

## Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Game Temukan Kata pada Asesmen Awal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Harjodipuran Surakarta

Alfina Khoirunni'mah, Fitria Husna Fadhilah, Umi Nareswari Baroroh, Novianti Putri Dwi Setyani

Universitas Sebelas Maret  
khoirunnimahalfina@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*This study was motivated by the low enthusiasm and interest of students in the initial assessment of Indonesian language learning on SPOK (Subject, Predicate, Object, Complement) material in Grade IV of SD Negeri Harjodipuran, Surakarta. The purpose of this research is to enhance students' learning interest through the Word Search Game as an interactive initial assessment method. The study employed a descriptive qualitative approach, conducted in three cycles comprising planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 26 students of Grade IV B (15 females, 11 males). The results showed a significant increase in students' learning interest, marked by greater enthusiasm and active participation. Data indicated improvement from the pre-cycle to the second cycle, with an achievement of 80% mastery criteria. This success was attributed to the use of appropriate media and methods, particularly the application of the Word Search Game. This game proved to be an effective and innovative alternative for initial assessment in Indonesian language learning..*

**Keywords:** Learning interest, Word Search Game, SPOK sentences

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusias dan minat belajar siswa dalam asesmen awal pembelajaran Bahasa Indonesia materi SPOK di kelas IV SD Negeri Harjodipuran Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa melalui game temukan kata sebagai asesmen awal yang interaktif. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dilaksanakan dalam tiga siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV B (15 perempuan, 11 laki-laki). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar siswa, ditandai dengan antusiasme yang lebih besar dan keaktifan siswa dalam pelajaran. Data menunjukkan adanya peningkatan dari tahap prasiklus hingga siklus II, dengan kriteria ketuntasan 80%. Keberhasilan ini dicapai melalui penggunaan media dan metode yang tepat, terutama penerapan game temukan kata. Game ini efektif menarik minat siswa dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam asesmen awal pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Minat belajar, game temukan kata, kalimat SPOK

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen utama dalam pembangunan bangsa. Teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Piaget (1952) dan Vygotsky (1978) menekankan peran aktif siswa dalam pembelajaran, yang idealnya berbasis pengalaman langsung dan relevan dengan kehidupan mereka. Dalam pendidikan modern, penting untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Penelitian ini berfokus pada penerapan game edukatif "Temukan Kata" untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri Harjodipuran Surakarta, khususnya dalam asesmen awal materi Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK). Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan melibatkan 26 siswa, mengatasi rendahnya minat dan partisipasi dalam pembelajaran konvensional.

Minat belajar adalah salah satu faktor penting keberhasilan pendidikan. Hidi dan Renninger (2019) mendefinisikan minat belajar sebagai perhatian dan ketertarikan mendalam terhadap suatu subjek yang dapat berkembang melalui pengalaman positif. Studi menunjukkan bahwa minat belajar berhubungan langsung dengan pencapaian akademik (Dewi, 2019). Penggunaan metode yang inovatif seperti permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Arifin, 2021). Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Metode pembelajaran yang tepat berpengaruh besar terhadap minat belajar. Ketika siswa menikmati proses belajar, materi akan lebih mudah diserap. Salah satu metode inovatif yang bisa diterapkan adalah permainan "Temukan Kata". Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga melatih keterampilan bahasa dan kognitif. Menurut teori pembelajaran aktif Bonwell & Eison (1991), siswa belajar lebih efektif melalui aktivitas yang melibatkan pemikiran kritis. Permainan ini juga selaras dengan teori keterlibatan siswa Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004), yang menyebutkan bahwa keterlibatan emosional, perilaku, dan kognitif siswa memengaruhi keberhasilan belajar.

Penguasaan materi seperti SPOK di pendidikan dasar sangat penting untuk membangun kemampuan berbahasa. Namun, asesmen awal yang konvensional seringkali membosankan dan tidak menarik minat siswa. Hal ini terlihat pada siswa kelas IV SD Negeri Harjodipuran Surakarta, yang menunjukkan kurangnya antusiasme dan konsentrasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan game edukatif "Temukan Kata". Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas permainan ini sebagai metode asesmen awal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan ini diharapkan menjadi alternatif metode pengajaran yang lebih interaktif, melatih konsentrasi, dan mempertajam kemampuan berpikir siswa.

Menurut Arifin (2021), permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen tantangan dan interaktivitas. Dalam konteks ini, permainan "Temukan Kata" mengajak siswa mencari kata tertentu dalam kumpulan huruf, melatih keterampilan membaca, memperkaya kosakata, meningkatkan konsentrasi, dan melibatkan pemikiran kritis (Setiawan, 2020). Penelitian Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan. Siswa yang terlibat aktif menunjukkan pemahaman materi lebih baik. Sari (2020) juga menegaskan bahwa game edukatif dapat membantu pemahaman konsep-konsep dasar, termasuk materi Bahasa Indonesia. Ida Latifatul (2023) menambahkan bahwa aktivitas menyusun kalimat dalam permainan seperti teka-teki silang membantu siswa memahami tata bahasa dan meningkatkan keterampilan komunikasi lisan dan tulisan. Nur Alfi Laili (2023) mengemukakan bahwa permainan "Temukan Kata" mengatasi kesulitan siswa dalam mengingat kosakata ilmiah, mudah dibuat, dan relatif murah.

Asesmen awal digunakan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Heritage (2020) menyebutkan bahwa asesmen konvensional sering kali tidak menarik minat siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam pelaksanaannya. Dengan menerapkan permainan sebagai metode asesmen awal, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mengukur kemampuan dasar siswa. Menurut Hendro Yulius Suryo Putro (2023), asesmen diagnostik adalah langkah penting dalam proses pembelajaran, membantu guru memahami kompetensi, kemajuan, dan kelemahan siswa. Hal ini selaras dengan fokus Kurikulum Merdeka yang mendorong pengembangan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila. Asesmen diagnostik bertujuan mengidentifikasi kebutuhan kognitif dan non-kognitif siswa, sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kondisi mereka.

### **METODE**

Penelitian dengan konsep tindakan kelas ini, dilakukan pada bulan Agustus hingga September 2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus menggunakan game temukan kata sebagai metode asesmen awal. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa dan penilaian nilai menulis. Hasil data dianalisis untuk menentukan tingkat peningkatan minat belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II.

Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus pembelajaran dalam kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan triangulasi data kualitatif dan deskriptif untuk menganalisis permasalahan. Melalui PTK, guru dapat mengidentifikasi dan menerapkan strategi atau kegiatan yang lebih efektif, terus berinovasi, dan meningkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Suciani et al., 2023). Penelitian ini melibatkan guru dan 26 peserta didik kelas IV SD Negeri Harjodipuran sebagai subjek. Sumber data diperoleh dari peserta didik, guru, serta dokumentasi hasil belajar setiap siklus.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Temukan Kata secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN Harjodipuran Surakarta. Pembahasan mencakup analisis interaksi siswa selama permainan, di mana mereka lebih aktif dan antusias. Antusiasme siswa meningkat, dan mereka lebih aktif berpartisipasi dalam pelajaran. Pada penelitian dilaksanakan di kelas IV B yang dilakukan pada pemberian assesmen awal sebelum dilakukannya pembelajaran. Data aktivitas siswa dalam melakukan assesmen awal temukan kata pada teka-teki silang ini menunjukkan peningkatan dari prasiklus, yaitu dari siklus 1 ke siklus II.

Pertemuan pertama sebagai tahapan dalam melaksanakan observasi survey lapangan diadakan pada bulan Agustus, dengan memulai mengidentifikasi berbagai permasalahan yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran di kelas IV B SD N Harjodipuran Surakarta, terdapat beberapa hal apa yang perlu untuk dilakukan sebagai penguatan khususnya kompetensi tenaga pendidik dari guru. Sehingga didapatkan hasil tenaga pendidik disana belum memiliki pemahaman mengenai asesmen diagnostik, khususnya pada diagnostik awal atau assesmen awal. Pada Observasi yang dilakukan peneliti, memang masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami kalimat SPOK. Peneliti juga menemukan bahwa tidak ada media khusus yang digunakan sebagai alat untuk membantu pembelajaran, hanya ada buku sekolah yang digunakan. Media buku cetak yang digunakan guru masih terlalu sederhana dan membosankan bahkan kurang menarik minat membaca siswa.

Siklus 1 pada pembelajaran bahasa Indonesia materi SPOK pada game temukan kata ini siswa menuliskan kalimat SPOK di lembar kertas yang berikan guru, siswa menyimak dan mencari kalimat berkaidah SPOK yaitu (Subyek, Predikat, Obyek, Keterangan). Pada siklus 1 peneliti menggunakan asesmen awal temukan kata masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pemahaman materi, dan waktu yang kurang, siswa yang tidak tuntas sebanyak 11, sedangkan siswa yang tuntas masih belum mencapai 70% yaitu sebanyak 15 dengan jumlah presentase sekitar sebanyak 68%. Berdasarkan hasil refleksi kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan setelah pelaksanaan pembelajaran siklus I, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, perhatian siswa belum sepenuhnya terpusat pada materi pelajaran. Siswa masih belum paham dengan model pembelajaran yang diterapkan. Antusiasme siswa masih kurang.

Siklus 2 peneliti melakukan identifikasi ulang menggunakan perangkat lunak dengan aplikasi Wordwall berbasis game temukan kata dengan beberapa kalimat berkaidah SPOK sebagai asesmen awal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang materi kalimat SPOK. Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang jauh lebih baik dari siklus sebelumnya. Hasil dari nilai asesmen awal pada game temukan kata pada siklus 2 ini mencapai rata-rata nilai mencapai kriteria ketuntasan 80% dengan jumlah 26 siswa telah tuntas dalam pemahaman materi. Siswa terlihat lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Respon siswa juga sangat baik. Siswa terlihat senang dan sangat bersemangat. Suasana kelas menjadi menyenangkan dan kondusif. Minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sudah terlihat dalam setiap tahap pembelajaran serta banyak dari siswa yang sudah fokus dengan pembelajaran yang dilakukan.

**Tabel 1. Rata-rata Skor Minat Belajar Peserta Didik**

Indikator	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Partisipan Aktif	40	68	85
Pemahaman Materi SPOK	50	68	80
Antusiasme	45	70	90

Data hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa setelah penerapan game "Temukan Kata" sesuai dengan teori keterlibatan siswa. Antusiasme yang meningkat menunjukkan bahwa metode ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, seperti yang diuraikan oleh Fredricks et al. (2004). Selain itu, data menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya tidak tertarik pada materi dapat lebih fokus selama proses pembelajaran. Hal ini mendukung temuan Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa game edukatif dapat merangsang keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Keberhasilan asesmen awal berbasis game juga sejalan dengan prinsip formative assessment yang disampaikan oleh Heritage (2020), di mana asesmen dapat dirancang untuk memotivasi siswa sekaligus mengukur kemampuan mereka. Penelitian yang relevan menurut Sari, (2020) juga menegaskan bahwa game edukatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Ida Latifatul (2023), Menyusun Kalimat dan Teks pada permainan teka-teki silang juga dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menyusun kalimat atau teks dalam bahasa Indonesia, hal ini melibatkan pemikiran tata bahasa dan memperkuat keterampilan komunikasi lisan dan tulisan, hal ini juga dapat membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat siswa. Sedangkan menurut Nur Alfi Laili (2023) menyatakan bahwa pemilihan metode temukan kata ini dapat mengatasi masalah terkait siswa yang kesulitan pada pengingat ingat kosa kata ilmiah, serta dapat menjadi media yang

mudah dibuat dengan biaya yang relatif murah. sehingga peserta didik dapat ikut serta secara aktif dari awal, didalamnya terdapat kegiatan mengingat, mencari.

Menurut Arifin (2021), penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa. Game memberikan elemen tantangan dan interaktivitas, yang membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Dalam konteks ini, game "Temukan Kata" dapat digunakan untuk membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik bagi siswa kelas IV. Menurut Setiawan (2020) Game "Temukan Kata" adalah aktivitas yang menantang siswa untuk menemukan kata-kata tertentu dalam kumpulan huruf. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan membaca dan memperkaya kosakata, tetapi juga dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis. Penerapan game temukan kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Menurut Rahmawati (2021), siswa yang terlibat dalam permainan ini menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif dalam pelajaran. Hasil studi menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam game tersebut lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mampu memahami materi yang diajarkan.

### SIMPULAN

Penerapan game temukan kata terbukti berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri Harjodipuran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi SPOK. Asesmen diagnostik awal ini memiliki banyak manfaat dalam mengoptimalkan proses pembelajaran terhadap peserta didik. Game temukan kata pada assesmen awal ini tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa tetapi juga memberikan alternatif inovatif untuk asesmen awal yang lebih menarik. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian tindakan kelas yang mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan. Pada 2 siklus kemampuan antusiasme siswa kategori tinggi memiliki persentase sebanyak 90%. Dengan demikian, penggunaan game temukan kata sebagai alat evaluasi dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan hasil yang mencapai kriteria ketuntasan, penggunaan game edukatif ini dapat direkomendasikan sebagai strategi efektif dalam pendidikan dasar. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif pada game temukan kata menjadi salah satu alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Indonesia di sekolah dasar, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan bagi perkembangan siswa, melatih berfikir kritis siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2021). Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123-130.
- Bonwell, C., & Eison, J. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.
- Dewi, A. (2019). *Pengaruh Minat Belajar terhadap Kinerja Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 95-105.
- Heritage, M. (2020). *Formative Assessment: Design Principles and Classroom Practices*. In R. E. Slavin (Ed.), *Educational Psychology: Theory and Practice*.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). *Interest Development and Learning*. *Educational Psychologist*, 54(2), 115-129.
- Laili, Nur Alfi, and Isna Ida Mardiyana. (2023) "Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 208-224.

- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2020). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Pearson.
- Rahmawati, S. (2021). *Game Temukan Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Peningkatan Minat dan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 87-95.
- Sari, R. (2020). Efektivitas Game Edukatif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 201-210.
- Salam, Fikri Abdul, and Adhi Setiawan. (2023) "Penguasaan Unsur-Unsur Kalimat dalam Ilmu Nahwu dengan Permainan Teka-Teki Silang." *Al-Fakkaar* 4(2), 44-57.
- Setiawan, D. (2020). Penerapan Game Temukan Kata untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 201-210.