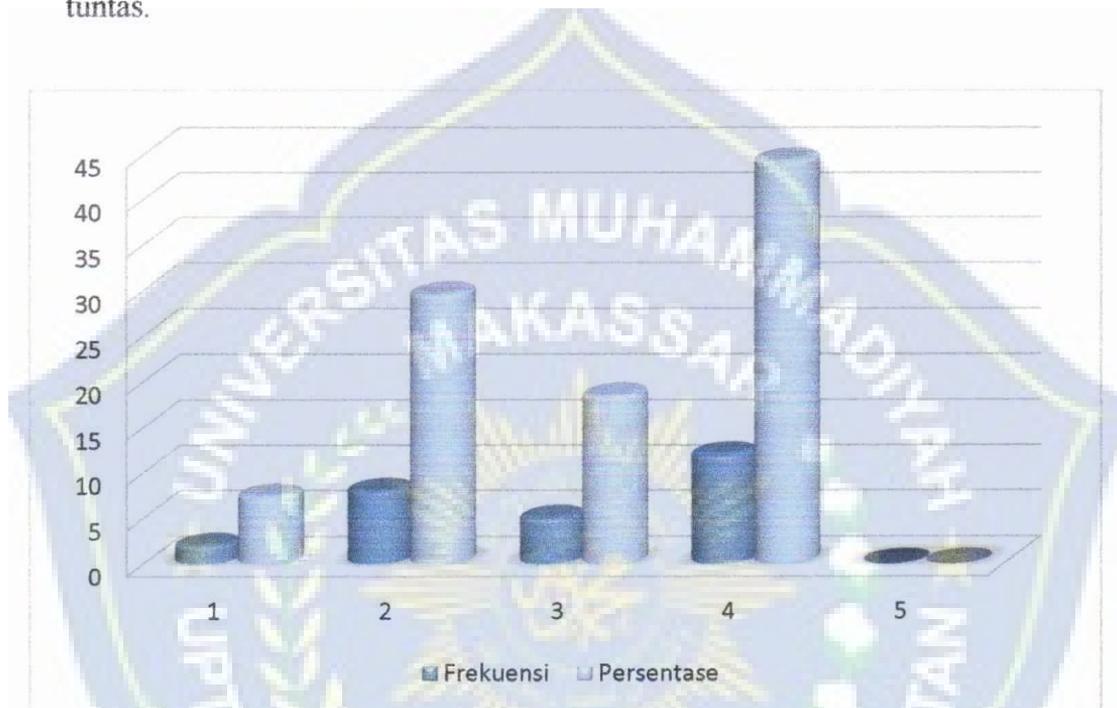
Apabila hasil belajar murid pada siklus I dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar murid pada siklus I dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.4 Deskripsi ketuntasan belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontosiklus I**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 69	Tidak Tuntas	15	55,6
70 - 100	Tuntas	12	44,4
Jumlah		27	100

Sumber: Lampiran C

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontopada siklus I persentase ketuntasan murid sebesar 12 murid atau 44,4% dari 27murid dan 15 murid atau 55,6% dari 27murid berada pada kategori tidak tuntas.



**Gambar 4.1 diagram batang siklus I**

#### d. Refleksi

Dari hasil observasi pada siklus I nampak adanya beberapa kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain murid masih banyak yang berani dalam menjawab pertanyaan dari guru maupun teman-temannya, dan lain-lain dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.

Aktivitas murid pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *problem solving* berbantuan *game education* dalam pembelajaran IPS pada siklus I terlihat belum maksimal. Dikarenakan murid masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan, kehadiran, dan lain-lain. Hal ini disebabkan murid belum terbiasa dengan strategi *problem solving* berbantuan *game education* dan menganggap strategi *problem solving* berbantuan *game education* sebagai hal yang baru. Oleh karena itu, dilanjutkan ke siklus II.

## **2. Siklus II**

Penerapan pembelajaran IPS pada siklus II melalui penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education* adalah sebagai berikut:

### **a. Perencanaan**

Pelaksanaan tindakan kelas yang akan berlangsung pada siklus II sebagian sama dengan kegiatan pada siklus I. Pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut pelaksanaan siklus pertama yang telah ditetapkan 4 x pertemuan yakni Senin 16 Agustus, Kamis 19 Agustus, Senin 23 Agustus dan Kamis 26 Agustus 2021.

### **b. Implementasi Tindakan Siklus II**

Tahap pelaksanaan pada siklus II selama 4 kali pertemuan yang diimplementasikan berdasarkan RPP yang telah disusun dan dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan tindakan II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I hanya pada pelaksanaan tindakan II ini terdapat perbaikan yang masih diperlukan dari tindakan I. Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan II, yaitu Jenis-jenis

usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

### **1) Pertemuan Pertama (Senin, 16 Agustus 2021)**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2021. Indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah menjelaskan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha.

Pada kegiatan inti pembelajaran peneliti mengacu pada prosedur pelaksanaan strategi *problem solving* berbantuan *game education*. Pertama-tama guru menjelaskan materi dan memunculkan masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi cara menghargai kegiatan orang dalam usaha. Murid dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru mengadakan *game* untuk setiap kelompok. Guru menyediakan kartu bernomor untuk masing-masing kelompok. Guru mengundi kartu bernomor. Kelompok yang naik undiannya, melakukan persentase materi yang diberikan oleh guru terkait dengan materi cara menghargai kegiatan orang dalam usaha. Kemudian masing-masing kelompok mengkaji cara menghargai kegiatan orang dalam usaha dengan kerjasama kelompok secara komunikatif. Guru membimbing murid dalam mengidentifikasi permasalahan. Guru membantu murid dalam merumuskan dan memahami masalah secara benar pada identifikasi masalah. Setiap kelompok dibimbing untuk melakukan perencanaan, melaksanakan dan menilai pemecahan masalah yang telah dibuat. Setiap kelompok membuat laporan hasil pengamatannya secara komunikatif. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam

bentuk lisan. Guru membantu menyelesaikan masalah atau problem yang dihadapi murid selama proses pembelajaran. Guru memotivasi murid yang kurang atau belum berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan pekerjaan rumah, memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

## **2) Pertemuan kedua (Kamis, 19 Agustus 2021)**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2021. Indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini adalah menyebutkan contoh kegiatan produksi di Indonesia.

Pada kegiatan inti pembelajaran peneliti mengacu pada prosedur pelaksanaan strategi *problem solving* berbantuan *game education*. Pertama-tama guru menjelaskan materi dan memunculkan masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi kegiatan produksi di Indonesia. Murid dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru mengadakan *game* untuk setiap kelompok. Guru menyediakan kartu bernomor untuk masing-masing kelompok. Guru mengundi kartu bernomor. Kelompok yang naik undiannya, melakukan persentase materi yang diberikan oleh guru terkait dengan materi kegiatan produksi di Indonesia. Kemudian masing-masing kelompok mengkaji kegiatan produksi di Indonesia dengan kerjasama kelompok secara komunikatif. Guru membimbing murid dalam mengidentifikasi permasalahan. Guru membantu murid dalam merumuskan dan memahami masalah secara benar pada identifikasi masalah. Setiap kelompok dibimbing untuk melakukan perencanaan, melaksanakan dan

menilai pemecahan masalah yang telah dibuat. Setiap kelompok membuat laporan hasil pengamatannya secara komunikatif. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan. Guru membantu menyelesaikan masalah atau problem yang dihadapi murid selama proses pembelajaran. Guru memotivasi murid yang kurang atau belum berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan pekerjaan rumah, dan memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

### **3) Pertemuan ketiga (Senin, 23 Agustus 2021)**

Pertemuan ketiga ini, indikator yang diharapkan dicapai pada pertemuan ini membahas tentang menyebutkan contoh kegiatan distribusi dan konsumsi di Indonesia.

Pada kegiatan inti pembelajaran peneliti mengacu pada prosedur pelaksanaan strategi *problem solving* berbantuan *game education*. Pertama-tama guru menjelaskan materi dan memunculkan masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi kegiatan distribusi dan konsumsi di Indonesia. Murid dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru mengadakan *game* untuk setiap kelompok. Guru menyediakan kartu bernomor untuk masing-masing kelompok. Guru mengundi kartu bernomor. Kelompok yang naik undiannya, melakukan persentase materi yang diberikan oleh guru terkait dengan materi kegiatan distribusi dan konsumsi di Indonesia. Kemudian masing-masing kelompok mengkaji kegiatan distribusi dan konsumsi di Indonesia dengan kerjasama kelompok secara komunikatif. Guru membimbing murid dalam mengidentifikasi permasalahan. Guru membantu murid dalam merumuskan dan

memahami masalah secara benar pada identifikasi masalah. Setiap kelompok dibimbing untuk melakukan perencanaan, melaksanakan dan menilai pemecahan masalah yang telah dibuat. Setiap kelompok membuat laporan hasil pengamatannya secara komunikatif. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan. Guru membantu menyelesaikan masalah atau problem yang dihadapi murid selama proses pembelajaran. Guru memotivasi murid yang kurang atau belum berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan pesan-pesan moral, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

#### **4) Pertemuan keempat (Kamis, 26 Agustus 2021)**

Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengecek kesiapan murid dan menginstruksikan untuk menyiapkan alat tulis menulisnya dan mengumpulkan alat tulisnya dimeja guru.

Setelah murid siap, guru membagikan tes siklus II yang harus dikerjakan oleh setiap murid, murid tidak diperbolehkan untuk menyontek dan bekerjasama, waktu yang diberikan sampai bel pergantian pelajaran berbunyi.

Kegiatan evaluasi siklus II ini berjalan dengan lancar. Dan hasilnya dikumpulkan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Setelah semua murid mengumpulkan lembar jawabannya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

### c. Observasi dan Evaluasi

Berikut ini data dari hasil observasi siklus II yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education* pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya data yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Murid Kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto Selama Pelaksanaan Tindakan pada siklus II**

No	Komponen yang Diamati	SIKLUS II			
		I	II	III	%
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	26	27	27	98,9
2	Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan	25	25	25	92,6
3	Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	10	7	3	24,8
4	Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	5	2	1	10
5	murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka	16	17	17	61,9
6	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran	7	8	8	28,5
7	Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	15	10	5	37

No	Komponen yang Diamati	SIKLUS II			
		I	II	III	%
8	Murid yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	9	8	9	32,2
9	Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	25	26	26	95,2
Keterangan : Rata-Rata = $\frac{\text{Pertemuan I} + \text{Pertemuan II} + \text{Pertemuan III}}{3}$ Persentase (%) = $\frac{\text{Rata-Rata}}{\text{Jumlah Murid}} \times 100$					

Sumber : Lampiran D

Berdasarkan data pada tabel 4.5 di atas, diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar murid pada siklus II, dimana dari 27 murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontoyang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; Murid yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 98,9%; Murid yang memperhatikan materi yang diajarkan sebesar 92,6%; Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 24,8%; Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 10%; murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasikan hasil kerjasama mereka sebesar 61,9%; Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 28,5%; Murid yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 37%; Murid yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis sebesar 32,2%; dan Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 95,2%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus II. Dari hasil tes Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Statistik skor hasil belajar IPS pada murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontosiklus II**

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	27
Nilai ideal	100
Nilai terendah	60
Nilai tinggi	100
Nilai rata-rata	88,9

Sumber : Lampiran C

Dari tabel 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontopada siklus II dilakukan dengan menggunakan strategi *problem solving* berbantuan *game education* maka diperoleh nilai pada siklus II dengan jumlah murid 27 orang mempunyai perolehan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 88,9 dan berada pada kategori tinggi.

Apabila hasil belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontopada siklus II ini dikelompokkan dalam 5

kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7 Distribusi frekuensi hasil belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontosiklus II**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 39	Sangat rendah	-	-
2	40 – 54	Rendah	-	-
3	55 – 69	Sedang	2	7,4
4	70 – 84	Tinggi	6	22,2
5	85 – 100	Sangat tinggi	20	74,1
Jumlah			27	100

Sumber : Lampiran C

Berdasarkan tabel 4.7 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontose setelah diadakan siklus I, diperoleh skor nilai 55-69 sebanyak 2 murid (7,4%), 70-84 sebanyak 6 murid (22,2%), 85-100 sebanyak 20 murid (74,1%).

Apabila hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontopada siklus II dianalisis, maka presentase ketuntasan belajar murid pada siklus II dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.8 Deskripsi ketuntasan belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontosiklus II**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 69	Tidak Tuntas	2	7,4
70 - 100	Tuntas	25	92,6
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>100</b>

Sumber : Lampiran C

Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontopada siklus II persentase ketuntasan murid sebesar 25 murid atau 92,6% dari 27murid dan 2 murid atau 7,4% dari 27murid berada pada kategori tidak tuntas.



**Gambar 4.2 diagram batang siklus II**

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan data tes hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepono pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar yang dicapai untuk penilaian sebesar 92,6%. Dalam proses pembelajaran pada siklus II aktivitas murid semakin optimal, hal ini dapat dilihat sudah banyak murid yang berani menjawab pertanyaan dari guru dan lain-lain. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar murid sudah mulai menyesuaikan diri dengan strategi *problem solving* berbantuan *game education* dalam pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran suasana kelas terlihat tertib, interaksi tidak hanya terjadi pada guru dan murid saja, namun interaksi antara murid yang satu dengan murid yang lain juga terlihat, guru tidak lagi mendominasi dalam kegiatan proses pembelajaran.

#### **B. Pembahasan**

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil-hasil penelitian secara umum berupa hasil analisis kualitatif dan hasil analisis secara kuantitatif. Berdasarkan indikator yang telah diterapkan yaitu indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini untuk mengukur aktivitas murid dan hasil belajar murid melalui hasil tes pada setiap akhir siklus dalam strategi *problem solving* berbantuan *game education* mengalami peningkatan yang nyata sehingga dapat dikategorikan baik. Dengan hasil belajar murid mencapai minimal 70 ke atas dan secara klasikal ketuntasan belajar murid mencapai minimal 85%. Dengan nilai KKM 70.

Kurangnya pengertian murid terhadap materi tentang keragaman suku bangsa, Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia disebabkan oleh murid dalam mempelajari materi dengan cara menerima informasi kemudian menghafal. Oleh karena itu apa yang dipelajari cepat dilupakan. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Muchtar (2018:2) menemukan “IPS Lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis”. Sedangkan menurut Sumaatmadja (2018:2) mengemukakan bahwa “guru IPS itu sendiri wajib berusaha secara optimum merebut minat murid karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan Pembelajaran IPS”.

Pada dasarnya penerapan pembelajaran ini dapat Peningkatan hasil belajar murid. Peningkatan yang dimaksud adalah adanya kemauan murid untuk belajar, dimana murid tidak tinggal diam ketika diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Selain itu, adanya perubahan pada kebiasaan murid dimana mereka malu pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar IPS murid kelas SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto yang diajar melalui penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education*. Pada siklus I sebesar 58,7 dan siklus II sebesar 88,9. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid yang diajar melalui penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education* mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I peneliti lebih mendorong murid untuk mencintai pelajarannya

terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung murid yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan masa bodoh, mulai ada kemauan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir siklus I telah dapat terlihat kesenangan pada murid untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar murid mencapai nilai rata-rata 58,7 dan jika dimasukkan ke dalam kategori skala lima berada pada kategori rendah.

Refleksi kegiatan pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan kegiatan yang dianggap perlu, salah satunya memperbanyak kesempatan kepada murid untuk menjawab pertanyaan dan berpendapat. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar murid sehingga dapat Peningkatan hasil belajar murid pada siklus II.

Pada siklus II, terlihat bahwa kemauan murid untuk belajar mengalami peningkatan, di mana murid yang dulunya belum mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Murid juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sukmadinata (2014 : 155) menyatakan bahwa “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Setelah diberikan tes akhir siklus II, skor rata-rata yang dicapai adalah 86 dan jika dimasukkan ke dalam distribusi frekuensi ketuntasan belajar berada pada kategori

tinggi dibandingkan dengan akhir siklus I. Pada siklus II masih ada 2 orang murid yang tidak tuntas disebabkan karena murid tersebut sangat acuh tak acuh terhadap tugas yang diberikan, murid sering keluar masuk kelas sehingga tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menerapkan strategi *problem solving* berbantuan *game education* pada kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto mengalami peningkatan dan setelah melihat hasil penelitian yang telah dianalisis dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepont setelah strategi *problem solving* berbantuan *game education* dalam pembelajaran IPS ternyata mengalami peningkatan. Hal ini dapat kita lihat pada Nilai rata-rata murid setelah penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education* siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari 58,7 menjadi 88,9. Jika dimasukkan ke kategori skala lima peningkatan hasil belajar IPS meningkat dari rendah ke tinggi.

Selain itu terjadi pula perubahan pada pola belajar murid di mana semakin banyak murid mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, dan semakin banyak murid yang mengerjakan tugas yang yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran dengan menerapkan strategi *problem solving* berbantuan *game education* semula kaku dengan langkah-langkahnya akhirnya murid dapat tertarik dan senang dengan model tersebut. ketertarikan dan dorongan murid yang dimiliki tersebut, maka dengan sendirinya Peningkatan hasil belajar IPS murid. Dan hasil penelitian ini dapat membuktikan

bahwa dengan menerapkan strategi *problem solving* berbantuan *game education* dapat Peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS. Meskipun kita ketahui bahwa tidak semua guru mampu melaksanakan dan menerapkan pembelajaran ini, akan tetapi hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam Peningkatan hasil belajar murid khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pemahaman melalui penerapan strategi *problem solving* berbantuan *game education* dari siklus satu ke siklus berikutnya. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.9: Persentasi pencapaian hasil belajar IPS pada siklus I dan II**

Siklus	KKM	Tidak Tuntas	Tuntas	Persentase	Kategori
I	70	15	12	44,4%	Rendah
II	70	2	25	92,6%	Tinggi

Dari data di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS murid pada siklus I sebesar 44,4% dan setelah dikategorisasikan berada pada kategori rendah sedangkan pada siklus II terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS murid sebesar 92,6% yang berada pada kategori sangat tinggi.

Dengan demikian berdasarkan hal-hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *problem solving* berbantuan *game education* pada mata pelajaran IPS meningkatkan hasil belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Peningkatan hasil belajar IPS melalui strategi *problem solving* berbantuan *game education* murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto terbukti mengalami peningkatan yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata yang diperoleh murid setelah mengikuti tes akhir dari siklus I ke siklus II setelah diterapkan model pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dari 58,7 pada siklus I menjadi 88,9 pada siklus II dari nilai ideal yang mungkin dicapai yaitu 100.
2. Ketuntasan belajar IPS murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenepontojuga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 12 (44,4%) murid menjadi pada siklus II sebanyak 25 (92,6% ) murid mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai.
3. Terjadi peningkatan aktivitas belajar murid strategi *problem solving* berbantuan *game education* yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan belajar murid dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi selama proses tindakan kelas berlangsung.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Mengingat penggunaan strategi *problem solving* berbantuan *game education* dalam pembelajaran IPS dapat Peningkatan hasil belajar murid kelas V SD Inpres 145 Bungung-Bungung Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jeneponto, maka model ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Murid perlu dilatih untuk mempersiapkan bahan belajar secara mandiri sehingga murid tidak mengandalkan sepenuhnya kepada guru.
3. Perlu adanya penelitian dan kajian lebih lanjut untuk menyempurnakan penelitian ini sehingga dapat lebih bermanfaat bagi peningkatan hasil belajar murid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni. 2013. *Pengaruh Strategi Inkuiri Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 36 Sepong Kabupaten Luwu*. Tesis. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Djamarah, S. B., dan Zain, A. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo. 2018. *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Grasindo.
- Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS Filosofis, Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handriyantini. 2018. *Permainan Educatif (Educational Game) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Hudodo & Suta Wijaya. 2013. *Strategi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rosdakarya.
- Mulyasa. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Murdiana. 2019. *Studi Komparasi Problem Posing dan Problem Solving Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Negeri 4 Pekalongan*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: UPI.
- Trianto. 2013. *Strategi-Strategi Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rifda Nuraida. 2021. *Efektifitas Strategi Pembelajaran dengan strategi Problem Solving berbantuan Game Education Menggunakan Lembar Kerja Murid terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Akuntansi Murid Kelas XI Pada Pokok Bahasan Jurnal Umum SMA Negeri 1 Banjarharjo*.
- Sadiman. 2018. *Pembelajaran, Media & TIK*. Yogyakarta: K-Media.
- Sanjaya Wina. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

- Surahman. 2017. *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Peningkatan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Murid SMP*. Jurnal Pendidikan IPS (<https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>, Volume 4 No1, Hal 1-13)
- Susanto. 2013. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sriwinda. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together di Kelas V SDN Lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan*. Jurnal Kreatif Tadulako Online(<https://media.neliti.com/media/publications/111487-ID-Peningkatan-hasil-belajar-murid-pada-pe.pdf>, Vol 3 No 3)
- Sabri. Ahmad. 2013. *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*. Ciputat: PT Ciputat Press.
- Slameto. 2013. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, Erman. Dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer*. Bandung: UPI.
- Sukoriyanto. 2013. *Langkah-langkah dalam Pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial dengan Menggunakan Penyelesaian Masalah*. Jurnal Ilmu pengetahuan sosial atau Pembelajarannya. Tahun VII. No. 2. 103-110.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2021. *Tentang Guru dan Dosen*.
- Usman Effendi. 2013. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Solving berbantuan Game Education terhadap Hasil Belajar*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: UPI.
- Wena, Made. 2019. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Malang: Bumi Aksara.

## RIWAYAT HIDUP



**St.Suhartinah Yusuf**, Lahir Di Jeneponto Pada Tanggal 26 Februari 2000, Anak Pertama Dari 3 Bersaudara, Dari Pasangan Ibu St. Nurjayati Dan Bapak Muh,Yusuf. Penulis Memasuki Pendidikan Anak Usia Dini Di TK Dharma Wanita Kalumpang. Melanjutkan Pendidikan Dasar Di SD Negeri 06 Kalumpang, Melanjutkan Sekolah Pada Sekolah

Menengah Tingkat Pertama SMP Negeri 02 Tamalatea, Kemudian Melanjutkan Pendidikan Di SMA Negeri 1 Jeneponto. Penulis Melanjutkan Pendidikan Pada Program S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkah Rahmat Allah SWT Dan Iringan Doa Dari Kedua Orang Tua, Saudara- Saudariku Tercinta, Serta Rekan Seperjuangan Di Bangku Kuliah. Pada Tahun 2021 Penulis Menyelesaikan Studi Dengan Menyusun Sebuah Karya Ilmiah Yang Berjudul **"Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Strategi *Problem Solving* Berbantuan *Game Education* Pada Murid Kelas V SD Inpres 145 Bungung – Bungung Kecamatan Tamalaea Kabupaten Jeneponto"**.