

Permainan Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi

Ilmatius Sa'diyah

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Penulis Koresponden: ilmatus.sisfo@upnjatim.ac.id

Abstrak

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran berbasis teks. Pada kurikulum 2013 pembelajaran terkesan mekanistik sehingga berakibat pada pembelajaran yang kurang efektif dan menimbulkan kebosanan bagi pembelajar. Berkaitan dengan hal tersebut penelitian ini secara khusus akan mengujicobakan metode permainan edukasi pada pembelajaran materi teks laporan hasil observasi. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Ngawi. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas yang didukung dengan strategi pencarian data yang meliputi: (1) observasi partisipatif, (2) dokumentasi hasil belajar, dan (3) angket respons siswa. Analisis yang dilakukan adalah teknik deskriptif dengan metode persentase. Berdasarkan data penelitian diperoleh informasi bahwa metode permainan edukasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diterapkan metode permainan edukasi hasil belajar materi teks laporan hasil observasi menunjukkan hanya 46 % siswa yang menguasai pengetahuan dan keterampilan tentang teks laporan hasil observasi, sedangkan sisanya 54% mengalami kesulitan. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan edukasi terdapat peningkatan kualitas dalam penguasaan materi. Dengan demikian, metode permainan edukasi dapat berfungsi sebagai alat bantu strategi mengajar guru dan sebagai sumber belajar siswa dalam pembelajaran di kelas X.

Kata kunci: Permainan edukasi, minat belajar, hasil belajar, teks laporan hasil observasi, bahasa Indonesia

1. Pendahuluan

Uraian Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran berbasis teks. Pada kurikulum 2013, tiap jenjang kelas disajikan lima teks materi bahasa Indonesia. Yulianto (2013) mengemukakan fase-fase dalam pengajaran berbasis teks, yaitu 1) fase membangun konteks, 2) fase pemodelan dan dekonstruksi teks, 3) fase membuat teks secara bersama, 4) fase membuat teks secara mandiri, dan 5) fase menghubungkan dengan teks lain. Dampak negatif yang muncul dari hal ini adalah pembelajaran bahasa terkesan sistematis dan membosankan sehingga visi kurikulum 2013 tidak tersampaikan. Yulianto (2013) pun mengungkapkan hal yang senada mengenai pembelajaran berbasis teks, menurutnya pembelajaran terkesan mekanistik sehingga berakibat pada pembelajaran yang kurang efektif dan menimbulkan kebosanan bagi pembelajar.

Pengalaman di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pada

materi teks laporan hasil observasi saat kali pertama kurikulum 2013 diujicobakan ternyata memerlukan sebuah metode pembelajaran yang spesifik. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan keefektifan selama pembelajaran. Pada saat peneliti mulai mengajar di kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Ngawi, peneliti mendapatkan data bahwa dari jumlah 32 siswa kelas X PM 2, hasil belajar materi teks laporan hasil observasi pertemuan pertama dan pertemuan kedua menunjukkan hanya 46 % siswa yang menguasai pengetahuan dan keterampilan tentang teks laporan hasil observasi, sedang sisanya 54% mengalami kesulitan. Selain itu, siswa kelas X PM 2 juga memiliki kelebihan pada kecerdasan psikomotor yang menuntut siswa untuk terus bergerak di dalam kelas.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan seluruh siswa dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah permainan edukasi. Hal ini dikarenakan permainan edukasi bersifat merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Permainan belajar atau permainan edukasi, jika dimanfaatkan secara bijaksana, dapat: (1) menyingkirkan ”keseriusan” yang menghambat, (2) menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, (3) mengajak orang terlibat penuh, dan (4) meningkatkan proses belajar.

Pada dasarnya, penelitian serupa yang terkait dengan permainan edukasi sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pertama, penelitian dilakukan oleh Rahmat (2017) dengan judul “*Games Book* sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tiga”. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada permainan sebagai dasar penelitian dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainan yang digunakan (*games book*), jenjang siswa (SD), dan tujuan penelitian (minat baca siswa).

Penelitian kedua dilakukan oleh Ardhianti (2015) dengan judul “Penerapan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Mengonversi Teks Laporan Hasil Observasi Menjadi Teks Dialog pada Siswa Sekolah Menengah Atas”. Persamaan keduanya terletak pada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, yaitu meningkatkan minat belajar siswa, materi teks laporan hasil observasi yang digunakan, dan jenjang pendidikan siswa pada jenjang SMA. Perbedaannya terletak pada media permainan edukasi yang digunakan. Penelitian ni menggunakan banyak permainan edukasi, sedangkan penelitian sebelumnya hanya menggunakan media boneka tangan.

Dalam permainan edukasi pada penelitian ini, ada beberapa permainan yang akan

diterapkan dalam pembelajaran, yaitu siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat. Tiap-tiap permainan memiliki fungsi tersendiri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Permainan siapa cepat, dia dapat digunakan untuk mengajarkan materi mengenai kalimat definisi, permainan domino kaidah teks untuk materi kaidah teks laporan hasil observasi, dan permainan cerdas cermat untuk materi memahami isi teks laporan hasil observasi.

Masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana permainan edukasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi teks laporan hasil observasi di kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Ngawi. Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Ngawi dengan menggunakan permainan edukasi.

2. Metode

2.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini dipilih model Spiral (Kemmis dan Taggart, 1988) dengan langkah-langkah meliputi; (1) perencanaan/persiapan, (2) siklus I, (3) siklus II, dan (4) siklus III.

2.2 Subjek dan Variabel Penelitian

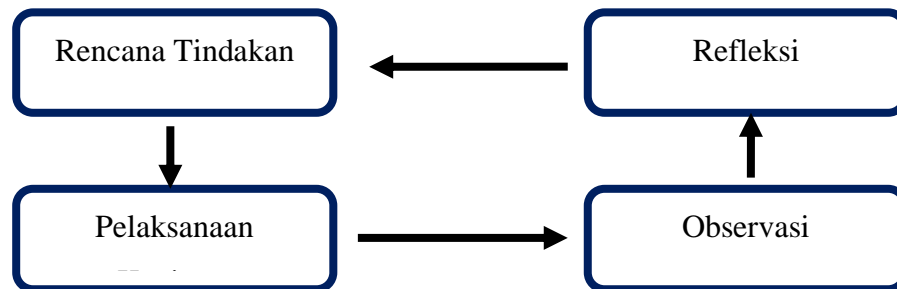
Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Ngawi. Variabel penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu (1) variabel input meliputi kondisi awal siswa, persiapan guru dan mahasiswa, serta keberadaan sarana dan prasarana yang menunjang dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi, (2) variabel proses meliputi kondisi proses pembelajaran teks laporan hasil observasi dengan metode permainan edukasi dengan evaluasi tiap siklus, (3) variabel output meliputi kondisi siswa berkaitan dengan minat dan hasil belajar siswa tiap siklus.

2.3 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Ngawi. Lokasi sekolah tersebut terletak di Jalan Teuku Umar No. 10 Telp 0351-749517. Pelaksanaan penelitian ini pada semester gasal tahun di tingkat X PM 2 SMK Negeri 1 Ngawi. Pelaksanaan berlangsung selama 4 jam pelajaran/minggu. Tiap jam pelajaran berlangsung selama 45 menit.

2.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri atas empat tahapan untuk tiap-tiap siklus. Prosedur penelitian tersebut tergambar pada bagan berikut ini.



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh melalui (1) observasi partisipatif yang dilakukan peneliti bersama guru kelas selama metode permainan edukasi digunakan dalam pembelajaran berbasis teks, (2) dokumentasi hasil belajar siswa setelah pembelajaran, dan (3) angket respons siswa setelah pembelajaran.

2.6 Teknik Penganalisisan Data

Data yang diperoleh diolah dengan (1) mengecek kelengkapan data, (2) menabulasi data, (3) menganalisis data, dan (4) menginterpretasi data. Analisis dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif dengan persentase. Selanjutnya, dari hasil analisis tersebut dideskripsikan dalam tindakan mengenai minat dan hasil belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah penelitian dilakukan, berikut ini adalah hasil dan pembahasan dalam penelitian ini.

3.1 Kondisi Awal Pembelajaran

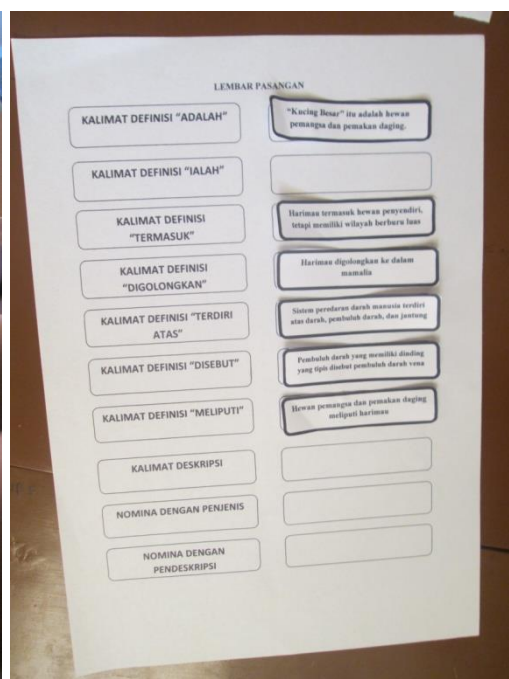
Mengenai kondisi awal pembelajaran materi teks laporan hasil observasi di kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Ngawi, menunjukkan yaitu (1) pembelajaran materi teks laporan hasil observasi kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Ngawi merupakan pembelajaran perdana

menggunakan kurikulum 2013, (2) pengajarnya adalah guru bahasa Indonesia yang sudah mengikuti pelatihan kurikulum 2013, (3) materi pembelajaran yang diberikan mengacu pada KI dan KD dalam kurikulum 2013 dan berbasis teks, dan (4) faktor yang menyebabkan hambatan pembelajaran materi teks laporan hasil observasi adalah keterbatasan metode pembelajaran, minat dan hasil belajar siswa, dan keterbatasan pemahaman guru bahasa Indonesia terhadap aplikasi pengajaran di kelas menggunakan kurikulum 2013.

3.2 Pelaksanaan Tindakan Kelas

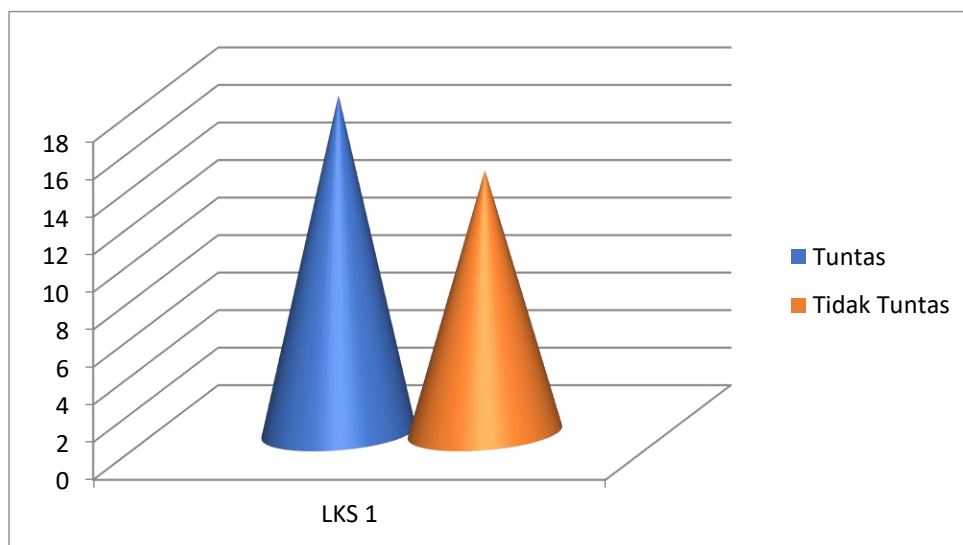
Siklus I

Pembelajaran materi teks laporan hasil observasi di kelas X PM 2 dengan metode permainan edukasi (Siapa Cepat, Dia Dapat) berlangsung baik. Hasil monitoring selama tindakan berlangsung adalah dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa pada materi teks laporan hasil observasi. Berdasarkan survey awal hanya 46% siswa yang mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan materi teks laporan hasil observasi di atas rata-rata. Setelah mendapatkan pembelajaran dengan metode permainan edukasi (Siapa Cepat, Dia Dapat) terdapat peningkatan ketuntasan pembelajaran. Aktivitas individu siswa lebih baik dan bersemangat meskipun tingkat kemajuannya berbeda-beda dan bervariasi.



Gambar 2. Siswa Melakukan Permainan Edukasi Siapa Cepat Dia Dapat

Dari hasil observasi siswa kelas X PM 2 pada materi pelajaran teks laporan hasil observasi dapat diketahui bahwa banyaknya siswa yang mendapat nilai di atas KKM (78) sebanyak 18 siswa dan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (78) sebanyak 14 siswa. Ketuntasan klasikal akan tercapai jika lebih dari 85% siswa telah tuntas. Berdasarkan hasil dari pengerjaan LKS 1 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dari jumlah keseluruhan 32 siswa. Jumlah ini jika dinyatakan dalam persentase maka persentase siswa yang tuntas hanya 56%. Berdasarkan persentase tersebut, maka dapat dikatakan jika kelas X PM 2 belum tuntas secara klasikal dalam memahami materi yang diajarkan. Hasil LKS 1 tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



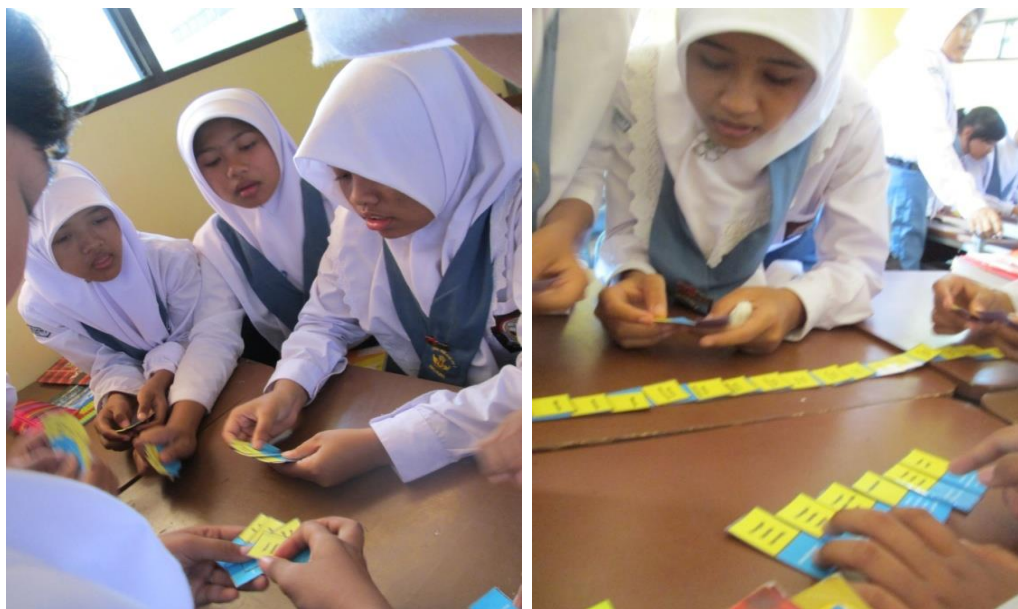
Gambar 3. Hasil LKS 1 siswa X PM 2

Faktor yang menjadi hambatan dalam mengenalkan materi teks laporan hasil observasi adalah karena sebelumnya siswa belum mendapatkan materi yang relevan dengan materi teks tersebut. Selain itu, hambatan lain juga terjadi selama pelaksanaan,

yaitu belum ada guru yang secara khusus memiliki kompetensi untuk membelajarkan materi teks laporan hasil observasi.

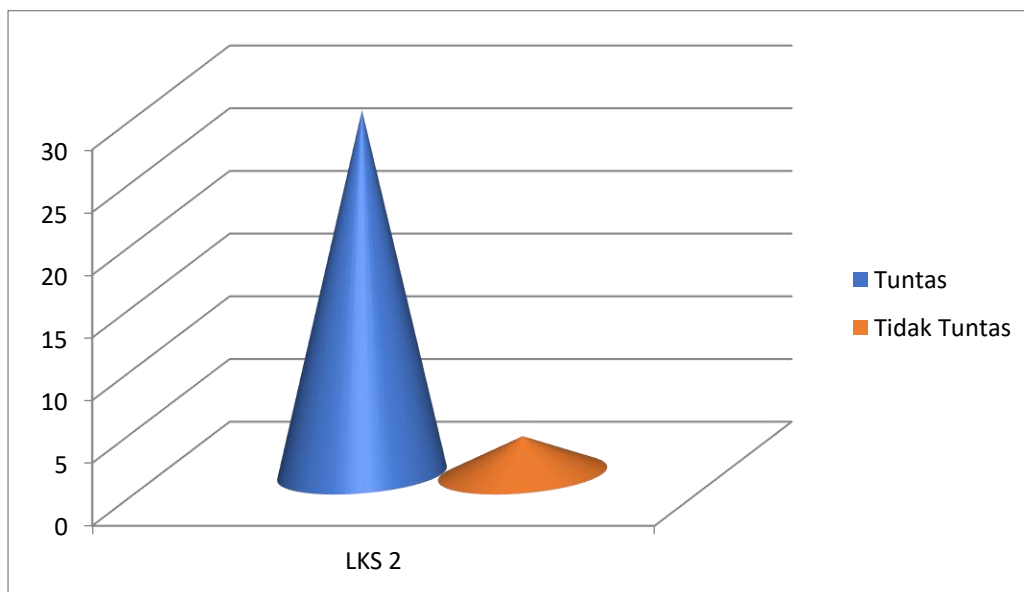
Siklus II

Pembelajaran materi teks laporan hasil observasi di kelas X PM 2 dengan menggunakan metode permainan edukasi (domino kaidah teks laporan hasil observasi) berlangsung baik dan mengalami peningkatan. Dari hasil nilai LKS 2 siswa kelas X PM 2 pada materi pelajaran teks laporan hasil observasi dapat diketahui bahwa banyaknya siswa yang mendapat nilai di atas KKM (78) sebanyak 29 siswa dan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (78) sebanyak 3 siswa.



Gambar 4. Siswa Melakukan Permainan Edukasi Domino Kaidah Teks LHO

Ketuntasan klasikal akan tercapai jika lebih dari 85% siswa telah tuntas. Berdasarkan hasil dari pengerjaan LKS 2 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa dari jumlah keseluruhan 32 siswa. Jumlah ini jika dinyatakan dalam persentase maka persentase siswa yang tuntas hanya 91%. Berdasarkan persentase tersebut, maka dapat dikatakan jika kelas X PM 2 tuntas secara klasikal dalam memahami pertengahan materi yang diajarkan. Hasil LKS 2 tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut :



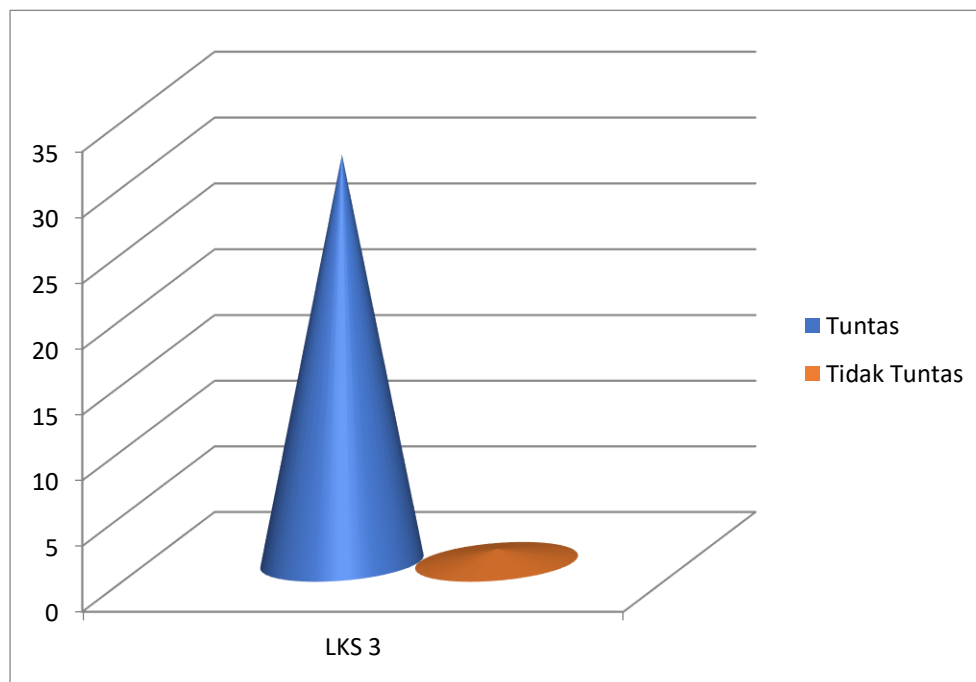
Gambar 5. Hasil LKS 2 siswa X PM 2

Ketidakteuntasan maksimal mendekati 100% disebabkan oleh keberadaan sejumlah pertanyaan dalam LKS 2 yang dikembangkan lebih rumit dari materi dalam permainan. Selain itu, faktor siswa juga memengaruhi hasil belajar, yaitu keterampilan siswa sebelum mempelajari materi teks laporan hasil observasi.

Siklus III

Pembelajaran materi teks laporan hasil observasi di kelas X PM 2 dengan metode permainan edukasi (Cerdas Cermat) berlangsung baik dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dari hasil nilai LKS 3 siswa kelas X PM 2 pada materi pelajaran teks laporan hasil observasi dapat diketahui bahwa banyaknya siswa yang mendapat nilai di atas KKM (78) sebanyak 31 siswa dan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (78) sebanyak 1 siswa. Berdasarkan hasil dari pengerjaan LKS 3 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas sebanyak 31 siswa dari jumlah keseluruhan 32 siswa.

Jumlah ini jika dinyatakan dalam persentase maka persentase siswa yang tuntas hanya 97%. Berdasarkan persentase tersebut, maka dapat dikatakan jika kelas X PM 2 tuntas secara klasikal dalam memahami materi yang diajarkan. Hasil LKS 3 tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 6. Hasil LKS 3 siswa X PM 2

Selain itu, hasil observasi kegiatan belajar mengajar (KBM) hasilnya adalah (1) penggunaan metode permainan edukasi (cerdas cermat) dapat meningkatkan kualitas proses, hasil pembelajaran, dan minat siswa selama pembelajaran materi teks laporan hasil observasi, (2) ketuntasan siswa dalam menguasai materi adalah 97%, (3)

pembelajaran dengan metode permainan edukasi dapat efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Ngawi, dan (4) kendala penelitian ini adalah keterbatasan kemampuan awal siswa dalam menyerap materi teks laporan hasil observasi.



Gambar 7. Siswa Melakukan Permainan Edukasi Cerdas Cermat

Peningkatan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa juga ditentukan berdasarkan respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran permainan edukasi (*siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat*). Berikut ini adalah daftar respons siswa.

Tabel 1. Respons Siswa Kelas X PM 2

| No | Aspek yang Diamati | Respon Siswa | |
|----|---|--------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1 | Apakah belajar dengan permainan edukasi lebih bermanfaat daripada belajar tanpa permainan edukasi? | 31 | 1 |
| 2 | Apakah belajar dengan permainan edukasi dapat lebih memahami pelajaran menulis kalimat definisi dan kalimat deskripsi yang belum dimengerti sebelumnya? | 31 | 1 |

| | | | |
|--------|--|-----|----|
| 3 | Apakah belajar dengan permainan edukasi dapat meningkatkan prestasi/hasil belajar di sekolah? | 27 | 5 |
| 4 | Apakah selama ini sudah adakah Bapak/Ibu guru yang menerapkan permainan edukasi dalam pembelajaran selain ceramah di dalam kelas? | 13 | 1 |
| 15 | Apakah kalian tertarik dengan permainan edukasi <i>siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat</i> ? | 32 | 0 |
| 6 | Apakah permainan edukasi <i>siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat</i> dapat meningkatkan minat kalian pada pelajaran? | 32 | 0 |
| 7 | Apakah permainan edukasi <i>siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat</i> dapat membantu kalian untuk lebih memahami materi yang sudah dijelaskan? | 32 | 0 |
| 8 | Apakah permainan edukasi <i>siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat</i> dapat meningkatkan keaktifan kalian dalam kegiatan pembelajaran? | 32 | 0 |
| 9 | Apakah kalian menginginkan permainan edukasi <i>siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat</i> ini diterapkan dalam mata pelajaran yang lainnya? | 29 | 3 |
| 10 | Apakah kalian merasa senang dengan adanya permainan edukasi <i>siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat</i> ? | 32 | 0 |
| Jumlah | | 291 | 11 |

Berdasar atas tabel 1 diketahui bahwa respons siswa terhadap pembelajaran dengan permainan edukasi sangat baik. Hal tersebut terlihat pada jawaban poin 5, 6, 7, dan 8 yang keseluruhan siswa menyukai dan tertarik dengan permainan dalam pembelajaran. Setelah itu jumlah skor *Ya/Tidak* dibagi dengan jumlah nilai maksimal didapatkan persentase 90,94% dengan kualifikasi **sangat berminat**. Sisanya adalah 9,06% dengan kualifikasi **tidak berminat**.

4. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode permainan edukasi (siapa cepat, dia dapat, domino kaidah teks, dan cerdas cermat) dapat diterapkan pada materi teks laporan hasil observasi. Metode ini juga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sehingga dapat mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran, yaitu siswa merasa bosan. Dapat pula disimpulkan bahwa metode permainan edukasi berpotensi memberikan kesempatan berekspresi, berkreasi memberi materi melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Dengan demikian maka metode permainan edukasi dapat berfungsi sebagai alat bantu strategi mengajar guru dan sebagai sumber belajar siswa dalam pembelajaran di kelas X.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, A. dan Supriyono, W. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Ardhianti, M. 2015. Penerapan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Mengonversi Teks Laporan Hasil Observasi menjadi Teks Dialog pada Siswa Sekolah Menengah Atas.. *Jurnal Buana Pendidika*. 11(20)
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2003. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara
- Darsono, M, dkk. 2001. Belajar dan Pembelajaran. Semarang: Semarang Press
- Rahmat, A.S. 2017. *Games Book* sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*. 1(1):27-33
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyatno. 2005. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta: Grasindo
- Yulianto, Bambang. 2013. Mencermati Buku Teks Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan untuk SMP/MTs. Dalam Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia “Pergulatan Teks Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013” : 20 Oktober 2013

Lampiran

Lampiran Bentuk Permainan Domino Kaidah dan Siapa Cepat Dia Dapat

| | | | | | |
|--------------|-------------------|-------------------|------------------------|-------------------|-------------------|
| | Kata sifat | Kata kerja | Kata Keterangan | Kata Benda | Kata ganti |
| <i>indah</i> | <i>Tidur</i> | <i>Agak</i> | <i>Mobil</i> | <i>Dia</i> | <i>Selusin</i> |

| | | | | | |
|----------------------|-------------------|---------------------|---------------------|------------------|-----------------|
| Kata Bilangan | Kata depan | Kata sambung | Kata sandang | Kata seru | Partikel |
| <i>di-</i> | <i>dan</i> | <i>Sang</i> | <i>Aduh</i> | <i>-pun</i> | <i>getar</i> |

| | | | | | |
|----------------------|-------------------------|---------------------|--------------------|----------------------|-------------------|
| Makna | Makna denotat | Kata majemuk | Kata ulang | Kata turunan | Kata dasar |
| <i>Ringan tangan</i> | <i>Ayahnya mendapat</i> | <i>Basah kuyup</i> | <i>Rumah makan</i> | <i>Mondar-mandir</i> | <i>Bersatu</i> |

Lampiran Lembar Pasangan pada Permainan Siapa Cepat Dia Dapat

| | |
|--|--|
| KALIMAT DEFINISI “ADALAH” | |
| KALIMAT DEFINISI “IALAH” | |
| KALIMAT DEFINISI “TERMASUK” | |
| KALIMAT DEFINISI “DIGOLONGKAN” | |
| KALIMAT DEFINISI “TERDIRI ATAS” | |
| KALIMAT DEFINISI “DISEBUT” | |
| KALIMAT DEFINISI “MELIPUTI” | |
| KALIMAT DESKRIPSI | |
| NOMINA DENGAN PENJENIS | |
| NOMINA DENGAN PENDESKRIPSI | |

SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I)
“**INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**”
ISBN 978-623-88045-0-4 (EPUB)