

Penerapan Metode Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo
(Application of the Charade Method with Media Images to Improve Students' Learning Activities And Results Subject on Fourth Grade Sosial Studies Subject of Technological Developments in SDN Sukoharjo 04 Probolinggo)

Devi Meliana, Rahayu, Chumi Zahroul F.

Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

E-mail: revy.hidayana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi melalui penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar. Permasalahan yang menjadi latar belakang diadakannya penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang kreatif dan inovatif, guru masih menggunakan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, pembelajaran juga tidak divariasikan dengan pemberian media. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian terdiri atas 30 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode permainan tebak kata dengan media gambar selama dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran pra siklus sebesar 41,11% (cukup aktif), pada siklus I meningkat sebesar 60,89% (cukup aktif), dan pada siklus II meningkat sebesar 71,1% (aktif). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dengan selisih sebesar 19,78% dan dari siklus I ke siklus II dengan selisih sebesar 20,21%. Sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran pra siklus sebesar 59,73 (kurang baik), pada siklus I meningkat sebesar 68,37 (cukup baik), dan pada siklus II meningkat sebesar 75,9 (baik). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dengan selisih sebesar 8,64 dan dari siklus I ke siklus II dengan selisih sebesar 7,53. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo.

Kata Kunci: Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar

Abstract

This study was conducted in SDN Sukoharjo 04 Probolinggo with the aim of improving the activity and student learning outcomes in the fourth grade social studies subject of technological development through the application of the method charade with media images. The problem is the background of this research is the activity and student learning outcomes in social studies is still low. This is because the methods used in less creative and innovative learning, teachers are still using just learning teacher-centered, learning also varied by giving the media. Type this research is classroom action research consists of 30 students subject of study. Data collection research using the method of observation, interviews, tests, and documentation.. Implementation research using the media charade with images for two cycles. The results showed an increase in activity and student learning outcomes fourth grade at SDN Sukoharjo 04 Probolinggo. The percentage of students in the classical learning activities in the learning cycle by 41.11% pre (quite active), in the first cycle increased by 60.89% (moderately active), and the second cycle increased by 71.1% (active). This indicates an increase in the activity of student learning from pre-cycle to the first cycle by a margin of 19.78% and from cycle I to cycle II with a difference of 20.21%. While the average score of student learning outcomes in the learning cycle for pre 59.73 (less good), in the first cycle increased by 68.37 (quite good), and the second cycle increased by 75.9 (good). This indicates an increase in the average score of student learning outcomes pre-cycle to the first cycle by a margin of 8.64 and from cycle I to cycle II with a difference of 7.53. Based on the above it can be concluded that the application of the method charade with media images can enhance the activity and student learning outcomes fourth grade at SDN Sukoharjo 04 Probolinggo.

Keywords: Charade Method with Media Images, Learning Activities, Learning Results

Guru mempunyai peranan yang sangat besar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu memberikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias, penuh motivasi, dan materi yang diajarkan dapat diterima siswa dengan mudah. Tentu bukan suatu pekerjaan yang mudah bagi guru untuk dapat memberikan metode-metode pembelajaran yang mendorong timbulnya aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran, metode, strategi atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru seyogyanya adalah sesuatu yang benar-benar tepat dan bermakna, sehingga untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan tahap perkembangan anak, strategi yang guru gunakan dalam menyampaikan sesuatu, baik yang berupa penampilan sikap, mental, perilaku, kepribadian, maupun kecerdasan harus tepat sasaran.

Hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 08 januari 2014 di kelas IV SDN Sukoharjo 04 menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Persentase keaktifan siswa pada pembelajaran pra siklus secara klasikal adalah 41,11% (kategori cukup aktif), dan skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal yang di dapat dari hasil ulangan harian kelas IV pada mata pelajaran IPS adalah 59,73 (kategori kurang baik). Aktifitas dan hasil belajar siswa yang masih rendah ini disebabkan karena rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang kreatif dan inovatif, guru masih menggunakan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, pembelajaran juga tidak divariasikan dengan pemberian media.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Permainan di jenjang Sekolah Dasar akan sangat membantu siswa untuk menggugah semangat dan aktivitas belajar siswa. Hal ini dikarenakan usia Sekolah Dasar adalah usia bermain. Seperti yang telah diungkapkan oleh Sadiman (2006), "Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar". Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Oleh karena itu salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah dengan menggunakan metode permainan tebak kata dengan media gambar. Jika metode permainan tebak kata digunakan dalam pembelajaran, maka diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak mudah melupakan materi yang dipelajari dan diharapkan lebih jauh dapat berdampak kepada hasil belajar berupa penguasaan konsep yang lebih baik.

Berdasarkan paparan diatas, maka dipilihlah judul penelitian "Penerapan Metode Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS

Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo."

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sukoharjo 04 Probolinggo tahun ajaran 2013/2014. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, metode wawancara, metode tes, dan metode dokumentasi. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Teknik Analisis Aktivitas Belajar Siswa

Untuk mengetahui persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Pa = \frac{A}{N}$$

Keterangan: Pa = Persentase aktivitas belajar siswa

A = Jumlah skor aktivitas siswa yang dicapai

N = Jumlah skor maksimum aktivitas siswa

Adapun kriteria aktivitas belajar siswa menurut Masyhud (2013:68), dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

| Persentase aktivitas siswa | Kategori |
|----------------------------|---------------------|
| 81% - 100% | Sangat aktif |
| 61% - 80% | Aktif |
| 41% - 60% | Cukup aktif |
| 21% - 40% | Kurang aktif |
| 0% - 20% | Sangat Kurang aktif |

b) Teknik Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui skor rata-rata hasil belajar siswa, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Q = \frac{a}{b}$$

Keterangan: Q = Nilai rata-rata hasil belajar siswa

a = Jumlah nilai siswa secara keseluruhan

b = Jumlah siswa secara keseluruhan

Adapun kriteria skor hasil belajar siswa menurut Masyhud (2013:65), dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Siswa

| Rentangan Skor | Kategori |
|----------------|--------------------|
| 80 - 100 | Sangat baik |
| 70 - 79 | Baik |
| 60 - 69 | Cukup baik |
| 40 - 59 | Kurang baik |
| 0 - 39 | Sangat Kurang baik |

Standar peningkatan hasil belajar siswa dinyatakan sebagai berikut:

- 1) daya serap individu, seorang siswa dikatakan meningkat belajarnya apabila nilai hasil belajar siswa meningkat dari sebelum tindakan.
- 2) daya serap klasikal, suatu kelas dikatakan meningkat belajarnya apabila nilai rata-rata pada kelas tersebut mencapai ≥ 70 .

Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo dilakukan sebanyak dua siklus, dengan masing-masing siklus dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan selama 3 jam pelajaran, yaitu pukul 09.00-10.45.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 01 April 2014. Secara umum pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berjalan dengan baik meskipun masih ada kekurangan dari beberapa aspek. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, terdapat dua langkah pembelajaran yang terlewat oleh guru, seperti guru tidak mempresensi siswa dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dimengerti, sedangkan untuk kegiatan siswa pada siklus I seperti belum memperhatikan penjelasan guru dengan baik, belum dapat menyampaikan dan mengajukan pertanyaan dengan lugas.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I, secara rinci dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

| No | Indikator | Persentase Aktivitas Belajar Siswa (%) | Rata-rata Persentase Keaktifan Siswa secara Klasikal (%) |
|----|--|--|--|
| 1 | Mendengarkan penjelasan guru | 57.78 | 60.89 |
| 2 | Mengajukan pertanyaan | 36.67 | |
| 3 | Melakukan Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar | 76.67 | |
| 4 | Semangat Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran | 70 | |
| 5 | Mengerjakan tugas individu | 63.33 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang paling dominan adalah pada saat melakukan permainan tebak kata dengan media gambar yaitu 76,67%. Aktivitas lainnya yang persentasenya cukup besar yaitu semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan persentase 70% serta mengerjakan tugas dengan persentase 63,33%. Aktivitas belajar siswa yang lemah terletak pada saat mendengarkan penjelasan guru sebesar 57,78% dan mengajukan pertanyaan sebesar 36,67%. Persentase

keaktifan siswa secara klasikal pada siklus I ini mencapai 60,89%, dimana persentase ini termasuk dalam kategori cukup aktif. Sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV secara klasikal yang di dapat dari hasil *post-test* pada mata pelajaran IPS di siklus I adalah 68,37, dimana persentase ini termasuk dalam kategori cukup baik. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I ini masih belum mencapai ≥ 70 sesuai dengan standar yang telah ditentukan, sehingga diperlukan perbaikan siklus I yang dilaksanakan pada siklus II.

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 08 April 2014. Siklus 2 merupakan perbaikan dari siklus I. Aspek-aspek yang kurang pada siklus I sudah dilakukan pada siklus II. Guru lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dimengerti dan guru lebih dapat menguasai kelas dengan baik. Siswa sudah dengan baik memperhatikan penjelasan guru, guru memberikan penjelasan lebih baik daripada siklus I, siswa juga merasa senang dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II, secara rinci dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

| No | Indikator | Persentase Aktivitas Belajar Siswa (%) | Rata-rata Persentase Keaktifan Siswa secara Klasikal (%) |
|----|--|--|--|
| 1 | Mendengarkan penjelasan guru | 71.11 | 71.1 |
| 2 | Mengajukan pertanyaan | 44.44 | |
| 3 | Melakukan Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar | 84.44 | |
| 4 | Semangat Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran | 81.11 | |
| 5 | Mengerjakan tugas individu | 74.44 | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang paling dominan adalah pada saat melakukan permainan tebak kata dengan media gambar yaitu 84,44%. Aktivitas belajar siswa lainnya yang persentasenya cukup besar yaitu semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan persentase 81,11%, mengerjakan tugas dengan persentase 74,44% serta mendengarkan penjelasan guru dengan persentase 71,11%. Aktivitas belajar siswa yang masih lemah yaitu terletak pada saat mengajukan pertanyaan sebesar 44,44%, akan tetapi persentase ini masih menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Persentase keaktifan siswa secara klasikal pada siklus II ini mencapai 71,1%, dimana persentase ini termasuk dalam kategori aktif. Skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV secara klasikal yang di dapat dari hasil *post-test* pada mata pelajaran IPS di siklus II

adalah 75,9, dimana persentase ini termasuk dalam kategori baik. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai ≥ 70 sesuai dengan standar yang telah ditentukan, sehingga penelitian dihentikan karena aktivitas dan hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal untuk tiap-tiap siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Peningkatan Persentase Aktivitas Belajar Siswa Setiap Siklus

| No | Siklus | Persentase Aktivitas Belajar Siswa secara Klasikal (%) | Selisih Aktivitas Belajar Siswa (%) | Kategori |
|----|------------|--|-------------------------------------|-------------|
| 1 | Pra Siklus | 41.11 | 19,78 | Cukup Aktif |
| 2 | Siklus I | 0 | | Cukup Aktif |
| 3 | Siklus II | 71.1 | 10,21 | Aktif |

Dilihat dari persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal pada pra siklus, siklus I, serta siklus II, didapat peningkatan aktivitas belajar siswa untuk tiap-tiap siklus. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran pra siklus sebesar 41,11%, dimana persentase ini termasuk dalam kategori cukup aktif. Berbeda dengan pembelajaran pada siklus I, persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal meningkat sebesar 60,89%, dimana persentase ini termasuk dalam kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dengan selisih sebesar 19,78%. Selain itu, pada siklus II persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal meningkat sebesar 71,1%, dimana persentase ini termasuk dalam kategori aktif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan selisih sebesar 20,21%.

Analisis hasil belajar siswa diperoleh dari pengerjaan soal tes pada setiap akhir siklus mengalami peningkatan hasil belajar yang baik. Dilihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa sebelum adanya tindakan sebagai nilai dasar, siklus I, serta siklus II didapat peningkatan hasil belajar siswa untuk tiap-tiap siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Peningkatan Skor Rata-rata Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

| No | Siklus | Skor Rata-rata Hasil Belajar Siswa | Selisih Skor Rata-rata Hasil Belajar Siswa | Kategori |
|----|------------|------------------------------------|--|-------------|
| 1 | Pra Siklus | 59.73 | 8,64 | Kurang Baik |
| 2 | Siklus I | 68.37 | | Cukup Baik |
| 3 | Siklus II | 75.9 | 7,53 | Baik |

Dilihat dari persentase hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus, siklus I, serta siklus II, didapat peningkatan hasil belajar siswa untuk tiap-tiap siklus. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran pra siklus sebesar 59,73, dimana skor ini termasuk dalam kategori

kurang baik. Berbeda dengan pembelajaran pada siklus I, skor rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 68,37, dimana skor ini termasuk dalam kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dengan selisih sebesar 8,64, sedangkan pada siklus II, skor rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 75,9, dimana skor ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan selisih sebesar 7,53.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- melalui penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo, aktivitas belajar siswa kelas IV secara klasikal meningkat dari pembelajaran pra siklus, siklus I sampai ke siklus II. Persentase aktivitas belajar siswa pada pra siklus mencapai 41,11% (cukup aktif), di siklus I mencapai 60,89% (cukup aktif) dan di siklus II persentase aktivitas belajar siswa mencapai 71,1% (aktif).
 - melalui penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo, hasil belajar siswa kelas IV secara klasikal meningkat dari pembelajaran pra siklus, siklus I sampai ke siklus II. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus mencapai 59,73 (kurang baik), pada siklus I sebesar 68,37 (cukup baik) dan pada siklus II mencapai skor sebesar 75,9 (baik). Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan tebak kata dengan media gambar dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sukoharjo 04 Probolinggo dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan diatas, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:
- bagi siswa, siswa sebaiknya dapat lebih teliti dalam mengerjakan soal-soal serta lebih aktif mendengarkan penjelasan dari guru dan mengajukan pertanyaan, sehingga siswa dapat menjawab soal ataupun pertanyaan dari guru dengan baik.
 - bagi guru SD, guru hendaknya menerapkan metode-metode pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan juga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar, salah satunya yaitu dengan menerapkan metode permainan tebak kata. Sebelum melakukan pembelajaran dengan metode ini guru harus benar-benar memahami langkah-langkah penerapan dan tindakan yang harus diambil untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaannya sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan.
 - bagi pihak sekolah, sekolah harus secara aktif mengembangkan dan memberikan dukungan bagi penerapan metode-metode pembelajaran yang variatif

dan inovatif sehingga dapat membantu peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan.

- d. bagi peneliti lain, peneliti apabila akan melaksanakan penelitian sejenis harus mempersiapkan segala sesuatu dengan baik sehingga penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal.

Daftar Pustaka

- [1] Sadiman, Arif. 2006. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [2] Masyhud, M Sulthon. 2013. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: LPMK.

