

Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa melalui Metode Permainan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 1 Dalangan Tahun 2022

Isnamawati

SDN 1 Dalangan
isnamawatiins92@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

This research aims to improve the Indonesian language learning outcomes of grade 1 students at SD Negeri 1 Dalangan in 2022 using the game method. This research uses a classroom action research design with the Arikunto model (2013: 17). The research subjects were 20 grade 1 students at SD Negeri 1 Dalangan. The research object is the results of learning Indonesian with data collection instruments using observation sheets and tests. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. Based on the results obtained, it can be concluded that the increase in learning outcomes using the game method for grade 1 SD Negeri 1 Dalangan has increased. The results of the research showed that the average class score in cycle I was 72, while in cycle II the class average reached a score of 90 with good criteria and everything was completed. In this way students can master Indonesian language is better.

Keywords: Indonesian language, Games, learning achievement

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SD Negeri 1 Dalangan tahun 2022 dengan metode permainan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan model Arikunto (2013 : 17). Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 SD Negeri 1 Dalangan yang berjumlah 20 peserta didik. Objek penelitian adalah hasil belajar Bahasa Indonesia dengan Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dengan metode permainan kelas 1 SD Negeri 1 Dalangan meningkat. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 72, sedangkan pada siklus II rata-rata kelas mencapai nilai 90 dengan kriteria baik dan semua tuntas. Dengan demikian siswa dapat menguasai materi Bahasa Indonesia dengan baik.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Permainan, Prestasi Belajar

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

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting bagi pengembangan siswa, dan peran guru sangat signifikan dalam keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah dasar. Guru memegang peranan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan kekurangan dari berbagai aspek dapat merugikan efektivitas dan efisiensi proses tersebut. Oleh karena itu, refleksi diri guru menjadi langkah penting, mengingat setiap tindakan dalam proses belajar mengajar perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar tidak merugikan mereka.

Dalam konteks SD Negeri 1 Dalangan, terlihat kurangnya pemanfaatan benda konkrit dalam pembelajaran, menyebabkan siswa menjadi pasif dan suasana kelas menjadi kurang dinamis. Hal ini berdampak negatif pada minat siswa terhadap pelajaran matematika, terutama dalam latihan membaca jam, sehingga hasil belajar siswa tidak memuaskan. Dalam melihat situasi ini, perlu adanya upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi apakah metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Negeri 1 Dalangan. Melalui pendekatan tindakan kelas, penelitian ini melibatkan refleksi diri guru dan implementasi metode permainan sebagai upaya memperbaiki kualitas pembelajaran.

Dalam perspektif teoretis, hasil belajar mencakup perubahan perilaku siswa dalam tiga dimensi, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian hasil belajar menjadi krusial sebagai indikator kemajuan siswa. Matematika, sebagai sumber kebenaran mutlak dalam sains, membutuhkan metode pembelajaran yang efektif dan menarik, seperti metode demonstrasi yang memanfaatkan benda konkret.

Penelitian ini melibatkan Bahasa Indonesia sebagai subjek penting dalam kurikulum pendidikan. Bahasa ini memiliki peran vital dalam pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode permainan diharapkan dapat membangkitkan minat siswa, meningkatkan interaksi, dan pada akhirnya, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif.

Dengan landasan teoretis ini, penelitian ini merumuskan pertanyaan penelitian: "Apakah dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 1 Dalangan?" Tujuan penelitian adalah memberikan dasar bagi peneliti dan siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode permainan.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ini bertujuan untuk membangun kinerja guru. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I di SD Negeri 1 Dalangan. Perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan membaca suku kata. Siswa kelas tersebut berjumlah 10 siswa. Tempat penelitian yang digunakan adalah SD Negeri 1 Dalangan. Alasan peneliti memilih tempat ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi membaca suku kata. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan, yaitu bulan Agustus 2022. Waktu penelitian untuk siklus 1 dilakukan pada hari Rabu, 10 Agustus 2022, dan siklus 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Agustus 2022. Adapun rincian kegiatan penelitian tersebut adalah : persiapan penelitian, koordinasi persiapan tindakan, pelaksanaan (perencanaan, tindakan, monitoring dan evaluasi, dan refleksi). Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi : a) Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran; b) Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada saat pembelajaran.; c) Hasil belajar siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Matematika. Teknik PTK ini menggunakan teknik analisis data berupa

analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Untuk alat pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dalam mengajar kelas I di SD Negeri 1 Dalangan selama ini, sebagian besar peserta didik kelas I kurangnya motivasi dalam memahami pelajaran matematika materi membaca jam dengan lama waktu yang sudah ditentukan. Maka peneliti ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia membaca suku kata disekolah.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi 2 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2022. Materi yang diajarkan tentang membaca dengan metode permainan. Dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan prosedur yang direncanakan dalam RPP.

Pada pelaksanaan siklus 1 masih ada beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang masih minimal yaitu 65. Sedangkan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Sehingga masih ada perbedaan yang cukup jauh antara nilai tertinggi dengan nilai terendah. Berikut ini adalah tabel klasifikasi hasil belajar Bahasa Indonesia materi membaca suku kata pada siklus I: banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 87 – 100 kriteria sangat baik 1 siswa (10%), nilai antara 76 – 86 kriteria baik 1 siswa (10%), nilai antara 65– 75 kriteria cukup 2 siswa (20%), nilai antara 54 – 64 kriteria kurang 6 siswa (60%), dan nilai > 53 kriteria sangat kurang 0 siswa (0%). Berdasarkan hasil belajar matematika materi membaca jam dari hasil ulangan harian di awal semester I sebelum diadakan PTK.

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi pada saat observasi awal maka telah direncanakan media pembelajaran pada siklus1 ini adalah materi membaca suku kata. Perencanaan pengajaran pada siklus II ini dituangkan dalam bentuk RPP. Materi yang dibahas pada siklus II adalah membaca suku kata dengan standar kompetensi.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi 2 x 35 menit. Pertemuan siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2022. Materi yang diajarkan tentang membaca suku kata. Dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan prosedur yang direncanakan dalam RPP.

Hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa >85% hasil belajarnya sudah melebihi KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 89,1 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Berikut ini adalah tabel klasifikasi hasil belajar matematika materi membaca jam pada siklus II. banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 87 – 100 kriteria sangat baik 8 siswa (80 %), nilai antara 76 – 86 kriteria baik 2 siswa (20 %), nilai antara 65 – 75 kriteria cukup 0 siswa (0 %), nilai antara 54-64 kriteria kurang 0 siswa (0 %), dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai antara > 56 kriteria sangat kurang. Berdasarkan tabel di atas perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus I yang telah tuntas sebanyak 5 siswa (50%) sedangkan yang belum tuntas adalah 5 siswa (50%). Pada siklus II yang telah tuntas sebanyak 10 siswa (100 %) sedangkan yang belum tuntas 0 siswa (tidak ada) (0%). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dari siklus I dan siklus II sebesar 50 % (dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 76 sedangkan pada siklus II sebesar 89,1). Untuk mengetahui perbandingan klasifikasi hasil belajar Bahasa Indonesia kelas I siklus I dan siklus II dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 87 – 100 kriteria sangat baik 8 siswa (80 %), nilai antara 76 – 86 kriteria baik 2 siswa (20 %), nilai antara 65 – 75 kriteria cukup 0 siswa (0 %), nilai antara 54- 64 kriteria kurang 0 siswa (0 %), dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai antara > 56 kriteria sangat kurang. Berdasarkan tabel di atas perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus I yang telah tuntas sebanyak 5 siswa (50%) sedangkan yang belum tuntas adalah 5 siswa (50%). Pada siklus II yang telah tuntas sebanyak 10 siswa (100 %) sedangkan yang

belum tuntas 0 siswa (tidak ada) (0%). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dari siklus I dan siklus II sebesar 50 % (dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 76 sedangkan pada siklus II sebesar 89,1). Untuk mengetahui perbandingan klasifikasi hasil belajar Bahasa Indonesia kelas I siklus I dan siklus II dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas I SD Negeri 1 Dalangan, terlihat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca suku kata metode permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa lebih mudah memahami materi membaca suku kata dengan lama waktu yang sudah di ketahui dengan menggunakan permainan. Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil mempraktekan langsung suku kata demi suku kata. Pembelajaran lebih bermakna karena siswa-siswa secara tidak langsung belajar membaca suku kata dengan media yang ada melalui permainan sehingga semua siswa aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu dalam pembelajaran ini melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir maupun keterampilan menggunakan permainan dan mampu memberikan apresiasi kepada siswa yang lain. Antusiasme siswa pada saat menggunakan permainan dapat terlihat pada lampiran foto. Pembelajaran matematika juga menggunakan suatu desain yang mengoptimalkan siswa dalam belajar matematika sehingga terciptalah belajar matematika yang optimal dan dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal. Desain pembelajaran dalam mengoptimalkan siswa melalui sebuah media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2011: 24) mengenai manfaat media pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode permainan bermanfaat untuk memberikan pemahaman siswa mengenai materi membaca suku kata.

Penelitian ini pun memberikan hasil yang cukup optimal terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar materi membaca jam siswa kelas III SD Negeri 1 Dalangan meningkat setelah dilaksanakan sebelumnya.pada penelitian ini, motivasi belajar siswa dalam belajar Bahasa Indonesia cukup tinggi. Hal itu dikarenakan siswa semakin tertarik untuk belajar. Ketertarikan tersebut disebabkan karena pembelajaran materi membaca suku kata dilaksanakan menggunakan metode permainan. Media jam analog tersebut digunakan melalui sebuah peragaan. Pada penelitian ini, hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan materi membaca jam kompetensi dasar menghubungkan antar satuan baku mengalami Peningkatan hasil belajar matematika dari siklus I dan siklus II sebesar 50% (dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 76 sedangkan pada siklus II sebesar). Sementara peningkatan hasil belajar matematika materi membaca suku kata dari siklus I ke siklus II sebesar 50 (pada siklus II sebesar 90). Pada pelaksanaan tindakan siklus I siswa kelas III SD Negeri 1 Dalangan yang telah dinyatakan lulus atau telah memenuhi syarat ketuntasan belajar minimal sebanyak 5 siswa atau sebesar 50%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II siswa yang telah lulus atau telah memenuhi syarat ketuntasan belajar minimal sebanyak 10 atau sebesar 100%. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media jam analog ini sangat baik, terlihat dari kenaikan antusiasme siswa dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data yang telah dideskripsikan di atas, merupakan hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan, karena 100% dari jumlah siswa mencapai nilai >65, maka penelitian ini diakhiri pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi membaca suku kata dengan metode permainan kelas I SD Negeri 1 Dalangan dapat meningkatkan hasil belajar. Pada saat membaca suku kata metode permainan. Guru dalam menjelaskan cara membaca sangat jelas dan disertai contoh.

Pada siklus I setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode permainan menunjukkan hasil belajar dari rata-rata kelas sudah mencapai KKM, maka dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II rata-rata kelas mencapai nilai 89,1 sudah termasuk kriteria baik. Ketuntasan belajar siswa juga sudah tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Erlita, YP. (2012). Meningkatkan Aktivitas dan Penguasaan Konsep Materi Pokok Usaha dan Energi Menggunakan Analogi dan Demonstrasi Dengan Pendekatan Konstruktivisme. BL. FKIP Unila.
- Hopkins, D. (2007). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Kingsley, Haward. (2020). *Penuntun Belajar Yang Sukses*. Jakarta: Nina Karya Jaya.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sujatmiko. (2020). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Sardiman, A.M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- TIM SEQIP. (2017). *Bahasa Indonesia Guru Kelas I*. Depdiknas.
- Winkel, WS. (2020). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia.