

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERISTIWA PENTING  
MELALUI METODE PERMAINAN TEBAK KATA  
PADA SISWA KELAS I SDN 1 KEBONREJO KECAMATAN BANJAREJO  
SEMESTER 2 TAHUN 2019/2020**

**Prihatin**

*Guru SDN 1 Kebonrejo Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora*

**ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Hak-hak Anak Melalui Metode Permainan Tebak Kata Pada Siswa Kelas I SDN 1 Kebonrejo Banjarejo. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 3 siklus dan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 1 Kebonrejo Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan Metode Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan prose pembelajaran, baik aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Hal dapat terlihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Aktivitas siswa pada pelajaran PKn dengan menerapkan Metode Permainan Tebak Kata mengalami peningkatan setiap siklusnya dengan mendapat skor pada siklus I memperoleh skor 18,6 dengan rata-rata 2,32 dan masuk dalam kriteria baik. Dan hasil pada siklus II mendapat skor 21,4 dengan rata-rata 2,67 dan masuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan pada siklus III mendapat skor 26,7 dengan rata-rata 3,51 dan masuk dalam kriteria sangat baik. Sehingga dapat dikategorikan bahwa aktivitas siswa pada penelitian ini meningkat setiap siklusnya. Selain itu dapat disimpulkan bahwa Metode Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hasil belajar siswa pada pelajaran PKn dengan menerapkan Metode Permainan Tebak Kata mengalami peningkatan yaitu rata-rata hasil belajar kelas I pada siklus I yaitu 74, pada siklus II yaitu 77, dan pada siklus III yaitu 85. Persentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I hanya 12 siswa sebanyak 71%, pada siklus II yaitu 13 siswa sebanyak 74%, dan pada siklus III yaitu 16 siswa sebanyak 94%. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa meningkat setiap siklusnya. Selain itu dapat disimpulkan bahwa Metode Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Metode Permainan Tebak Kata pada pembelajaran materi Hak-hak Anak dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas I SDN 1 Kebonrejo Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora.*

**Kata kunci:** *hasil belajar, permainan tebak kata*

**PENDAHULUAN**

**LATAR BELAKANG**

Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memberikan informasi menggunakan teknologi juga harus memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik, menurut piaget (Trianto, 2010: 71)usia 7 sampai 11 tahun merupakan tahapan perkembangan kognitif operasi kongkrit yaitu kemampuan berfikir secara logis, pemikiran anak tidak lagi sentasi tetapi desentrasi. Dari pengertian tersebut proses, pembelajaran yang diberikan pada siswa adalah pembelajaran yang nyata yakni suatu pembelajaran dapat

yang memberikan siswa untuk memahami dan mencatat data, membentuk dan memahami hubungan sederhana menggunakan yang mereka ketahui untuk menarik suatu generalisasi.

Fenomena pembelajaran PPKn di pada siswa SDN 1 Kebonrejo. Gambaran umum yang dirasakan siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sehingga minat dan pemahaman serta pencapaian kompetensi siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan masih berada dibawah standar KKM yang ditentukan yakni 70. Hal itu didukung data dari hasil ulangan harian Pendidikan Kewarganegaraan yakni 10 dari 17 siswa kelas 1 SDN 1 Kebonrejo mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditentukan oleh sekolah yakni 70. Pada ulangan pertama nilai terendah 50 dan tertinggi 90, sedang pada ulangan kedua nilai terendah 30 dan tertinggi 80. Dengan melihat hasil ulangan diatas perlu adanya peningkatan hasil belajarnya, agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan guna peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan diskusi dengan tim kolaborasi guru kelas I SDN 1 Kebonrejo untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Maka peneliti menggunakan metode permainan tebak kata. Pemilihan alternatif metode permainan tebak kata dilandasi argumen pentingnya guru mendesain pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Perpaduan metode permainan tebak kata dan merupakan salah satu pembelajaran multimakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Tahapan dalam metode ini adalah proses permainan tebak-tebakan soal dan jawaban yang sengaja dibuat dalam kartu dan siswa harus menjawab pertanyaan sesuai dengan isi jawaban dalam kartu.

Menurut Asmani (2011: 48) Metode permainan tebak kata adalah metode yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Suprijono Agus, 2010: 120). Strategi ini cukup menarik untuk diterapkan, selain ada unsur permainan kebersamaan dan membangun keakraban antar siswa.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn, dimana siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat optimal dan hasil belajar siswa meningkat

Dari ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peristiwa Penting melalui Metode Permainan Tebak Kata pada Siswa Kelas I SDN 1 Kebonrejo Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020".

### **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar PPKn materi Peristiwa Penting pada siswa kelas I SDN 1 Kebonrejo?"

## **TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi Peristiwa Penting melalui Metode permainan tebak kata pada Siswa Kelas I SDN 1 Kebonrejo.

## **MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya yang berhubungan dengan inovasi pembelajaran. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **KERANGKA TEORI**

#### **Belajar**

Sardiman (2011: 20) mengungkapkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Selanjutnya Anni (2007: 2-3) mengemukakan bahwa konsep tentang belajar mengandung tiga unsur, yaitu: a) belajar dengan perubahan perilaku, b) perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman. c) perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

Berdasarkan konsep di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan individu secara terus-menerus (kontinu) secara sadar serta berdasarkan pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku dari seorang individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

#### **Hasil belajar**

Anni, dkk (2007: 5) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Bloom dalam Poerwanti (2008: 1-23) mengelompokkan kemampuan manusia ke dalam dua ranah (domain) utama yaitu ranah kognitif dan ranah non-kognitif. Ranah non-kognitif dibedakan menjadi dua yaitu ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Berdasarkan definisi tentang hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap dan perilaku yang ditunjukkan oleh seorang individu setelah melakukan kegiatan belajar yang terwujud pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### **Metode Pembelajaran Permainan Tebak Kata**

Secara umum istilah metode diartikan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Atas dasar pemikiran tersebut, maka metode belajar mengajar adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto dan Winataputra, 1993: 109-110).

Menurut Asmani (2011: 48) menyatakan bahwa metode permainan tebak kata merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa bermain sambil belajar, dimana siswa harus menebak jawaban dari kartu yang sudah di persiapkan dan berisi jawaban.

Metode permainan tebak kata adalah metode yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Suprijono Agus, 2010: 120). Strategi ini cukup menarik untuk diterapkan, selain ada unsur permainan kebersamaan dan membangun keakraban antar siswa.

### **KERANGKA BERFIKIR**

Berdasarkan dari data awal dari hasil wawancara dengan kolaborator bahwa beberapa faktor yang menjadi penyebab belum optimalnya pembelajaran materi Peristiwa Penting kelas 1 diantaranya cara guru dalam mengajar masih terbilang kurang variatif, membosankan dan pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga pembelajaran terkesan tidak menarik, siswa cenderung bosan dan fasilitas yang ada kurang di optimalkan.

Untuk mengajarkan PKn diperlukan metode dan model yang tepat yakni metode dan model yang didalamnya melibatkan aktivitas siswa sehingga pembelajaran berjalan secara maksimal. maka diperlukan model pembelajaran inovatif yaitu menggunakan metode permainan tebak kata dengan penerapan metode ini aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan siswa akan lebih memahami materi yang dipelajari.

Dengan pembelajaran inovatif ini maka akan tercipta pembelajaran yang menarik, menyenangkan, tidak memaksa sehingga pembelajaran terkesan tidak menakutkan dan membosankan, serta yang paling penting siswa dapat memperoleh hasil yang optimal.

### **HIPOTESIS TINDAKAN**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui metode permainan tebak kata maka keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas I SDN 1 Kebonrejo pada pembelajaran materi Peristiwa Penting akan meningkat.

### **METODE PENELITIAN**

#### **SUBYEK PENELITIAN**

Subyek penelitian ini adalah siswa dan guru. Penelitian dilaksanakan di kelas I SDN 1 Kebonrejo tahun pelajaran 2019/2020, dengan jumlah siswa 17 anak, yang terdiri dari siswa laki-laki 11 anak, dan siswa perempuan 6 anak.

#### **PROSEDUR/LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN**

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Subyantoro, 2009: 10). Menurut Arikunto, dkk (2008: 16), secara garis besar

terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

### **METODE PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan data kualitatif diambil melalui observasi dan dokumentasi. Sedangkan pengumpulan data kuantitatif diambil melalui tes.

### **VALIDASI DATA**

Peneliti berusaha melakukan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian. Penelitian yang telah mengikuti prosedur, kembali di uji keabsahan data yang dikumpulkan. Cara yang digunakan peneliti untuk memeriksa keabsahan data penelitian adalah menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi yang digunakan ada 3 (tiga) jenis yaitu triangulasi metode, triangulasi sumber, dan triangulasi teori.

### **ANALISIS DATA**

#### **Kuantitatif**

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa diukur dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan rerata atau mean dan dipaparkan dalam bentuk persentase

#### **Kualitatif**

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dan ketrampilan guru dalam pembelajaran Peristiwa Penting yang menerapkan metode permainan tebak kata, serta hasil catatan lapangan dan wawancara yang dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

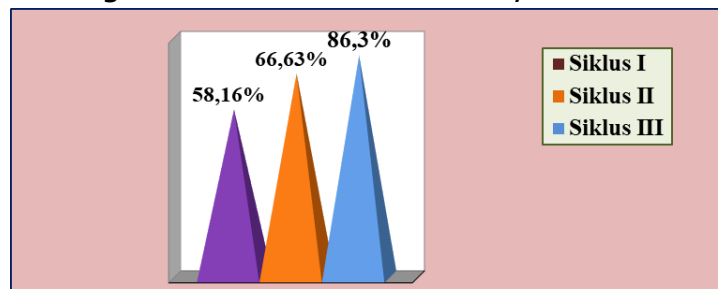
### **HASIL PENELITIAN**

Pembahasan difokuskan terhadap hasil observasi dan refleksi penerapan Metode Permainan Tebak Kata terhadap peningkatan hasil belajar. Data analisis yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode Permainan Tebak Kata adalah sebagai berikut:

#### **Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa pada tiap siklus juga menunjukkan adanya peningkatan. Untuk siklus I, persentase aktivitas siswa yaitu 58,16% dengan kriteria baik/B. Untuk siklus II, persentase aktivitas siswa yaitu 66,63% dengan kriteria baik/B. Dan untuk siklus III, persentase aktivitas siswa yaitu 86,3% dengan kriteria sangat baik/A. Berikut disajikan diagram batang peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Peristiwa Penting melalui Metode Permainan Tebak Kata pada tiap siklus.

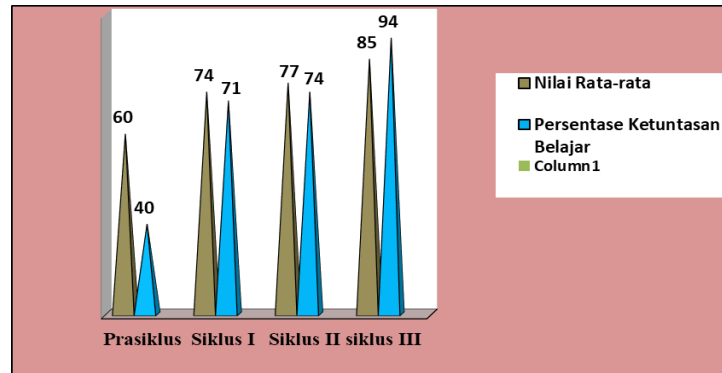
**Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III**



## Hasil Belajar

Secara keseluruhan, hasil belajar siswa dalam pembelajaran Peristiwa Penting melalui Metode Permainan Tebak Kata pada tiap siklus, akan diuraikan dalam diagram berikut:

**Diagram Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus Siklus I dan Siklus II**



Dengan perolehan hasil tersebut, guru telah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, sehingga guru mengakhiri penelitian ini sampai siklus III.

## PENUTUP

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan Metode Permainan Tebak Kata untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran Peristiwa Penting pada siswa kelas I SDN 1 Kebonrejo peneliti dapat menarik kesimpulan:

1. Aktivitas siswa pada pembelajaran Peristiwa Penting dengan menerapkan Metode Permainan Tebak Kata mengalami peningkatan setiap siklusnya dengan mendapat skor pada siklus I memperoleh skor 18,6 dengan rata-rata 2,32 dan masuk dalam kriteria baik. Dan hasil pada siklus II mendapat skor 21,4 dengan rata-rata 2,67 dan masuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan pada siklus III mendapat skor 26,7 dengan rata-rata 3,51 dan masuk dalam kriteria sangat baik. Sehingga dapat dikategorikan bahwa aktivitas siswa pada penelitian ini meningkat setiap siklusnya. Selain itu dapat disimpulkan bahwa Metode Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan aktivitas siswa.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Peristiwa Penting dengan menerapkan Metode Permainan Tebak Kata mengalami peningkatan yaitu rata-rata hasil belajar kelas I pada siklus I yaitu 74, pada siklus II yaitu 77, dan pada siklus III yaitu 85. Persentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I hanya 12 siswa sebanyak 71%, pada siklus II yaitu 13 siswa sebanyak 74%, dan pada siklus III yaitu 16 siswa sebanyak 94%. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa meningkat setiap siklusnya. Selain itu dapat disimpulkan bahwa Metode Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SARAN

Berdasarkan penelitian dengan menerapkan Metode Permainan Tebak Kata pada siswa kelas I dalam pembelajaran Peristiwa Penting di SDN 1 Kebonrejo, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi Guru, dapat menggunakan model pembelajaran inovatif lainnya agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran masih banyak metode atau model lainnya yang dapat di gunakan untuk menunjang aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
2. Bagi Siswa, melalui Metode Permainan Tebak Kata yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran Peristiwa Penting menjadi meningkat. Hal ini bisa diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S.dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asma N. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas
- Aqib, Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Adi,S,Sriyadi Dwijo,dkk.2011.Fokus Tematik.Solo: CV.Sindunata.
- Anni, catharina tri.2006.Psikologi belajar. Semarang UPT MKK UNNES.
- Dedidwitagama.wordpress.com/.../laporan-penelitian-tindakan-kelas-pkn/*
- Hamalik,Dr.Oemar.Psikologi BelajarMengajar.Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH06b4/8d6063a0.dir/doc.pdf> Oleh Penenaken Bangun,Dosen STKIP.Riama.Medan.
- <http://klikhimabio.blogspot.com/2009/01/observasi-sebagai-alat-evaluasi.html>
- <http://www.slideshare.net/budi2/penggunaan-media-tik-dalam-pengajaran-pendidikan-kewarganegaraan>.
- [http://www.slideshare.net/budi2/penggunaan-media-tik-dalam-pengajaran-pendidikan-kewarganegaraan."](http://www.slideshare.net/budi2/penggunaan-media-tik-dalam-pengajaran-pendidikan-kewarganegaraan)
- Kartadinata,Sunaryo.Prof.2002.Bimbingan di Sekolah Dasar.Bandung: CV.Maulana.
- Mudjito.2009.Model pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar.Jakarta: Depdiknas.
- Mudjito.2009.Pedoman Penilaian Hasil Belajar Dan Kalender Pendidikan di Sekolah Dasar.Jakarta: Depdiknas.
- Peraturan menteri pendidikan nasional.nomor 22 tahun 2006.Depdiknas.
- Permadi,Gilang.2008. Bahasa Indonesia.Bogor: Yudistira.
- Poerwanti,Endang,dkk.2008.Asesmen Pembelajaran SD.Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi: Depdiknas.

Sardiman A.M.2011.Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugandi.Achmad.Drs.20007.Teorii Pembelajaran. Semarang: UPT MKU UNNES.

Sukanto.2004.Peningkatan Hasil belajar.Jakarta: Depdiknas Perguruan Tinggi.

Trianto,M.Pd.2010.Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik.Jakarta: Prestasi pustaka.  
*www.rpiu.com/article/.../laporan-hasil-ptk- -sma "*.