

Improving Indonesian Learning Outcomes in Describing Objects Through Group Games in Grade 2 Students of SD Islam Arofah 1 Boyolali Integrated

Deni Sulistyani

SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali
wocned@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

Abstract

The purpose of this study was to improve the learning achievement of the Indonesian language on object description material using a group game approach in class II students of SD Arofah Boyolali, Academic Year 2018/2019. This research action was carried out through two cycles, each - each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The data obtained in this study included: teacher activity in the learning process obtained from the observation sheet, student activity while participating in the KBM obtained from the observation sheet, and student achievement obtained from the evaluation results at the end of each cycle. The subjects of this study were class II students of SD Arofah Boyolali with a total of 34 students consisting of 17 male students and 17 female students. Based on the analysis of the data, it was found that the results of the study in cycle I showed that student learning outcomes were still low, with a mastery learning percentage of 79.41% and the average evaluation result for one class of students was 80. In cycle II, it was found that student learning outcomes had increased by obtaining a mastery learning percentage of 88.24% and the average grade of student evaluation results in one class got 83. The results of this study, it can be concluded that the use of a group game approach can improve the learning outcomes of Indonesian language material description of objects in class II students of the Integrated Islamic Elementary School Arofah Boyolali Academic Year 2021/2022.

Keywords: *Approach, Indonesian Language, Group Games*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia materi deskripsi benda dengan menggunakan pendekatan permainan berkelompok pada siswa kelas II SD Islam Terpadu Arofah Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019. Tindakan penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, tiap – tiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi: aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang didapat dari lembar observasi, aktivitas siswa selama mengikuti KBM yang didapat dari lembar observasi, dan prestasi belajar siswa yang didapat dari nilai hasil evaluasi pada setiap akhir siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Islam Terpadu Arofah Boyolali dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil penelitian pada siklus I bahwa hasil belajar siswa masih rendah dengan diperoleh presentase ketuntasan belajar sebesar 79,41% serta rata-rata nilai hasil evaluasi siswa satu kelas mendapat 80. Siklus II diperoleh hasil belajar siswa sudah meningkat dengan diperoleh presentase ketuntasan belajar 88,24% serta rata-rata nilai hasil evaluasi siswa satu kelas mendapat 83. Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan penggunaan pendekatan permainan berkelompok dapat meingkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi deskripsi benda pada siswa kelas II SD Islam Terpadu Arofah Boyolali Tahun Ajaran 2021/2022.

Kata kunci: *Pendekatan, Bahasa Indonesia, Permainan Berkelompok*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Karakteristik yang menonjol pada anak usia SD adalah senang bermain, selalu bergerak, bermain atau bekerja dalam kelompok dan senantiasa ingin melaksanakan dan/atau merasakan sendiri. Karakteristik tersebut sangat berkaitan dengan perencanaan pembelajaran bagi mereka. Pendidik SD sayogianya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya permainan di dalamnya. Kegiatan dalam pembelajaran hendaknya menunjukkan kesungguhan dan keseriusan tapi ada unsur-unsur santai (serius tapi santai = sersan). Penyusunan jadwal pelajaran juga hendaknya diselang-seling antara mata pelajaran yang serius seperti matematika dengan pelajaran yang mengandung unsur permainan seperti pendidikan jasmani, atau SBK. Karakteristik yang kedua dari anak usia SD adalah senang bergerak. Oleh karena itu, pendidik hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang belajar dalam kelompok. Pendidik hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok. Pendidik dapat meminta peserta didik untuk membentuk kelompok kecil untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara berkelompok. Karakteristik yang keempat anak usia SD adalah senang merasakan atau meragakan sesuatu secara langsung. Pendidik hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, Mulyani Sumantri (2017, hal: 2.1).

Berdasarkan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II (mendeskripsikan benda) menunjukkan bahwa tingkat penguasaan secara klasikal peserta didik belum maksimal. Sehubungan dengan masalah tersebut maka dilakukan tindakan untuk meningkatkan prestasi peserta didik melalui kegiatan perbaikan pembelajaran. Setiap pendidik pasti berharap anak didiknya memperoleh hasil yang optimal dalam belajarnya, namun keadaannya berbanding terbalik dengan yang diharapkan setelah melihat hasil ulangan peserta didik, hal ini disebabkan oleh: (a) Peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. (b) Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. (c) Peserta didik terlihat pasif saat pembelajaran kelompok maupun pembelajaran kelas.

Manfaat dari penelitian ini (1) Bagi peserta didik: Meningkatkan motivasi belajar lebih baik dan aktif, Memberikan pengalaman melatuh sikap social untuk saling peduli terhadap keberhasilan peserta didik lain dalam memcapai tujuan belajar. (2) Bagi pendidik: Dapat memanfaatkan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok sehingga prestasi belajar Bahasa Indonesia dapat meningkat, Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. (3) Bagi sekolah: Penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menumbuhkan kerja sama yang positif antar pendidik untuk meningkatkan kualitas dan perbaikan mutu pembelajaran

Menurut Smith (1982) dalam Novi Resmini (2007:3), mengemukakan bahwa pendidikan adalah kegiatan sistematis untuk menumbuhkembangkan belajar. Berdasarkan penelitian tersebut di atas maka pendidikan selain bertujuan untuk terwujudnya perubahan perilaku peserta didik dalam ranah kognisi, afeksi, psikomotorik, dan aspirasi setelah mengikuti pembelajaran, melainkan pula untuk tumbuh kembangnya budaya belajar. Budaya belajar inilah yang hendaknya menjadi bagian dari peserta didik atau lulusan lembaga pendidikan sehingga mereka mampu belajar untuk mengetahui (learning how to know), belajar untuk belajar (learning how to learn, to relearn, to unlearn), belajar untuk mengerjakan sesuatu (learning how to do), belajar untuk memecahkan masalah (learning how to solve problem), belajar untuk

hidup bersama (learning how to live together), dan belajar untuk kemajuan kehidupan (learning how to be) (Sudjana, 2006) dalam Novi Resmini (2007:3).

Guru perlu memahami prinsip-prinsip dan landasan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut, yaitu Humanisme, Progresivme, Rekonstruksionisme. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dirancang mengikuti prinsip-prinsip belajar mengajar dan prinsip motivasi dalam belajar. Belajar mengajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Dengan demikian, guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan otoritasnya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab belajar berada pada diri siswa tetapi guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motovasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. (Novi Resmini, 2007:5).

Pendekatan adalah cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa pendekatan pembelajaran adalah cara memandang terhadap pembelajaran. Joni (1993) dalam Sri Anitah w (2017: 1.23).

Sebagai contoh, pendekatan sistem memandang pembelajaran akan terdiri atas unsur-unsur yang saling berkaitan dan memiliki hubungan sistematis. Dengan menerapkan pendekatan sistem, guru hendaknya merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan hubungan antarkomponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan siswa aktif memandang pembelajaran akan terjadi apabila siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang memungkinkan dapat dijadikan wahana bagi siswa untuk terlibat aktif dalam memahami kekompleksan dunia. Pendekatan utama dalam pembelajaran yaitu pendekatan yang berpusat pada aktivitas guru (teacher centered) dan pendekatan yang berpusat pada aktivitas siswa (students centered). (Sri Anitah w, 207:1.23)

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengutamakan proses ini tidak berarti hasil tidak penting, tetapi cara bagaimana memperoleh pengetahuan jauh yang menarik dan menyenangkan agar perhatian anak terpusat pada aktifitas pembelajaran. Jika aktifitas pembelajaran untuk siswa kelas awal tidak menarik dan menyenangkan, perhatian anak akan beralih secara otomatis pada hal-hal diluar aktifitas pembelajaran.

Perasaan senang dan gembira dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diciptakan dengan merancang pembelajaran semenarik mungkin agar perhatian anak terpusat pada aktifitas pembelajaran. Perhatian anak dalam aktifitas pembelajaran perlu dijaga karena semakin mudu usia anak, semakin sulit diharapkan konsentrasinya dalam suatu aktifitas pembelajaran, anak-anak ini hanya dapat belajar, jika proses belajar itu ada dalam sebuah permainan.

Melalui permainan, guru dapat mengajak anak-anak untuk aktif dan kreatif. Banyak ahli berpendapat bahwa permainan memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak (Piaget, 1962, Elkind,1981, Frein, 1986, Bergen, 1988 dan Stone, 1995: 45). Pengintegrasian permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini selaras dengan tujuan umum pengajaran Bahasa Indonesia yang salah satu diantaranya bertujuan agar siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangn emosional dan kematangan social (Depdikbud, 1994: 7).

Kesuksesan pembelajaran di dalam kelas sangat ditentukan oleh keberhasilan guru dalam menggunakan kemampuan mengajarnya yang baik. Kemampuan mengajar yang baik didapat salah satunya dengan memahami kareakteristik masing-masing siswa. Agar pembelajaran leih menarik dan tidak monoton, perlu adanya pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Slaah satu pendekatan yang digunakan adalah Pendekatan melalui Permainan Berkelompok. Permainan berkelompok mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan bersosialisasi terhadap siswa lain. Melalui pendekatan permainan berkelompok ini siswa diharapkan

lebih aktif, bersemangat, serta termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas. PTK ini terdiri empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi menggunakan tiga siklus, dengan dua kali pertemuan. Subjek penelitian guru dan 34 siswa SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali. Data serta sumber yang dipakai adalah penelitian terdahulu dan hasil penelitian, Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis statistik kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi hasil penelitian

1. Diskripsi data pra siklus

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas II SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok Pendekatan ini digunakan untuk mengerjakan materi mengenai deskripsi benda. Pendekatan ini belum pernah digunakan oleh pendidik.

Sebagai acuan, selain menggunakan KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75, juga menggunakan kriteria ketuntasan klasikal (KKL) sebesar 85%. Dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif yang berupa tes subjektif.

Tabel 1. Data ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal

Keterangan	Frekuensi	Presentase
Siswa tidak tuntas	17	50%
Siswa sudah tuntas	17	50%

2. Diskripsi data siklus I

Pada proses pembelajaran siklus I dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok, sudah ada peningkatan nilai peserta didik dan belajar hasil belajar cukup memuaskan.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 34 peserta didik terdapat 27 peserta didik yang memperoleh > 75 atau telah mencapai KKM, sementara 7 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 75 sehingga belum mencapai KKM. Dan ketuntasan Klasikal yang dicapai dalam siklus ini 79,41%.

Tabel 2. Data ketuntasan hasil belajar pada siklus I

Keterangan	Frekuensi	Presentase
Siswa belum tuntas	7	20,59%
Siswa sudah tuntas	27	79,41%

3. Diskripsi data siklus II

Pada siklus II proses pembelajaran dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok, terdapat peningkatan nilai peserta didik dan belajar hasil belajar sangat memuaskan, ditandai dengan adanya peningkatan nilai peserta didik dari siklus I ke siklus II. Dari data lembar kerja peserta didik siklus II didapatkan data sebagai berikut:

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 34 peserta didik terdapat 30 peserta didik yang memperoleh nilai > 75 atau telah mencapai KKM. Ketentuan klasikal yang dicapai dalam siklus II ini sebesar 88,24%.

Tabel 3. Data ketuntasan hasil belajar pada siklus II

Keterangan	Frekuensi	Presentase
Siswa belum tuntas	7	20,59%
Siswa sudah tuntas	27	79,41%

B. Pembahasan

Pembelajaran Bahasa Indonesia materi deskripsi benda, dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai dari pra siklus, siklus I, siklus II selalu mengalami peningkatan.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui ketuntasan klasikal dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan yakni 50% meningkat menjadi 79,41%. Begitu juga, dengan siklus II yang mengalami peningkatan dari ketuntasan klasikal siklus I yakni dari 79,41% menjadi 88,24%. Data tersebut dapat menunjukkan bahwa pelaksanaan PTK dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun penjabaran dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas II SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyolali sebagai berikut:

1. Siklus I

Pada siklus I pengumpulan data hasil belajar peserta didik menggunakan post tes dan lembar observasi. Dari instrumen tersebut diperoleh data tentang nilai hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

a. Data hasil pengamatan

1) Nilai hasil belajar peserta didik

Pada pembelajaran siklus I diperoleh data nilai evaluasi peserta didik, yaitu 27 (79,41%) peserta didik memperoleh nilai lebih dari 75 atau telah mencapai KKM, sementara terdapat 7 (20,59%) peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 75 atau belum mencapai KKM

2) Hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik

Berdasarkan observasi pengamatan aktifitas belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok yang berlangsung pada siklus I.

Diketahui bahwa ranah perhatian (avektif) dan keaktifan (psikomotor) peserta didik dalam pembelajaran siklus I masih tergolong dalam kategori cukup baik.

3) Hasil pengamatan kinerja pendidik

Berdasarkan observasi yang digunakan untuk mengamati kinerja pendidik pada saat proses pembelajaran dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok pada siklus I, diketahui bahwa kinerja pendidik dalam proses pembelajaran pada siklus I berada dalam kategori baik. Adapun penjabaran hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kinerja pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan pendidik membuka pelajaran
- b) Sikap pendidik dalam proses pembelajaran
- c) Penguasaan bahan belajar
- d) Kegiatan belajar mengajar
- e) Pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar.
- f) Evaluasi pembelajaran
- g) Kemampuan menutup pembelajaran

2. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II peneliti mempertimbangkan beberapa kekurangan maupun kendala yang muncul selama proses pembelajaran pada siklus I. Proses pembelajaran yang dilakukan masih sama dengan siklus I yaitu dengan penerapan media Lintasa garis Bilangan

a. Data hasil pengamatan

1) Nilai hasil belajar peserta didik

Pada pembelajaran siklus II diperoleh data nilai evaluasi peserta didik, yaitu 30 peserta didik memperoleh nilai lebih dari 75 atau telah mencapai KKM dan ketuntasan klasikal yang dicapai dalam siklus II ini sebesar 88,24%

2) Hasil pengamatan aktifitas belajar peserta didik

Berdasarkan observasi yang digunakan untuk mengamati aktifitas belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok yang berlangsung pada siklus II, diketahui bahwa ranah perhatian (avektif) dan keaktifan (psikomotor) peserta didik dalam pembelajaran siklus II masih tergolong dalam kategori cukup baik.

3) Hasil pengamatan kinerja pendidik

Berdasarkan observasi yang digunakan untuk mengamati kinerja pendidik pada saat proses pembelajaran dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok pada siklus II, diketahui bahwa kinerja pendidik dalam proses pembelajaran pada siklus II berada dalam kategori baik. Adapun penjabaran hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kinerja pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan pendidik membuka pelajaran
- b) Sikap pendidik dalam proses pembelajaran
- c) Pengusaan bahan belajar
- d) Kegiatan belajar mengajar
- e) Pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar.
- f) Evaluasi pembelajaran
- g) Kemampuan menutup pembelajaran

b. Rekapitulasi Pra siklus, siklus I, siklus II

Tabel 4. Data rekapitulasi siklus I dan siklus II

Keterangan	Frekuensi			Presentase		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Siswa belum tuntas	17	7	4	50%	20, 59%	11, 76%
Siswa sudah tuntas	17	27	30	50%	79, 41%	88, 24%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas II SD Islam Terpadu Arofah 1 Boyoali mengalami peningkatan pada setiap siklus nya. Pada pra siklus dan siklus I hasil belajar mengalami peningkatan dari 17 (50%) peserta didik yang tuntas menjadi 27 (79,41%) peserta didik yang tuntas. Pada siklus I ke siklus II hasil belajar meningkat dari 27 (79,41%) peserta didik yang tuntas menjadi 30 (88,24%) peserta didik yang tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Islama Terpadu Arofah 1 Boyolali dapat disimpulkan bahwa penerapan Pendekatan Permainan Berkelompok dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi deskripsi benda.

Berdasarkan simpulan diatas, hal-hal yang perlu diperhatikan oleh sekolah adalah sebagai berikut:

1. Guru

Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar siswa sehingga siswa tidak merasa monoton dan jenuh dengan kegiatan pembelajaran dikelas. Guru juga sebaiknya melibatkan siswa secara aktif, sehingga peserta didik cenderung lebih banyak aktif bergerak dan berfikir, serta bias lebih bersemangat dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Penggunaan pendekatan dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif sebagai cara untuk peserta didik lebih aktif dan bersosialisasi dengan siswa yang lain serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran terutama Bahasa Indonesia, karena pembelajaran dikemas dengan menarik dan menyenangkan.

2. Siswa

Diharapkan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memfokuskan pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapat prestasi yang baik.

3. Sekolah

Bagi pihak sekolah hendaknya memberikan pembinaan atau sejenis pelatihan mengenai hal yang berkaitan dengan kreatifitas dan keprofesionalan guru dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, sehingga dapat memberikan inovasi-inovasi pembelajaran yang menarik kepada siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Durri. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anton M. Moeliano, (2009) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP SD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Karsidi. 2015. *Inilah Bahasa Indonesiaku*. Surakarta. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Mulyadi Sri Kamulyan dan Risminawati. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Surakarta: PGSD FKIP UMS.
- Resmini, Novi. 2007. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Sumantri, Mulyani. 2017. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Tim FKIP-UT. (2007). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardani, IG.A. K, (2005). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.