



Vol. 10, No. 3, October 2025	Copyright © 2025, is licensed under a CC-BY-SA
Pages: 227-242	Publisher: SCAD Independent
DOI: https://doi.org/10.26811/nispatti.v10i3.157	E-ISSN: 2621-6094

Pembelajaran IPS Melalui Permainan Galah Aceh di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Pidie Jaya

Mursyidah¹ & Mukhlis²

¹Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Pidie Jaya, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

¹Correspondence Email: mursyidahtiara19@gmail.com

Received: April 20, 2025	Accepted: September 7, 2025	Published: October 28, 2025
Article Url: https://ejournal.scadindependent.org/index.php/nispatti/article/view/157		

Abstract

The aim of the study to determine the increase in the creativity of social studies teachers in each learning process and to improve student learning outcomes through the Galah Aceh game by utilizing the pase card in social studies learning. The research method used is classroom action research. The results obtained are improving student learning outcomes from cycle I to cycle III. In the first cycle, the average result obtained was 71.2, increasing to 80.08 in the second cycle and in the third cycle, it increased again by 89.24. The conclusion of this study is that social studies learning through the Galah Aceh game using the pen pase media can increase the creativity of social studies teachers in every learning process and improve student learning outcomes through social studies learning.

Keywords: Galah Aceh; Learning Outcomes; Learning Social Science.



A. Introduction

Pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan salah satu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan rasional seefektif dan seefisien mungkin dalam menghadapi masalah-masalah yang timbul dalam usaha menciptakan masa depan yang baik. Pendidikan yang baik akan berdampak pada kualitas sumber daya manusia.

Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dapat dilakukan dengan cara salah satunya yaitu perbaikan mutu pembelajaran Hasman dalam Warta *et al.*, (2013). Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab Undang-undang RI, (2003).

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan perlu adanya perubahan pembelajaran yang mana guru sebagai subjek pembelajaran. Dimiyati (2013) mengungkapkan bahwa guru berhubungan langsung dengan siswa. Jadi, guru harus memiliki inovasi model pembelajaran agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran, Arga *et al.*, (2020).

Dengan adanya inovasi pembelajar tersebut terjadi perubahan pusat (fokus) pembelajaran dari belajar berpusat pada guru kepada belajar berpusat pada siswa. Peran guru harus lebih menekankan bagaimana cara yang akan dilakukan agar tujuan dapat tercapai. Menurut Hamalik dalam Murwantono *et al.*, (2015) "salah satu tugas yang harus dilaksanakan guru di sekolah ialah memberikan pelayanan kepada siswa yang selaras dengan tujuan sekolah itu. Melalui bidang pendidikan, guru mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik sosial, budaya, maupun ekonomi".

Pengembangan variasi guru dalam mengajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan baik untuk guru dan juga untuk murid. Salah satunya yaitu pemilihan model pembelajaran

yang tepat. Dengan adanya model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan akan membantu siswa untuk mempermudah memahami materi yang dipelajarinya, Handayani (2017).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum Ngalimun (2014).

Model pembelajaran yang diperlukan pada saat ini yaitu model pembelajaran yang mampu memunculkan kreativitas siswa dan juga mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Sekarang ini banyak sekali model pembelajaran yang diterapkan guru ketika proses pembelajaran. Salah satunya adalah model Galah Aceh menggunakan media kartu pase.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Juli 2021, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari data rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS yaitu 66, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah tersebut yaitu 70.

Rendahnya hasil rata-rata nilai ulangan harian siswa ini dikarenakan kurang adanya interaksi antara guru dan murid, selain itu cara penyampaian materi yang kurang dipahami oleh siswa. Pada saat proses belajar mengajar dimulai terlihat bahwa pembelajaran masih kurang kondusif hal ini dikarenakan guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru juga masih menekankan pada konsep-konsep yang terdapat dalam buku tanpa memperhatikan kesesuaian dengan tingkat keperluan siswa dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran diawali dengan ceramah dan siswa menyimak dengan menggunakan sumber belajar atau buku LKS, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal yang terdapat dalam buku pegangan siswa.

Terlihat bahwa siswa kurang berperan dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung menerima saja apa yang disampaikan oleh guru, Oleh karena itu perlu adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat prestasi belajar siswa meningkat. Salah satunya untuk meningkatkan siswa



lebih aktif dan memperoleh hasil belajar meningkat, dan karakternya dapat berkembang pula guru dapat menerapkan model pembelajaran Galah Aceh.

Model ini juga dapat meningkatkan minat bertanya dan menjawab pada siswa. Pembelajaran terasa nyaman dan menyenangkan melalui pendekatan kearifan lokal, salah satunya melalui permainan tradisional yaitu Galah Aceh dan menggunakan kartu pase. Setiap siswa yang tertangkap dalam permainan tersebut harus membuat satu pertanyaan di kartu pase untuk ditanyakan pada temannya yang lain.

Widodo (2017) menyatakan bahwa “Bermain berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mental anak”. Permainan tradisional merupakan permainan yang berawal dari budaya masyarakat. Untuk memahaminya perlu pemahaman konsep bermain. Oleh karena itu, permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan terbentuk kebugaran dan pendidikan.

Pembelajaran melalui pendekatan kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional diharapkan mampu meningkatkan minat bertanya dan menjawab bagi siswa di SMPN 8 Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya Provinsi Aceh.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui permainan Galah Aceh dalam pembelajaran IPS di SMPN 8 Bandar Baru.

B. Method

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahapan awal, dilakukan penyusunan rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana kegiatan tersebut dilakukan Suhardjono (2011).

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu 1) melakukan pertemuan dengan teman sejawat guru selaku pengamat untuk membicarakan persiapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat pembelajaran IPS di daerah SMPN 8 Bandar Baru; 2) mendiskusikan dan menetapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan di kelas sebagai tindakan penelitian; 3) mempersiapkan bahan yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian yaitu berupa media kartu pase; 4) mempersiapkan waktu dan cara pelaksanaan, diskusi hasil pengamatan pada subyek penelitian; 5) mempersiapkan buku perekam data; dan 6) mempersiapkan perangkat tes hasil belajar pada setiap siklus. Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus adalah sebagai berikut.

Siklus pertama adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berpedoman pada RPP berbasis eksperimen yang telah dibuat. Langkah pertamanya adalah mengamati permasalahan yang telah disiapkan sebelumnya. Langkah kedua adalah menanya, yaitu bertanya kepada siswa tentang pengertian aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Menanyakan pula mana yang termasuk aktivitas manusia. Pada tahap ini, secara mudah dapat disajikan melalui kartu pase yang telah disiapkan sebelumnya. Langkah ketiga yaitu mengeksplorasi, di mana siswa berdiskusi dan melakukan pembelajaran dengan permainan galah Aceh. Langkah keempat adalah mengasosiasi, yaitu siswa menyimpulkan permasalahan yang dibahas di antaranya menentukan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, siswa diminta untuk mengerjakan latihan. Selanjutnya, langkah kelima yaitu mengomunikasikan, di mana salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi kegiatan sebelumnya. Sementara itu, siswa yang lain memberikan tanggapan terhadap materi presentasi, baik dalam bentuk tanya jawab untuk mengonfirmasi, melengkapi informasi, maupun tanggapan lainnya.

Siklus kedua adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berpedoman pada RPP yang telah dibuat. Langkah pertama yaitu mengamati permasalahan yang telah disiapkan, di mana ada perbaikan pada sumber belajar yang lebih relevan. Langkah kedua yaitu menanya, di mana guru bertanya kepada siswa tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Pada tahap ini, disajikan dalam kartu pase. Langkah ketiga yaitu mengeksplorasi, di mana siswa berdiskusi dan melakukan permainan untuk mempelajari aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Langkah keempat yaitu mengasosiasi, di mana siswa menyimpulkan pola yang ada. Kemudian, untuk mengetahui pemahaman materi yang dipelajari, siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan latihan. Langkah kelima yaitu mengomunikasikan, di mana salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi kegiatan sebelumnya. Sementara siswa lainnya memberikan tanggapan terhadap materi presentasi dalam bentuk tanya jawab, baik untuk mengonfirmasi, melengkapi informasi maupun tanggapan lainnya, dan melakukan penilaian menggunakan alat penilaian yang telah disediakan.

Kegiatan pada saat observasi adalah: 1) teman sejawat mencatat semua aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran, mulai dari kegiatan awal hingga akhir kegiatan; dan 2) melakukan observasi dengan menggunakan instrumen



observasi. Kemudian, pada saat refleksi, kegiatan yang dilakukan adalah: 1) menganalisis catatan di lapangan dan jurnal harian sebagai hasil pengamatan saat pembelajaran di kelas, untuk selanjutnya dikaji dan dicermati kembali; 2) data yang terkumpul dikaji secara komprehensif; c) data dibahas bersama pengamat untuk mendapat kesamaan pandangan terhadap tindakan pada setiap siklus; dan d) hasil refleksi dijadikan bahan untuk merevisi rencana tindakan berikutnya.

Indikator yang digunakan untuk menentukan keberhasilan penelitian ini yaitu: 1) prestasi belajar siswa meningkat kualitasnya setelah dilakukan tindakan yaitu dengan membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan; dan 2) Aktivitas siswa menunjukkan peningkatan setelah dilakukan tindakan yaitu dengan membandingkan aktivitas sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-1 SMPN 8 Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya. Tahun Pembelajaran 2021/202. Jumlah siswa kelas VII-1 adalah 35 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli s/d September 2021 dan dibatasi hanya untuk mata pelajaran IPS dengan materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan melalui pemanfaatan media kartu Pase dan permainan galah Aceh. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Penggunaan instrumen observasi ditujukan untuk pengumpulan data pengamatan lapangan.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis berdasarkan perubahan yang terjadi pada setiap siklus tentang proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sebagai bentuk pengalaman belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif komparatif yaitu membandingkan keberhasilan antara siklus yang satu dengan siklus berikutnya. Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu untuk menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa.

Evaluasi dilakukan tiap akhir siklus untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan tes tertulis. Di dalam analisis ini, perhitungan dilakukan dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu ketuntasan belajar. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajarnya apabila yang bersangkutan telah mencapai nilai 75 dalam rentangan nilai 0-100. Kelas dikatakan tuntas belajar apabila di kelas tersebut terdapat 80% siswa yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75.

C. Results and Discussion

1. Results

a. Siklus I

1) Perencanaan

Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 30 Juli 2021 dan dilaksanakan selama 2 x 45 menit dalam satu kali pertemuan, pada tahap perencanaan ini penulis menyiapkan:

- a) Menyusun RPP tentang pengertian aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan.
- b) Membuat lembar kerja siswa.
- c) Membuat lembar observasi, yaitu lembaran pengamatan aktivitas guru dan siswa.
- d) Membuat soal tes

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menetapkan pembelajaran dengan permainan galah Aceh menggunakan media Kartu Pase yang membahas tentang konsep aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Pada pelaksanaan ini guru melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut, Setiawati (2019):

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan pertama ini, memotivasi siswa dan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa baik dari pembelajaran sebelumnya maupun pengetahuan yang didapat siswa dari kehidupan sehari-hari.
- b) Guru memberikan permasalahan sederhana kepada siswa, permasalahan yang diberikan berhubungan dengan materi yang akan diajarkan.
- c) Guru memberikan siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa dengan kemampuan setiap kelompok berbeda-beda, dari berkemampuan rendah, sedang, tinggi. Kemudian guru membagikan LKS.
- d) Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk melakukan pembelajaran melalui permainan galah Aceh dan media kartu pase, untuk mengeksplorasi dan menguji secara langsung serta memberikan informasi yang berhubungan dengan materi untuk memperluas pengetahuan siswa serta menjawab pertanyaan yang diajukan siswa.
- e) Guru menugaskan siswa untuk mengelompokkan siswa berdasarkan perubahannya dan menjelaskan pola penemuannya berdasarkan hasil percobaan masing-masing kelompok. Setelah melakukan percobaan guru menugaskan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja



kelompoknya secara bergiliran serta membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.

- f) Di akhir pembelajaran guru akan melakukan penskoran dengan memberikan pujian tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, sesuai dengan soal-soal yang tersusun.
- g) Selanjutnya guru dan pengamat akan melakukan refleksi tentang apa yang telah dilakukan oleh guru.
- h) Berdasarkan hasil refleksi dari pengamat, guru akan menyusun langkah-langkah pelaksanaan selanjutnya pada siklus II.

3) Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui permainan galah Aceh dengan menggunakan instrumen pengamatan ditujukan kepada perilaku yang muncul, setiap interval waktu 70 menit. Hasil tes Siklus I

Analisis tes hasil belajar siswa tentang materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, pada siklus diukur dengan 5 butir soal untuk mengetahui keberhasilan tes hasil belajar siswa pada siklus I.

4) Refleksi

Dalam pembelajaran siklus I penerapan permainan Galah Aceh sudah mulai berjalan walaupun belum terlaksana dengan baik hal ini bisa dilihat pada aktivitas guru belum terarah. Penggunaan waktu yang belum efisien beberapa kegiatan yang harus dilaksanakan dengan baik dan pemanfaatan waktu yang harus maksimal yaitu memberikan permasalahan kepada siswa mengarahkan siswa untuk melakukan percobaan, menjawab pertanyaan siswa untuk membuat kesimpulan ini yang menjadi tindakan lebih ke siklus II agar lebih baik, kegiatan siswa dalam pembelajaran ini juga belum terarah di mana kegiatan-kegiatan penerapan pembelajaran dengan permainan galah Aceh masih didominasi guru.

Setelah dianalisis dapat disimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran siklus terjadi hambatan antara lain:

- a) Kemampuan guru dalam memanfaatkan waktu belum efisien. Guru banyak menghabiskan waktu pada kegiatan yang kurang penting.
- b) Pada saat melakukan percobaan terlihat ada siswa yang pasif dan diam, disebabkan karena takut pada temannya yang aktif dan pandai,

mungkin siswa merasa dirinya kurang pandai dan malu pada temannya yang lebih pandai.

- c) Masih banyak siswa yang skornya rendah atau belum tuntas, disebabkan siswa belum terbiasa dengan metode yang ditetapkan, siswa masih sulit memahami materi yang disampaikan guru, siswa masih bingung dalam membuat kesimpulan pada akhir percobaan.

Dengan munculnya hambatan pada saat penelitian, maka perlu adanya perbaikan yang dilanjutkan pada siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 September 2021 dan dilaksanakan selama 2 x 45 menit dalam satu kali pertemuan, pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan:

- a) Menyusun RPP tentang materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan
- b) Membuat lembar kerja siswa
- c) Membuat lembar observasi, yaitu lembaran pengamatan aktivitas guru dan siswa
- d) Membuat soal tes

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menetapkan pembelajaran dengan permainan galah Aceh pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan memanfaatkan media kartu pase. Pada pelaksanaan ini guru melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan pertama ini, memotivasi siswa dan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa baik dari pembelajaran sebelumnya maupun pengetahuan yang didapat siswa dari kehidupan sehari-hari, serta guru memberi arahan pada siswa bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan permainan galah Aceh.
- b) Guru memberikan permasalahan sederhana kepada siswa, permasalahan yang diberikan berhubungan dengan materi yang akan diajarkan yaitu aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan.
- c) Selama proses melakukan permainan dalam kelompok, guru mengarahkan siswa untuk melakukan permainan dan berupaya memantau siswa yang kurang aktif serta memberikan bimbingan pada siswa dalam kelompok.

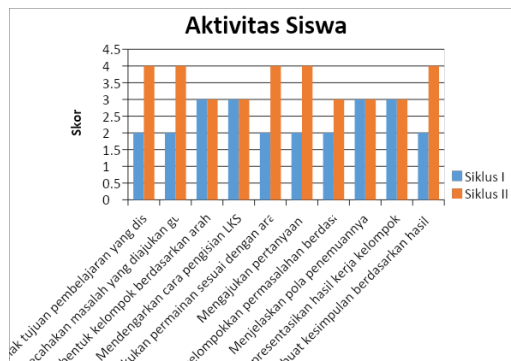


Selanjutnya guru menugaskan siswa untuk mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh dengan teman kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pada kartu pase.

- d) Guru meminta siswa untuk menjelaskan pada siswa menjelaskan pola penemuannya berdasarkan kelompok masing-masing dengan cara mempresentasikan ke depan kelas secara bergiliran. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.
- e) Di akhir pembelajaran guru akan melakukan penskoran dengan memberikan ujian tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, sesuai dengan soal-soal yang telah disusun.
- f) Selanjutnya guru dan pengamat akan melakukan refleksi tentang apa yang telah dilakukan oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- g) Berdasarkan hasil refleksi dari pengamat, guru akan menyusun langkah-langkah pelaksanaan selanjutnya pada siklus III.

3) Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui penerapan permainan galah Aceh dengan menggunakan instrumen pengamatan yang telah dipersiapkan. Data aktivitas siswa dinyatakan dalam persentase, seperti pada diagram berikut ini:



Gambar 1. Aktivitas Siswa pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan diagram di atas waktu yang dominan dilakukan siswa adalah membentuk kelompok (skor 3) selama 7 menit, mendengarkan cara pengisian LKS berdasarkan arahan guru (skor 3) selama 7 menit, menjelaskan penemuannya (skor 3) selama 6 menit, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok (skor 3) selama 5 menit. Aktivitas siswa pada siklus I masih kurang baik (2,4) artinya pembelajaran belum

terarah dan penggunaan waktu belum efisien, seharusnya kegiatan yang harus dimaksimalkan adalah memecahkan permasalahan yang diajukan guru, melakukan percobaan sesuai arahan guru, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan membuat kesimpulan.

Sedangkan pada siklus II, aktivitas siswa lebih aktif dibandingkan aktivitas guru, kegiatan siswa yang lebih dominan dilakukan adalah memecahkan masalah yang diberikan (skor 4) selama 9,5 menit, Melakukan percobaan sesuai dengan arahan guru (skor 4) selama 7,5 menit, Mengajukan pertanyaan kepada guru (skor 4) selama 7,5 menit, Membuat kesimpulan (skor 4) selama 7 menit.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dapat diperhatikan tabel berikut ini:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar IPS Siklus I dan II

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
60	4	11,43	0	0,00
70	17	48,57	3	8,57
80	5	14,29	14	40,00
90	9	25,71	15	42,86
100	0	0,00	3	0,00
Rata-rata	528		536	
Ketuntasan	35		35	

Hasil Pengolahan Data, 2021

Berdasarkan tabel 1 di atas diketahui bahwa pada siklus I dari 35 siswa kelas VII SMPN 8 Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya yang telah mengikuti tes mengenal materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan skor tertinggi yang dicapai siswa adalah sebesar 90 dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah sebesar 60. Merujuk pada ketentuan yang telah ditetapkan Mardapi (2015), bahwa setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual jika telah mencapai kompetensi minimal 75%, selanjutnya dikatakan tuntas secara klasikal bila sebagian besar siswa mencapai kompetensi minimal 85% Mardapi (2015). Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa atau mencapai 91%. Selanjutnya secara klasikal ketuntasan siswa juga tuntas karena ketuntasan sudah mencapai 85%.



4) Refleksi

Pelaksanaan siklus II terlihat lebih baik dari pada siklus I, kegiatan dalam pelaksanaan dalam pembelajaran sudah didominasi siswa, di mana guru sebagai fasilitator, narasumber, dan penyuluh dalam kelompok.

Pada konsep aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 91% atau sebanyak 32 siswa dari 35 yang tuntas. Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga pelaksanaan tindakan hanya sampai pada siklus II.

2. Discussion

Peningkatan minat belajar pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena minat belajar yang tinggi akan membuat siswa secara psikis dan fisik lebih giat mengikuti pembelajaran sehingga memudahkannya memahami materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh peningkatan minat belajar siswa juga tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam pembelajaran galah Aceh yang dilakukan di bawah bimbingan guru. Konsep ini mengacu pada usaha siswa menemukan jawaban dari setiap pertanyaan yang didapatkan pada permainan tersebut. Kemudian guru memberikan masalah untuk dicarikan solusinya. Namun, ia boleh juga mendiskusikan dengan temannya. Pengertian koreksi sendiri dalam penelitian ini adalah solusi yang didapatkan siswa dikoreksi sendiri oleh siswa, bukan oleh guru. Fungsi guru hanya sebagai pembimbing, siswa lebih banyak beraktivitas.

Kemampuan siswa menemukan kesalahan dalam setiap jawaban permasalahan yang ditulisnya apalagi diiringi dengan kemampuan merevisinya, menunjukkan bahwa siswa telah menguasai materi yang dipelajarinya.

Peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus I dan ke siklus II secara detail adalah (a) nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 85 ada akhir siklus II menjadi 100, (b) nilai terendah prasiklus hanya 43 di akhir siklus II menjadi 67, (c) daya serap pada prasiklus hanya 67.34 di akhir siklus II telah menjadi 80.5, (d) jumlah siswa yang tuntas meningkat tajam dari hanya 2 orang pada prasiklus menjadi 20 orang, sebaliknya jumlah yang tidak tuntas dari 22 orang pada prasiklus menjadi hanya 2 orang pada siklus II, dan (e) tingkat ketuntasan klasikal dari prasiklus hanya 25% menjadi 93.75% pada akhir siklus II.

Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu (a) minat belajar 85% siswa harus masuk kategori tinggi atau sangat tinggi, (b) daya serap minimal ≥ 75 , dan (c) ketuntasan klasikal $\geq 85\%$ maka penelitian tindakan kelas ini telah dapat dinyatakan berhasil.

D. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar mencerminkan keterlaksanaan pembelajaran dengan permainan galah Aceh dan media kartu pase, aktivitas guru paling dominan pada siklus pertama adalah menjawab pertanyaan yang diajukan siswa (skor 3), siklus kedua memberikan permasalahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa (skor 4), siklus ketiga memberikan permasalahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa (skor 5), sedangkan aktivitas siswa paling dominan pada siklus pertama, mengajukan pertanyaan (skor 3), siklus kedua memecahkan permasalahan yang diberikan guru (skor 4), dan siklus ketiga memecahkan masalah yang diberikan guru (skor 5).

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Pada siklus I persentase ketuntasan yang diperoleh adalah 40% meningkat menjadi 91% pada siklus II

Saran

Agar proses belajar mengajar IPS lebih baik dan efektif maka disarankan sebagai berikut:

Untuk dapat meningkatkan minat belajarnya siswa harus berusaha mengikuti pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar, siswa dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang tersedia baik yang telah disediakan alam (seperti lingkungan alam, binatang, dan sebagainya) maupun yang disediakan sekolah.

Hasil penelitian ini hendaknya dapat memacu motivasi dan kreativitas guru untuk terus melakukan penelitian baik penelitian eksperimen, tindakan kelas, maupun penelitian lainnya yang dapat membantu guru untuk memecahkan berbagai masalah pembelajaran yang ditemuinya. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membuat



guru tertarik untuk menerapkannya pada pembelajaran materi lain atau pelajaran lain untuk meningkatkan hasil belajar dan mengatasi keterbatasan guru dalam memberikan umpan balik pada pekerjaan siswa secara satu per satu.

Sekolah dalam hal ini kepala sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu contoh pembelajaran yang berhasil untuk diterapkan oleh guru-guru lain. Sekolah juga dapat memanfaatkan laporan hasil penelitian ini sebagai tambahan bahan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

Bibliography

- Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Wulandari, M. A. (2020). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPS SD. *Tre Alea Jacta Pedagogie*.
- Dimiyati, D., & Mudjiono, M. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere Educandum*, 7(01), 39-46. <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/1245>
- Mardapi, D., Hadi, S., & Retnawati, H. (2015). Menentukan kriteria ketuntasan minimal berbasis peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), 38-45.
- Murwantono, M., & Sukidjo, S. (2015). Peningkatan hasil belajar IPS dengan model problem based learning berbantuan media stimulan gambar. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 30-41.
- Ngalimun. (2014). Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja pressindo.
- Suhardjono. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13176>
- Warta, I., Yudana, M., & Natajaya, N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Prestasi Belajar IPS Ditinjau Dari Konsep Diri Akademik Siswa Kelas VIII SMPN 3 Sukawati. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, IV, 3-1.

Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193



