

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA  
INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
PERMAINAN SISWA KELAS III SEMESTER GENAP  
DI MI SHIBYANUL ISLAMIAH KECAMATAN  
SUKORAMBI JEMBER**

Siti Khoirunnisa'  
Email [choirunnisya31920@gmail.com](mailto:choirunnisya31920@gmail.com)

**Abstrak:** Salah satu untuk menunjang suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar tersebut yaitu dengan adanya metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang di gunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Dengan adanya metode pembelajaran di harapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Oleh karenaitu, guru hendaknya menghadirkan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dari rumusan masalah ini adalah ingin mendeskripsikan, proses pelaksanaan upaya meningkatkan prestasi belajar bahasa indonesia dengan menggunakan metode permainan siswa kelas III semester genap di MI Shibyanul Islamiyah kecamatan sukorambi kabupaten jember tahun pelajaran 2016/2017, mendeskripsikan proses perencanaan upaya meningkatkan prestasi belajar bahasa indonesia dengan menggunakan metode permainan siswa kelas III semester genap di MI Shibyanul Islamiyah kecamatan sukorambi kabupaten jember tahun pelajaran 2016/2017, serta evaluasi peningkatan belajar bahasa indonesia dengan menggunakan metode permainan siswa kelas III semester genap di MI Shibyanul Islamiyah kecamatan sukorambi kabupaten jember tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 18 siswa. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

**Key words:** *Prestasi belajar, bahasa indonesia, metode permainan*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi negara yang digunakan secara meluas di dalam kehidupan masyarakat. Namun tidak semua pengguna bahasa Indonesia dapat memahami dan mengaplikasikannya dengan baik. Maka dari itu pembelajaran bahasa Indonesia diberikan secara berkesinambungan dari mulai sekolah dasar. Hal ini bertujuan

agar siswa terampil berbahasa serta mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan, dan menyenangkan berbahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara. Dalam UU No.20 tahun 2003 dalam pasal 33 disebutkan bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional<sup>1</sup>. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar dalam lembaga pendidikan serta alat perhubungan atau komunikasi dalam pemerintahan dan kenegaraan, bahasa Indonesia juga menjadi mata pelajaran wajib dalam dunia pendidikan.

Keterampilan-keterampilan dalam berbahasa adalah keterampilan mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara.<sup>2</sup> Setiap keterampilan tersebut erat sekali hubungannya dengan keempat keterampilan lainnya. Pada masa kecil anak belajar menyimak, kemudian baru belajar berbicara. Selanjutnya belajar keterampilan membaca dan menulis setelah mereka masuk sekolah. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surah Al-Kahfi ayat 66:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Artinya: “Musa berkata kepadanya, “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi petunjuk)” (Qs. 18: 66)

Kaitannya surah Al-kahfi dengan subyek pendidikan adalah memberi tahu kesulitan-kesulitan yang akan dihadapi dalam menuntut ilmu. Hal ini perlu, karena zaman akan selalu berubah seiring dengan berjalannya waktu. Dan kalau kita tidak mengikutinya, maka akan menjadikan anak yang tertinggal. Kemudian mengarahkannya untuk tidak mempelajari sesuatu jika sang pendidik mengetahui bahwa potensi anak didiknya tidak sesuai dengan bidang ilmu yang akan dipelajarinya.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam jenjang pendidikan, mulai dari SD bahkan sampai di perguruan tinggi. Masalah pembelajaran ini perlu adanya perbaikan proses pengajaran. Salah satunya dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk mengembangkan potensi secara maksimal. Banyak sekali tipe-tipe pembelajaran yang

---

<sup>1</sup> Departement Pendidikan Nasional. 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Pusat Balitbang, Departement Pendidikan Nasional, hal 15

<sup>2</sup> Danim Sudarwan, 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia hal 6

dapat diterapkan, sehingga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara antar peneliti dengan guru kelas III MI Shibyanul Islamiyah Sukorambi, diperoleh informasi bahwa ada beberapa siswa mengalami kejenuhan saat pembelajaran bahasa Indonesia, siswa merasa bosan dan pembelajaran pun hanya berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif. Serta penggunaan media yang kurang bervariasi dan metode yang kurang menyenangkan, sehingga siswa menjadi pasif.

Melihat kenyataan di atas diperlukan suatu tindakan baru untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia agar tercipta suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti memilih solusi melalui upaya meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan siswa kelas III semester genap di MI Shibyanul Islamiyah Kecamatan Sukorambi kabupaten Jember TA 2016/2017. Agar pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara efektif dan menyenangkan maka dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III salah satunya adalah dengan menggunakan metode permainan. Karena dengan adanya metode permainan akan sangat mendukung belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia, sehingga siswa mudah menanggapi pembelajaran bahasa Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan secara umum. Penelitian tindakan kelas disebut juga *Classroom Action Research* (CAR), sedangkan penelitian tindakan kelas disebut juga *action research*. Penelitian tindakan kelas adalah : (1) penelitian tindakan yang dilakukan di kelas, atau (2) penelitian tindakan yang menyangkut masalah-masalah kelas (*interaksi siswa dan guru*), atau (3) penelitian tindakan yang menyangkut masalah pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Kemmis (dalam Hopkins, 1993) adalah suatu bentuk penyelidikan berupa refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi sosial dengan tujuan meningkatkan rasionalitas dan keadilan terhadap praktik pendidikan, pemahaman terhadap praktik, dan situasi dalam pelaksanaan. Jenis PTK dalam penelitian ini difokuskan pada

peningkatan prestasi belajar bahasa indonesia siswa kelas III dengan memanfaatkan metode permainan.

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan reflecting). Apabila peneliti sudah mengetahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama, maka peneliti menentukan rancangan tindakan berikut pada siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua merupakan kelanjutan dari keberhasilan siklus pertama, namun kegiatan pada siklus kedua mempunyai berbagai tambahan untuk perbaikan dari hambatan dan kesulitan yang ditemukan dalam tindakan dalam siklus pertama. Tidak ada ketentuan atau ketetapan berapa siklusnya harus dilakukan oleh peneliti. Hal ini tergantung dengan peneliti, jika telah menemukan hasil yang memuaskan dalam perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran dikelas, maka peneliti dapat menghentikan dan mengambil kesimpulan.

Adapun penjelasan alur siklus tindakan kelas sebagai berikut: Rancangan atau perencanaan awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.

Pelaksanaan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya penggunaan metode permainan berupa permainan kartu kata, pesan berantai, puzzle.

Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Observasi dibagi dalam dua siklus, yaitu siklus I dan II, dimana masing-masing siklus dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama). Dibuat dalam dua siklus dimaksudkan untuk memperbaiki system pengajaran yang telah dilaksanakan.

#### **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kualitatif yang dipilih oleh peneliti, bahwa penelitian kualitatif artinya penelitian yang menggunakan data informasi berbagai macam teori yang diperoleh dari kepustakaan. Dalam kualitatif, peneliti

harus menggunakan diri mereka sebagai instrumen, mengikuti asumsi-asumsi kultural sekaligus mengikuti data dalam berupaya mencapai wawasan wawasan imajinatif. Pada dunia sosial, responden, peneliti diharapkan fleksibel dan reflektif tetapi tetap mengambil jarak. Konsekuensi dari pendekatan ini adalah, metode penelitian kualitatif par excellence merupakan observasi partisipatoris “pengamatan terlibat” , (Brannen, 1997; 11). Sejalan dengan definisi tersebut, Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

### **Sumber Data**

Penelitian ini berada di MI Shibyanul Islamiyah Sukorambi Jember, karena lokasi sekolah yang sangat strategis dan mudah dijangkau oleh peneliti. Selain itu, dipilih berdasarkan keunikan di Madrasah yang telah dijabarkan pada latar belakang penelitian. Sedangkan peneliti menetapkan dalam sumber penelitian disini adalah pihak yang terdiri atas:

Kepala Sekolah MI Shibyanul Islamiyah kecamatan Sukorambi kabupaten Jember, Guru kelas III sekaligus guru bahasa indonesia di MI Shibyanul Islamiyah kecamatan Sukorambi kabupaten Jember, siswa kelas III semester genap di MI Shibyanul Islamiyah di kecamatan Sukorambi yang berjumlah 18 siswa-siswi.

### **Metode Pengumpulan Data**

#### **Metode Observasi**

Dalam menggunakan metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blanko pengamatan sebagai instrumen. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala fisik untuk kemudian dilakukan pencatatan. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa observasi adalah suatu cara untuk memperoleh data kegiatan penelitian yang dilakukan secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang berada pada obyek penelitian dengan mengadakan pencatatan secara sistematis terhadap kejadian yang dibutuhkan, adapun yang diperoleh adalah tentang keadaan lokasi penelitian secara awal.

Adapun disini peneliti mengamati kelas III di MI shibyanul islamiyah dengan memahami karakter siswa terlebih dahulu, berusaha menuruti kesukaan siswa, serta memahami kebutuhan siswa saat di kelas. Sehingga tahap selanjutnya akan mengerti, apa kira-kira metode permainan yang cocok bagi siswa kelas III yang berjumlah 18.

#### **Metode Interview**

Salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interview atau wawancara yaitu suatu kegiatan yang dilakukan atau dilaksanakan secara efektif, artinya dalam kurun waktu yang sesingkat-singkatnya dapat diperoleh data sebanyak-banyaknya, bahasa harus jelas dan terarah, suasana harus tetap rilek agar data yang diperoleh adalah data yang obyektif dan dapat dipercaya.

Interview atau wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Selain dari itu<sup>3</sup> Arikunto juga menjelaskan bahwa kuesioner itu terbagi dari tiga bagian yaitu :

Interview bebas artinya pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data apa yang akan dikumpulkan. Interview terpimpin artinya interview yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam interview terstruktur. Sedangkan interview bebas terpimpin kombinasi dari interview bebas dan interview terpimpin.

Dari pendapat diatas maka dapat dipahami bahwa metode interview adalah suatu metode yang dilakukan secara sistematis yang berlandaskan pada penyelidikan. Didalam interview ini, peng-interview membawa kerangka-kerangka pertanyaan yang akan diajukan kepada interviewer tetapi cara yang dilakukan harus sesuai dengan situasi yang ada. Berdasarkan pendapat diatas, maka metode interview dalam penelitian ini adalah menggunakan interview bebas terpimpin.

Untuk memantapkan data yang diberikan oleh kepala sekolah begitupun dengan siswa kelas III, interview juga dikenakan pada guru kelas, disamping untuk memantapkan keabsahan data, melalui guru kelas diharapkan mendapatkan gambaran umum tentang kemampuan siswa yang menjadi responden penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti akan interview dengan kepala sekolah, guru bahasa Indonesia kelas III dan peneliti mengambil beberapa siswa yaitu Sembilan siswa kelas III untuk di interview diantaranya lima perempuan dan empat laki-laki yang melakukan peningkatan-peningkatan prestasi belajar bahasa Indonesia.

#### Metode Dokumentasi

Arikunto mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, notulen rapat, agenda dan

---

<sup>3</sup> Arikunto S, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed Revisi VI, Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta. Hal 87

sebagainya<sup>4</sup>. Berdasarkan pendapat tersebut diatas, maka dapat diambil suatu kesimpulan metode dokumentasi adalah metode yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data dari berbagai cacatan dalam bentuk dokumen. Sehingga peneliti dapat mentrasfer data-data yang tersedia. Dalam penelitian ini data yang diraih dengan metode dokumentasi adalah sebagai berikut: Soal tes lisan dan tulis bahasa Indonesia yang telah diujikan, Hasil tes lisan dan tulis bahasa Indonesia yang telah didokumentasikan, Prestasi belajar siswa yang mengalami peningkatan, Daftar nama-nama siswa yang menjadi subjek penelitian

#### **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis data kualitatif, Bodgan menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting yang dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain<sup>5</sup>. Berikut langkah-langkah analisis data dilapangan :

#### **Reduksi data**

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting dan dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya apabila diperlukan<sup>6</sup>

Reduksi data digunakan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan dan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulanfinalnyadapat ditarik dan diverifikasi. Hal ini dilakukan dengan caramemilih-milih data yang dibutuhkan atau sesuai dengan fokus penelitian.

---

<sup>4</sup> Arikunto S, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI, Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta. Hal 234

<sup>5</sup> Sugiono. 2013. Metode penelitian Pendidikan ( pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan RnD. Bandung: Alfabeta hal 244

<sup>6</sup> Sugiono. 2013. Metode penelitian Pendidikan ( pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan RnD. Bandung: Alfabeta hal 247

## Penyajian Data

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data tersebut. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, grafik, dan sejenisnya. Dengan demikian maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi dan dapat merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami<sup>7</sup>

Penyajian data dilakukan setelah data diperoleh selama penelitian, kemudian dipaparkan. Dalam pelaksanaan penelitian, penulis yakin bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid

## KAJIAN TEORI

### Pengertian Prestasi

Belajar Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama tidak melakukan kegiatan. W.J.S. Purwadarminta berpendapat bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan).

Harapan memberikan batasan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum<sup>8</sup>.

Prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, dan keterampilan<sup>9</sup>, hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dikukur dengan menggunakan hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

Setelah menelusuri uraian di atas, dapat dipahami mengenai makna kata *prestasi* dan *belajar*. Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Adapun belajar pada dasarnya

---

<sup>7</sup> Sugiono. 2013. Metode penelitian Pendidikan ( pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan RnD. Bandung: Alfabeta hal 249

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah. 2002. Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional. Hal 4

<sup>9</sup> Arikunto S, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI, Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta hal 2



adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yaitu perubahan tingkah laku. Dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hal ini sesuai dengan firman Allah surah Al-Baqarah ayat 269:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: "Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barang siapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat".(QS.Al-Baqarah: 269)

Kaitannya surat Al-Baqarah dengan subyek tersebut, bahwa Allah Swt mengaruniakan hikmah kebijaksanaan serta ilmu pengetahuan kepada siapa-siapa yang dikehendaki-Nya diantara hamba-Nya sehingga dengan ilmu dan dengan hikmah itu ia dapat membedakan antara yang benar dan salah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau rapor setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tinggi-rendahnya prestasi belajar siswa.

#### **Faktor yang mempengaruhi prestasi Belajar**

Pada dasarnya factor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu factor dalam diri siswa (internal) dan faktor dari luar (eksternal).

##### **Faktor Internal**

Faktor internal adalah factor yang berasal dari siswa. Faktor ini antara lain sebagai berikut:

##### **Kecerdasan (Intelegensi)**

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat menentukan tinggi-rendahnya inteligensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembngan sebaya.

##### **Faktor Jasmani atau Faktor Fisiologis**

Kondisi jasmani atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang, factor jasmani seperti panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana fungsinya.

Sikap

Sikap yaitu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh factor pengetahuan, kebiasaan dan keyakinan.

Minat

Minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus.

Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri atas dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, staf administrasi, teman-teman sekelas, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, dan lain-lain. Adapun yang termasuk dalam lingkungan non sosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal, dan waktu belajar

Menurut Slameto, faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar adalah keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Sebagaimana yang dijelaskan Slameto, bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Oleh karena itu, orangtua hendaknya menyadari bahwa pendidikan di mulai dari keluarga. Adapun sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga-lembaga formal memerlukan kerja sama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha meningkatkan hasil belajar anak. Jalan kerja sama yang perlu ditingkatkan, ketika orang tua menaruh perhatian yang serius cara belajar anak dirumah.

Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran dan kurikulum.

Lingkungan Masyarakat

Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan alam sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada.

### **Batas Minimal Prestasi Belajar**

Menetapkan batas minimal keberhasilan siswa berkaitan dengan upaya peningkatan hasil belajar. Ada beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, yaitu: Norma skala angka dari 0-10. Norma skala angka dari 0-100.

Angka terendah menyatakan kelulusan atau keberhasilan belajar (*passing grade*) skala 0-10 adalah 5,5 sedangkan untuk skala 0-100 adalah 55 atau 60. Pada prinsipnya, jika seorang siswa dapat menyelesaikan lebih dari separuh tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah instrumen evaluasi dengan benar, ia dianggap telah memenuhi target minimal keberhasilan belajar.

### **Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran menurut pendapat behavioristik adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Pendapat kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari<sup>10</sup>

Adapun humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya<sup>11</sup>

Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Pada dasarnya, semua siswa memiliki gagasan atau pengetahuan awal yang sudah terbangun dalam wujud skemata. Dari pengetahuan awal dan pengalaman yang ada, siswa menggunakan informasi yang berasal dari lingkungannya dalam rangka mengonstruksi interpretasi pribadi serta makna-maknanya. Makna dibangun ketika guru memberikan permasalahan yang relevan dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada sebelumnya,

---

<sup>10</sup> Dimiyati, M. 2002, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, hal 24

<sup>11</sup> Alisuf Sabri.1996, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, hal 9

memberi kesempatan kepada siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

### **Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membimbing siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan aktivitas penugasan, pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, nasional dan global.

Pembelajaran bahasa indonesia saat ini telah mencakup seluruh aspek kebahasaan, maka siswa dituntut mampu berkomunikasi secara efektif, selalu menggunakan bahasa indonesia sebagai alat komunikasi formal, memahami bahasa indonesia sebagai budaya indonesia. Dengan begitu, siswa mampu menggunakan bahasa indonesia dengan disertai rasa bangga terhadap budayanya sendiri.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengemukakan bahwa bahasa sebagai sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri, dengan percakapan (perkataan) yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun. Alek dan Achmad H.P menjelaskan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri. Berikut ini informasi mengenai bahasa, yaitu: Bahasa adalah sistematis, Bahasa adalah sistem lambang bunyi, Bahasa adalah bermakna, Bahasa adalah arbitrer, Bahasa bersifat Konvensional, Bahasa bersifat produktif, Bahasa bersifat unik dan bervariasi, Bahasa bersifat universal

### **Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Seperti halnya dalam kurikulum 2013 adalah agar siswa memiliki kemampuan, di antaranya: Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis, Menghargai dan bangga menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara., Menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.

### **Ruang lingkup Bahasa Indonesia**

Adapun ruang lingkup mata pelajaran bahasa indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan

bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: Mendengarkan, Berbicara, Membaca, Menulis

### **Metode Pembelajaran bahasa Indonesia**

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.

Menurut Nurhadi dan Agus Senduk, ada tiga *mainream* yang perlu disoroti, yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas pembelajaran. Kurikulum pendidikan harus komprehensif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak overload, dan mampu mengakomodasikan keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk memperbaiki kualitas hasil pendidikan. Secara mikro, harus ditemukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas, yang lebih memberdayakan potensi siswa. Ketiga hal ini harus diterapkan secara stimulan dan seimbang jika kita ingin SDM kedepan lebih baik

### **Metode Permainan**

#### **Sejarah Metode Permainan dalam Pendidikan**

Dalam sejarah permainan, kita menjelajahi penggunaan simulasi dan permainan dalam pendidikan di masa lalu pada sejarah dalam budaya barat, yaitu dua pendidik dan pengarang yang telah dikenal secara umum selama berabad-abad: *Quintilian*, yang tinggal di Roma pada abad pertama Masehi, pengajar retorika, menulis beberapa volume karya mengenai oratoria, dan bekerja sebagai pembela (serupa dengan pengacara yang bertugas membela terdakwa), serta Maria Montessori (1970-1952).

Seorang pendidik inovatif dari Italia yang memiliki strategi pengajaran untuk anak-anak kecil, *The Montessori Method* (1912), yang terus berpengaruh hingga hari ini. *Quintilian* (Permainan dan Pendidikan di Romawi Kuno) Kekaisaran Romawi mencangkup hampir semua dunia yang kita kenal di zaman kuno, dan Afrika sampai Inggris dan dari Spanyol. Roma adalah kota yang sibuk dan hidup, dibanjiri oleh orang-orang dari semua ras dan tradisi, serta kehidupan umum dan pribadi yang diisi dengan berbagai permainan, diantaranya yaitu permainan dadu, kelereng, *board game* dari zaman Romawi yang bercampur baur dengan tradisi yang berbeda serta dibentuk dengan material yang berharga. Salah satu contoh adalah

*Tabula*, permainan backgammon versi militer di zaman modern, yang akhirnya dapat dirunut kembali sampai ke Mesir. Beberapa contoh permainan ini berupa pahatan marmer atau kayu yang berharga, Kaisar Claudius diyakini telah membuat permainan seperti ini untuk kereta kekaisarannya. Ditingkat public dan kelembagaan, kalender tahunan disusun di sekitar perayaan religious dan pesta rakyat, ketika permainan dan pertunjukan, misalnya pertarungan gladiator, pertunjukan music, teater merupakan saat-saat puncak perayaan tahunan.

Kata dalam bahasa latin untuk permainan dan bermain adalah *ludes* dan *ludere*, sehingga para gladiator bertarung di *ludi gladiatorii*, dan pertunjukan teater ditampilkan di *ludi scaenici*. *Ludus* mengindikasikan kegiatan apapun yang tidak berhubungan dengan bekerja atau mencari uang untuk hidup, dan oleh karena itu pernah menjadi bagian dari *otium* (kemewahan di waktu luang) yang hanya dapat dinikmati oleh orang merdeka<sup>12</sup>. Kegiatan di waktu luang ini termasuk di dalamnya music, seni, bertarung, berbicara di depan umum, membaca dan menulis literatur. Tentu saja, kegiatan-kegiatan ini mencakup semua yang dipahami oleh orang Romawi mula-mula mencakup apa yang selama ini disebut sebagai "sekolah", walaupun dengan bentuk yang agak berbeda.

Kata *ludus* juga mengindikasikan suatu tempat orang-orang dilatih permainan, seperti tempat *lanista*, pemilik dan pelatih para gladiator, yang berlokasi di luar kota. Ketika sekolah umum didirikan, mereka juga menggunakan kata *ludus*, sehingga kata yang digunakan untuk permainan juga digunakan untuk sekolah. Dari perspektif modern kita berkaitan dengan kesenangan sebagai lawan dari kerja dan melihat belajar dari bekerja, menggunakan kata yang sama untuk permainan dan sekolah dapat menjadi kontra-intuitif. Namun demikian, melihat bahwa proses belajar mengajar pendidikan untuk anak-anak, dan permainan memiliki banyak persamaan arti pada akar kebudayaan barat. Permainan sesungguhnya memiliki potensi yang besar sebagai piranti belajar mengajar yang dapat dipelajari yang digunakan di abad ke-21.

Dalam bukunya pertama, *Institutes of Oratory*, Quintilian menekankan hubungan antara hiburan dengan pembelajaran, ia mengatakan bahwa anak-anak perlu menikmati (bukan tidak menyukai)

---

<sup>12</sup> Botturi, L., & Loh, C. S. (2008). Once upon game: Rediscovering the roots of games in education. In C. T. Miller (Ed), *Games: Their purpose and potential in education*. New york, NY: Springer Publishing, hal 24

pelajaran, sehingga mereka akan menjadi termotivasi untuk terus belajar seiring mereka tumbuh dewasa.

Namun Quintilian bergerak selangkah lebih maju, memperhatikan bahwa ketika murid-murid memasuki sebuah permainan, kepribadian individu mereka menjadi lebih kentara. Dalam permainan siswa, juga kecenderungan moral, siswa menunjukkan diri mereka sendiri dengan lebih sederhana. Sebuah permainan tentu saja adalah ruang yang aman, dibatasi dan pada waktu yang sama dilindungi oleh aturan-aturannya, sehingga kepribadian para siswa (pemain) dapat muncul dengan lebih bebas. Tentu saja, ini adalah suatu poin penting yang harus diingat para guru dalam mengembangkan empati murid-muridnya.

Maria Montessori (Sekolah dan permainan Awal tahun 1990-an) Gagasan utama dalam menurut Montessori adalah bahwa anak-anak pada umumnya adalah pelajar alamiah, memiliki rasa ingin tahu, dan haus akan pengetahuan. Tujuan utama pendidikan formal bukan untuk merusak motivasi intrinsik tersebut, melainkan memupuknya, menurut karakter masing-masing anak. Metode montessori menekankan pembelajaran dengan kecepatan sendiri dan prakarsa sendiri.

Montessori mengingatkan bahwa guru harus berhati-hati dalam memilih materi yang mengantarkan informasi berguna, bukan permainan atau cerita isapan jempol. Dan tidak untuk mengaburkan perbedaan peran guru dan murid dengan bertindak seperti kanaanak, begitu pun guru perlu menarik kebutuhan anak-anak untuk memahami konten berguna yang akan membantu siswa menjadi baik sebagai orang dewasa.

### **Pengertian metode permainan**

Peraturan pemerintah RI No. 19/1005, pasal 19 bahwa proses pembelajaran pada satuan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

*Game* atau permainan, skenarionya dibuat oleh guru, diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan dan menantang. Pelaksanaan permainan, keberhasilan atau kegagalannya menjadi pengalaman yang urutannya dicatat oleh siswa. Proses pengalaman dari setiap kejadian dalam permainan menjadi bahan analisis dan pengambilan kesimpulan.

Permainan ini merupakan kegiatan dan siswa belajar dengan membaca pengalaman bermain tersebut. Daur belajar dari pengalaman adalah:

Melakukan aktivitas permainan, Mencatat urutan pelaksanaan dan kejadian-kejadian penting menganalisis kejadian-kejadian atau factor-faktor yang mendukung keberhasilan atau hambatan yang menyebabkan kegagalan.

Kesimpulan sebagai hasil belajar yang dicatat dan dipresentasikan. Kesimpulan merupakan hasil belajar yang menjadi kekayaan intelektual para siswa sebagai produksi pengetahuan.

Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Permainan yang dimaksud dapat berupa teka-teki, papan bergambar (sejenis ular tangga), kotak rahasia, atau kartu gambar yang dibuat siswa dan guru. Metode ini dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami, atau memecahkan masalah.

Metode ini bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dan mengembangkan pengendalian emosi apabila siswa menang atau tidak kalah, serta lebih menaraik dan menyenangkan, sehingga siswa mudah memahami bahan pelajaran yang disajikan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai secara tidak langsung.

Manusia adalah satu-satunya makhluk yang diberi akal untuk digunakan bernalar. Dengan alat nalar pemberian Allah inilah, walau Allah yang Mahatahu tidak pernah memberi tahu secara langsung, manusia harus berusaha sendiri melalui pengalamn. Kemampuan mencari tahu dari pengalaman inilah yang menjadi pembeda utama manusia dan hewan, sehingga manusia dapat memilih banyak pilihan tindakan yang harus diambilnya. Kemampuan pengambil keputusan adalah kearifan manusia memilih. Dikatakan dalam Qs al-Baqarah (2: 42)

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْمُونَ ﴿٤٢﴾

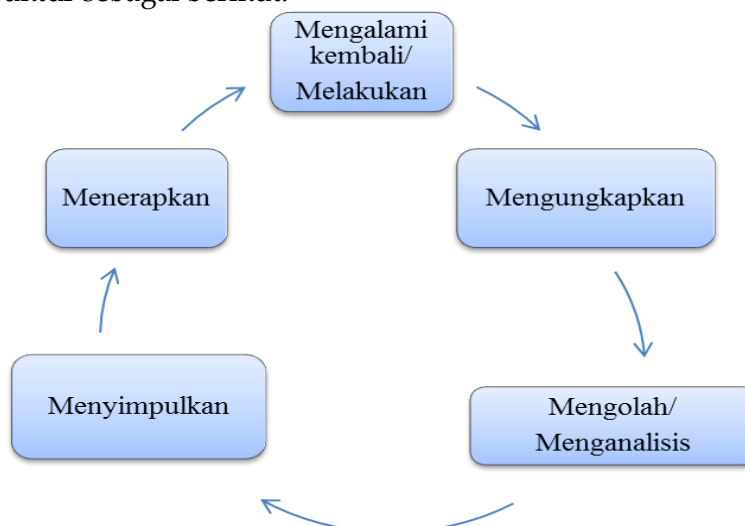
Artinya: “Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu. “ (Andi Hakim Nasution).

Pembentukan pribadi manusia menurut Peter L. Berger, pada hakikatnya adalah manusia memproduksi dirinya sendiri melalui pengalaman dalam realitas sosial. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan



sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini. Setiap siswa walau melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya, tetapi proses pengalaman batin dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda. Jadi permainan adalah faktor yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan, pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri.

Menurut psikolog Kurt D. Lewin, orang belajar dari pengalaman menurut struktur sebagai berikut.



Di atas sudah ditemukan bahwa dasar metode pembelajaran adalah daur belajar dari pengalaman. Suatu proses belajar bertahap di mulai dengan melakukan, mengungkapkan, menganalisis, dan menyimpulkan.

Tahap melakukan adalah tahap melaksanakan tugas dalam bentuk permainan kelompok, pekerjaan individu, simulasi atau tes. Para peserta didorong untuk melakukan pelaksanaan acara dengan sepenuh potensi dirinya, potensi fisik, akal atau pikiran, emosi atau nurani. Secara Motorik, hal itu melibatkan emosi dan menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Selain keterlibatan dirinya, ia juga berinteraksi dengan peserta lain dan menimbulkan pengalaman itu dilakukan sehingga secara emosional mereka terhanyut dalam melakukan permainan tersebut.

Tahap mengutarakan adalah tahap mensistematisasikan pengalaman secara runtut dan logis. Inilah peristiwa pengalaman ilmiah, peristiwa yang menyangkut dirinya atau teman sepengalaman.

Pengalaman yang diungkap berupa pengalaman fisik, pengalaman kejiwaan dan emosi. Dengan pengungkapan ini diharapkan teridentifikasi kekuatan dan kelemahan diri atau proses pengenalan diri.

Tahap menganalisis adalah tahap menilai hubungan antar pengalaman, anatara perilaku dan nilai-nilai acuan, antara emosi dan rasio dan hubungan antar pribadi peserta. Proses analisis dapat dilaksanakan sebagai presentasi pribadi atau diskusi kelompok.

Tahap kesimpulan adalah tahapan pengalaman AHA. Sesungguhnya secara alamiah, pribadi yang belajar selalu akan sampai pada pengalaman AHA yang lebih besar bila terjadi melalui diskusi, renungan atau refleksi, sampai pada menyadari bahwa dirinya punya kelemahan, punya kekuatan, berhasrat untuk meraih prestasi dan hasil, mempunyai dorongan untuk melakukan perubahan atau membangun citra baru, integritas diri dan *permonce* organisasi. Aha atau oh, adalah ungkapan memahami mengapa sesuatu terjadi begitu atau kesimpulannya yang lain. Tiap tahapan berputar dan berulang dalam daur belajar pengalaman berstruktur.

### **Makna Bermain dalam Islam**

Dalam konsep Islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasuluallah Saw. Bahkan setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri bermain bersama anak-anaknya. Selain sebagai wujud kasih sayang, juga untuk melatih anak berkeaktivitas dan melatih fisiknya supaya menjadi kuat serta lincah. "Menurut Ratna, dengan bermain, otot-otot anak akan bekerja maksima, metabolisme tubuh meningkat, dan perkembangan otot lebih bagus.<sup>13</sup>

Nabi Muhammad Saw, sering bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain di atas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air ke mulut beliau, lalu menyemburnya ke wajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa.

Dalam riwayat Umar bin Khattab r.a. pernah berjalan dengan tangan dan kedua kakinya (merangkak), sementara anak-anaknya bermain-main di atas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka seperti layaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifaah, mereka dalam keadaan seperti itu, mereka pun berkata,

---

<sup>13</sup> Ratna Mega Wangi. 2007, *Character Parenting Space*, Bandung: Read Publishing House, hal 163

“Engkau mau melakukan hal seperti itu, wahai amirul mukminin?” Umar menjawab, Tentu!<sup>14</sup>. (Hasan bin Ahmad Hasan Hammam,

Keduanya riwayat di atas menggambarkan bahwa setiap orang tua maupun pendidik hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Selain itu, dapat pula dimaknai bahwa dalam mendidik putra-putrinya hendaknya diselingi dengan berbagai permainan sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebab, memang masa anak ialah masanya bermain. Oleh karenanya, bermain merupakan kebutuhan seorang anak yang wajib dipenuhi. Bila tidak terpenuhi kebutuhan tersebut, maka ada yang kurang dalam kehidupannya, dan akhirnya akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

Menurut Maslow sebagaimana dikutip oleh Muhammad Anis, kebutuhan pokok manusia dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenjang yang pemenuhannya harus berjenjang, mulai jenjang yang paling rendah ke jenjang yang paling tinggi.

“Berikut ini teori kebutuhan yang diperkenalkan Maslow. Kebutuhan jasmani, Kebutuhan rasa aman, Kebutuhan rasa kasih sayang dan resonansi social, Kebutuhan akan pengakuan harga diri, Kebutuhan aktualisasi diri.<sup>15</sup>

Dalam konteks ini, bermain termasuk kebutuhan jasmani. Artinya bermain adalah kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan ini, anak akan merasa senang, nyaman, dan selalu dalam kebahagiaan. Selain itu, dengan bermain, jasmani anak akan menjadi sehat dan bugar sehingga akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Berikut hadits Nabi yang memberikan pelajaran kepada para pendidik.

عَنْ أَبِي مُوسَى قَالَ كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذْ بَعَثَ أَحَدًا مِنْ أَصْحَابِهِ فِي بَعْضِ أَمْرِهِ قَالَ بَشِّرُوا وَلَا تُنْفَرُوا وَيَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا (رواه مسلم)

Artinya: “Dari Abu Musa, ia berkata Rasulullah Saw ketika mengurus salah seorang sahabat di dalam sebagian perintahnya Rasulullah Saw bersabda berilah mereka kabar gembira dan janganlah mereka dibuat lari dan permudahkanlah manusia dalam soal-soal agama dan janganlah mempersukar mereka.(HR.Imam Muslim).

<sup>14</sup> Hasan bin Ahmad Hasan Hamman. 2007, *Perilaku Nabi terhadap Anak-Anaknya*, Bandung: Irsyad Baitus Salam,.

<sup>15</sup> Moh. Anis. 2009, *Sukses Mendidik Anak; Perspektif Al-Qur'an dan Hadits*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, hal 88-89

Perintah Nabi di atas memberikan pelajaran kepada para pendidik bahwa di dalam melaksanakan tugas pendidikan, para guru atau pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, berupaya membuat peserta didik untuk merasa senang di sekolah, salah satunya yaitu dengan menggunakan metode permainan.

## **PEMBAHASAN**

### **Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia dengan Metode Permainan**

#### **Bimbingan belajar secara Intensif**

Ada berbagai macam model bimbingan belajar bisa dijadikan sebagai alternatif dalam upaya peningkatan prestasi belajar siswa. Ada dua macam model bimbingan belajar, yaitu: pertama: bimbingan siswa berprestasi, dan kedua: bimbingan bagi anak dengan kemampuan dibawah rata-rata. Bagi siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata mereka hanya dapat diberikan program pengayaan, sedangkan bagi mereka yang hanya memiliki kemampuan dibawah rata-rata diberi program remedial, atau teknik pemberian bantuan atau bimbingan belajar tersebut dapat dilakukan dengan face to face.

Bimbingan belajar secara individu bisa diperluas kepada kelompok walaupun metode ini juga digunakan untuk membantu individu-individu yang mempunyai masalah gangguan emosional yang serius. Pada pembelajaran individual, guru memberi bantuan pada masing-masing pribadi, sedangkan pada pembelajaran kelompok, guru memberikan bantuan secara umum.

Upaya selanjutnya yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran bervariasi. Akan tetapi dalam hal ini peneliti menganjurkan untuk menggunakan metode permainan yang mana bertujuan untuk membantu anak-anak dalam menyelesaikan masalah kejenuhan didalam pembelajaran bahasa indonesia, disamping itu metode permainan juga merupakan cara untuk memberikan pengertian dengan menstimulasi siswa untuk memperhatikan, menelaah, dan berpikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalahnya tersebut sebagai upaya memecahkan masalah.

#### **Siklus I Pertemuan Pertama**

##### **Perencanaan**

Pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 4 April 2017 dari jam 07.15 sampai jam 08.25 dengan materi dialog teks drama.

Tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa dapat menirukan dialog teks drama dengan ekspresi yang tepat.

### **Pelaksanaan**

#### **Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal, mengorientasikan siswa pada masalah yang dapat dipercaya melalui kegiatan mengamati dan Tanya jawab. Pembelajaran dimulai dengan salam dan berdoa, kemudian guru mengabsen siswa sebelum memulai pelajaran dan guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran.

#### **Kegiatan Inti**

Sebelum guru menjelaskan materi, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 8 siswa untuk melakukan sebuah permainan pesan berantai, dengan tujuan membangkitkan semangat siswa agar tidak mudah jenuh saat pembelajaran memahami dialog teks drama. Kemudian guru membagi kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 orang siswa untuk menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya.

**TABEL I**  
**DAFTAR NAMA KELOMPOK DIALOG**

<b>Kelompok Dialog</b>	<b>Pemeran Tono</b>	<b>Pemeran Ari</b>	<b>Pemeran Didit</b>
1.Siti Rindi.A	Dewi	Mahbi	Rindi
2.Dewi Safira			
3. Mahbi Ikhsan.H			

<b>Kelompok Dialog</b>	<b>Pemeran Tono</b>	<b>Pemeran Ari</b>	<b>Pemeran Didit</b>
1.Chapty Khilwani	Chapty	Dika	Vadia
2. Nurul Vadia.Z			
3.Muhammad Dika			

<b>Kelompok Dialog</b>	<b>Pemeran Tono</b>	<b>Pemeran Ari</b>	<b>Pemeran Didit</b>
1.Dewi Intan.L	Intan	Rizka	Ulum
2. Miftahul Ulum			

3.Ferizka.Z			
-------------	--	--	--

Kelompok Dialog	Pemeran Tono	Pemeran Ari	Pemeran Didit
1.Nurul Rahmawati	Imroatul	Lidia	Nurul
2. Maulidia.H			
3.M.Imroatul.F			

Setelah kelompok terbentuk guru menjelaskan materi secara singkat, kemudian guru memberikan contoh dan memperagakan dialog teks drama dengan berekspresi yang tepat. Setelah diberikan contoh dan penjelasan, kemudian memerintahkan siswa yang sudah dibagi kelompoknya untuk menirukan dialog dengan ekspresi yang sudah dicontohkan oleh guru dengan memerankan tokoh masing-masing dengan memberikan waktu 10 menit. Guru mulai memperhatikan siswa yang memerankan dialog teks drama dengan mendampingi dan memberikan arahan yang tepat dalam mengekspresikan pemeran tokoh yang ada di teks.

#### **Kegiatan Akhir**

Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini serta menanyakan apakah mereka senang jika belajar sambil bermain dengan menggunakan pesan berantai. Semua siswa menjawab senang sekali karena selain belajar juga bisa bermain bersama teman-teman dan Bu guru. Sebelum menutup pelajaran, guru memberikan motivasi untuk tetap rajin belajar di rumah dan meminta siswa untuk mempelajari materi berikutnya.

#### **Pertemuan kedua pada hari Kamis, 06 April 2017**

Pembelajaran II dilaksanakan pada tanggal 06 April 2017 dimulai dari jam 09.30 sampai 10.40 dengan materi percakapan melalui telepon Tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa bisa memahami betapa pentingnya penggunaan telepon di masa sekarang ini. Pada pembelajaran ini langkah-langkahnya sama dengan pertemuan pertama. Aktifitas-aktifitas pembelajaran yang terjadi pada pertemuan kedua ini adalah sebagai berikut:

#### **Kegiatan awal**

Ketika memasuki kelas, guru memberikan salam dan siswa menjawab salam tersebut dan bersama-sama berdoa dengan siswa sebelum KBM, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar siswa dan mengabsen siswa, guru menyampaikan indikator pembelajaran dan guru mengingatkan siswa pada materi pertemuan pertama dengan melakukan Tanya jawab.

### Kegiatan Inti

Guru menjelaskan bagaimana melakukan percakapan melalui telepon, kemudian guru menunjukkan cara bertelepon dengan baik. Setelah materi sudah dijelaskan oleh guru, guru mengajak siswa jika yang berani tampil dulu didepan kelas untuk melakukan percakapan telepon, maka akan mendapat nilai yang baik dan mendapat hadiah, tidak lama kemudian setelah guru mengumumkan hal itu siswa berlomba-lomba ingin maju duluan di depan kelas.

Kemudian guru membagi kelompok di antaranya dua pasang siswa agar dapat bercakap-cakap melalui telepon dengan temannya. Berikut tabel kelompok melakukan percakapan melalui telepon.

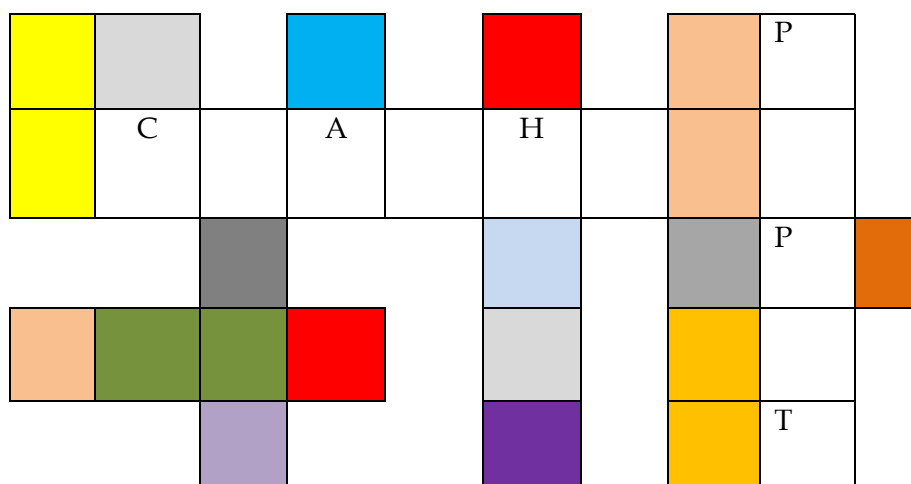
**TABEL V**  
**NAMA KELOMPOK PERCAKAPAN TELEPON**

<b>Kelompok Percakapan Telepon</b>	<b>Pemeran Chaca</b>	<b>Pemeran Pipit</b>
1.Dewi Intan	Intan	Dika
2.Muhammad Dika		

<b>Kelompok Percakapan Telepon</b>	<b>Pemeran Chaca</b>	<b>Pemeran Pipit</b>
1.Muhammad Farel Pratama	Ulum	Farel
2.Miftahul Ulum		

Setelah siswa melakukan percakapan telepon antar teman, guru memberikan tugas berupa pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan permainan puzzle terkait percakapan telepon. Guru memberikan pertanyaan siapa yang bertelepon pada percakapan pada tugas 2?

Kemudia siswa berebut maju di depan kelas mengisi jawaban yang ada pada puzzle (teka teki) yang masih kosong dengan jawaban "Chacha". Selanjutnya pertanyaan berikutnya adalah siapa yang ditelpon pada percakapan tersebut?. Siswa berebut kembali untuk menjawab pertanyaan, kemudian siswa mengisi kotak yang kosong dengan jawaban "Pipit". Berikut Puzzle yang digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada siswa.



Setelah semua siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, hampir 90 % siswa bisa mengerjakan tugas dengan bentuk permainan, bahkan siswa berebut untuk mengisinya, dan membuat siswa lebih senang dengan pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga prestasi dapat ditingkatkan dengan melalui metode permainan.

#### Kegiatan Akhir

Pada akhir kegiatan pembelajaran ini, guru menanyakan pada siswa hal-hal yang belum dipahami. Sebelum pelajaran ditutup guru memerintahkan untuk belajar materi pertemuan selanjutnya, kemudian berdoa dan salam. Adapun data ketercapaian pengetahuan siswa pada siklus I berdasarkan pengamatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**TABEL VI**  
**DAFTAR NILAI BELAJAR SIKLUS I**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siti Rindi Alfiana	75	Tuntas
2	Dafid Mahrobi	50	Tidak Tuntas
3	Dela Rahmawati	75	Tuntas
4	Dewi Intan Lestari	75	Tuntas
5	Nurul Rahmawati	75	Tuntas
6	Mahbi Ikhsan Hidayat	55	Tidak Tuntas
7	Muhammad Farel P H	50	Tidak Tuntas
8	Muhammad Reza Afandi	70	Tuntas
9	M. Wildan Hamdani	50	Tidak Tuntas
10	Miftahul Ulum	65	Tidak Tuntas
11	Nurul Vadia Zulfa	70	Tuntas
12	M. Dika Ardiansyah	55	Tidak Tuntas
13	Chapty Khilwani	70	Tuntas
14	M. Adek Verdyanzah	50	Tidak Tuntas



15	Ferizka Zriyadatut T	55	Tidak Tuntas
16	Imroatul Faaizah	75	Tuntas
17	Maulidia Hilmiyatus. S	85	Tuntas
18	Dewi Safira	80	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>1180</b>	
<b>RATA-RATA</b>		<b>65.55</b>	

**TABEL VII**  
**DISTRIBUSI HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I**

Jumlah Siswa	Persentase	Kreteria
8	45%	Tidak Tuntas
10	55%	Tuntas
18	100	

Dari hasil analisis table di atas dapat diketahuibahwa hasil belajar diperoleh siswa pada siklus I adalah dari 18 siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa tuntas atau dengan persentase 55% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa atau dengan persentase 45% .

Dari analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan namun perlu ditingkatkan dengan cara dilanjutkan pada proses pembelajaran pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

#### **Observasi**

Observasi dilakukan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pada tahapan observasi pada siklus pertama yang dilaksanakan pada kegiatan proses belajar mengajar sedang berlangsung dapat diketahui pada saat guru menyajikan materi menggunakan permainan, siswa kelihatan senang dan sangat antusias, sehingga suasana kelas menjadi hidup dan siswa sangat gembira.

Saat guru menyajikan materi dengan permainan puzzle, semua siswa memperhatikan sebuah permainan terkait dengan pelajaran bahasa Indonesia yang dijelaskan oleh guru dan siswa sangat menyukai dengan pelajaran yang berbentuk permainan.

Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik. Observasi mencatat bahwa tidak semua kelompok atau pun individu berani maju kedepan kelas untuk berbicara maupun menulis hasil dari tugasnya karena masih ada siswa yang masih malu.

#### **Refleksi**

Aktifitas belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan dikatakan efektif

karena siswa sangat antusias dan setiap indikator menunjukkan cukup baik. Namun, masih ada siswa malu dan bingung untuk mengaplikasikan permainan.

Aktifitas siswa secara individu pada siklus pertama, pada kegiatan mendengarkan penjelasan guru 60.31%, kegiatan memahami penjelasan guru 55.55%, kegiatan menggunakan metode permainan 76.19%, kegiatan diskusi kelompok 69.85%, kegiatan tes individual 53.96%

Hasil belajar pada post tes I dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan materi pokok “dialog teks drama dan percakapan telepon” untuk meningkatkan prestasi belajar menggunakan metode permainan masih belum sepenuhnya tercapai, meskipun yang lain sudah ada yang tercapai.

Dari hasil refleksi di atas, maka perlu adanya tindak lanjut yang dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Adapun hal-hal yang perlu disempurnakan oleh guru yaitu memberikan motivasi dan penguatan serta bimbingan khusus dan perhatian lebih kepada siswa-siswi yang terlambat belajar dalam belajar. Guru memberikan peringatan agar siswa berani mengemukakan pendapatnya pada saat kerja kelompok. Kekurangan yang dialami selama proses pembelajaran pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II.

## **Siklus II**

### **Pertemuan pertama pada hari Selasa. 11 April 2017**

#### **Perencanaan**

Pada siklus II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 11 April 2017 dari jam 07.15 sampai jam 08.25 dengan materi membaca puisi dengan lafal dan intonasi yang tepat. Tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa dapat memahami isi puisi dan membaca dengan penuh ekspresi.

#### **Pelaksanaan**

##### **Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal, mengorientasikan siswa pada masalah yang dapat dipercaya melalui kegiatan mengamati dan Tanya jawab. Pembelajaran dimulai dengan salam dan berdoa, kemudian guru mengabsen siswa sebelum memulai pelajaran dan guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru mengajak siswa bermain pesan berantai untuk mengasah otak dan komunikasi siswa antar teman ketika akan memulai pelajaran.

##### **Kegiatan Inti**

Sebelum guru menjelaskan materi, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa. Kemudian guru menjelaskan apa puisi itu, setelah dijelaskan guru memberikan contoh bagaimana membaca puisi dengan intonasi yg

tepat dan penuh dengan ekspresi, siswa mencermati dengan nada terkagum-kagum apa yang sudah dicontohkan oleh guru. Kemudian siswa yang sudah dibagi kelompoknya diminta untuk maju oleh guru untuk belajar membacakan puisi didepan teman-temannya dengan suara yang lantang, penuh ekspresi. Walaupun sebagian siswa ada yang malu untuk membacakan puisi, tak lama kemudian mereka tidak mau kalah dengan kelompok lainnya yang lebih bagus lagi penampilannya. Siswa berlomba-lomba dalam membacakan puisi diiringi dengan ekspresi serta gerak tubuh yang sesuai dengan isi puisi tersebut. Ada beberapa kelompok yang sangat bagus menampilkan puisi didepan kelas, siswa berkolaborasi dengan teman mainnya. Bahkan kelompok lain yang belum tampil berebut ingin tampil duluan karna tertarik dengan hasil penampilannya temannya yang bagus sekali.

Setelah penampilan usai, guru memberikan permainan petak umpet dengan potongan-potongan puzzle. Guru menyembunyikan beberapa potongan-potongan puisi disekitar ruangan dan memberitahu siswa berapa banyak potongan puzzle yang harus ditemukan dan lihat siapa yang dapat menemukan serta menyelesaikan puzzle terlebih dahulu. Siswa langsung berlomba-lomba menemukan potongan-potongan puzzle, mereka berlarian ingin duluan dapat yang disembunyikan oleh guru, tak lama kemudian potongan-potongan puzzle berhasil siswa temukan semuanya.

### **Kegiatan Akhir**

Pada akhir kegiatan pembelajaran ini, guru menanyakan pada siswa hal-hal yang belum dipahami. Sebelum pembelajaran ditutup, guru memerintahkan siswa untuk belajar materi untuk pertemuan selanjutnya agar ketika diberi tugas atau maju didepan tidak malu. Kemudian guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama dan salam.

### **Pertemuan kedua pada hari Kamis, 13 April 2017**

#### **Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal, mengorientasikan siswa pada masalah yang dapat dipercaya melalui kegiatan mengamati dan Tanya jawab. Pembelajaran dimulai dengan salam dan berdoa, kemudian guru mengabsen siswa sebelum memulai pelajaran dan guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mengajak siswa melakukan relaksasi untuk memfokuskan siswa dengan permainan petak umpet dengan potongan-potongan puzzle.

### Kegiatan Inti

Sebelum guru memberikan tugas kepada siswa, guru mengajak siswa keluar kelas, untuk mengamati lingkungan yang ada disekitar sekolah. Begitu siswa sudah mengamati apa yang sudah siswa lihat. Guru memberikan tugas menulis puisi dengan hasil pengamatan siswa yang baru saja dilihat, kemudian guru mengajak siswa kembali ke dalam kelas, untuk mengerjakan tugas menulis puisi. Guru mengingatkan siswa jika yang puisinya hasilnya bagus, maka akan mendapat permen. Ternyata promosi guru berhasil, banyak siswa yang semangat ingin menyelesaikan hasil puisinya dengan bagus. Kemudian guru memberikan sebuah permainan terkait dengan puisi. Guru meminta siswa untuk tutup mata, karna guru menyembunyikan potongan-potongan puisi dilokasi kelas secara acak, lalu siswa diminta mencarinya, akhirnya pun siswa berlarian mencari potongan-potongan puisi yang disembunyikan oleh guru, siswa mendapatkannya, dan guru meminta siswa mengurutkannya urutan puisi yang benar. Siswa pun maju dan merasa senang karna duluan menemukan terlebih dahulu dari pada teman-teman yang lainnya yang tidak menemukannya. Bahkan sebagian siswa ada yang sampai iri karena tidak cepat duluan menemukan potongan-potongan puisi.

Setelah semua siswa menyelesaikan tugasnya dengan baik dan mengumpulkan hasil puisinya, guru membagikan lembar soal individu untuk tes akhir siklus II, setelah selesai semua, guru membagikan tugas pada pertemuan kemarin.

### Kegiatan Akhir

Pada akhir kegiatan pembelajaran ini, guru menanyakan pada siswa hal-hal yang belum dipahami, melakukan kesimpulan bersama-sama. Kemudian guru menutup pelajaran dengan membaca doa bersama-sama dan salam. Adapun data ketercapaian pengetahuan siswa pada siklus I berdasarkan pengamatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**TABEL VIII**  
**DAFTAR NILAI BELAJAR SIKLUS II**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siti Rindi Alfiana	90	Tuntas
2	Dafid Mahrobi	70	Tuntas
3	Dela Rahmawati	90	Tuntas
4	Dewi Intan Lestari	90	Tuntas
5	Nurul Rahmawati	90	Tuntas
6	Mahbi Ikhsan Hidayat	80	Tuntas
7	Muhammad Farel P H	80	Tuntas

8	Muhammad Reza Afandi	80	Tuntas
9	M. Wildan Hamdani	75	Tuntas
10	Miftahul Ulum	60	Tidak Tuntas
11	Nurul Vadia Zulfa	100	Tuntas
12	M. Dika Ardiansyah	90	Tuntas
13	Chapty Khilwani	80	Tuntas
14	M. Adek Verdyanzah	90	Tuntas
15	Ferizka Zriyadatut T	70	Tuntas
16	Imroatul Faaizah	90	Tuntas
17	Maulidia Hilmiyatus. S	90	Tuntas
18	Dewi Safira	90	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>1505</b>	
<b>RATA-RATA</b>		<b>83.61</b>	

Siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila mendapat nilai lebih dari 70 (*Standar Ketuntasan Minimum mi Shiblyanul Islamiyah Sukorambi*)

**TABEL IX**

**DISTRIBUSI HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS II**

Jumlah Siswa	Persentase	Kreteria
1	5%	Tidak Tuntas
17	95%	Tuntas
18	100	

Dari hasil analisis table di atas diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II adalah 18 siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa atau dengan persentase 5 % dan siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa atau dengan persentase 95%. Dari analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siklus II ini sudah sangat baik dan tidak perlu lagi untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya.

**Observasi**

Hasil observasi yang didapat dari pengamatan, bahwa guru dalam menggunakan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, suda berhasil dan termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan pengamatan, kondisi kelas sudah dapat dikondisikan dengan baik oleh guru dan proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan lancar. Keterlibatan siswa juga sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan sebelumnya, kerja sama siswa dalam kelompok sudah terlihat baik.

## Refleksi

Aktifitas belajar siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan dikatakan efektif karena siswa sangat antusias dan setiap indikator menunjukkan sangat baik. Siswa sudah tidak malu untuk mengaplikasikan permainan dan aktif dalam menggunakan permainan bahasa Indonesia.

Aktifitas siswa secara individu pada siklus kedua, pada kegiatan mendengarkan penjelasan guru 84.12%, kegiatan memahami penjelasan guru 80.95%, kegiatan menggunakan metode permainan 85.71%, kegiatan diskusi kelompok 79.36%, kegiatan tes individual 84.12%

Hasil belajar pada post tes II dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan materi pokok "Membaca puisi dengan ekspresi yang tepat dan menulis puisi dengan lafal yang benar" untuk meningkatkan prestasi belajar menggunakan metode permainan dapat dibandingkan pada hasil siklus I dan siklus II

**TABEL X**  
**PERBANDINGAN NILAI BELAJAR SISWA**  
**PADA SIKLUS I DAN SIKLUS II**

No	Siklus I		Siklus II	
	Siswa	%	Siswa	%
1	8	45	1	5
2	10	55	17	95
Jumlah	21	100	21	100
Nilai Rata-rata	65.55		83.61	

Berdasarkan perbandingan menggunakan table dan diagram dapat diketahui nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 65.55% dan setelah menggunakan metode permainan, maka hasil belajar siswa mengalami perubahan peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata adalah 83.61%

**TABEL XI**  
**PERBANDINGAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA**  
**PADA SIKLUS I DAN SIKLUS II**

NO	Jenis Aktivitas	Siklus I	Siklus II
1	Mendengarkan Penjelasan guru	60.31%	84.12%
2	Mampu memahami penjelasan guru	55.55%	80.95%
3	Mampu mengaplikasikan permainan	76.19%	85.71%
4	Diskusi Kelompok	69.85%	79.36%
5	Mengerjakan tes individual	53.96%	84.12%

<b>Rata-Rata</b>	<b>63.17</b>	<b>82.85</b>
------------------	--------------	--------------

Sedangkan dari hasil siswa pada tabel XI dan diagram batang dapat di ketahui, bahwa aktivitas dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, yaitu pada siklus I nilai rata-rata siswa 63.17% dan siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82.85%.

### **Catatan Akhir**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Pada tahap perencanaan peneliti bersama guru bidang studi menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, soal-soal untuk individu/kelompok, dan tes evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.

Pada tahap pelaksanaan menggunakan metode permainan, membagi siswa dua atau empat kelompok, memberi materi diskusi, memberikan kuis atau pertanyaan, siswa diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan, melakukan pengamatan.

Pada tahap evaluasi, hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I rata-rata sebesar 65.55% dan presentase ketuntasan sebesar 55%, sedangkan pada siklus II rata-rata sebesar 83.05% dan presentase ketuntasan sebesar 95%.

Dari paparan data hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan mata pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan prestasi belajar dan pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

### **Daftar Rujukan**

- Nursito. 2002. *Peningkatan Prestasi Sekolah Menengah: Acuan Peserta Didik, Pendidikan, dan Orangtua..* Jakarta: Insan Cendekia.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional, 1994.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2002
- Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993
- Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996

- Ali, Muhammad. 2002. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung Baharudin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mohammad Nazir. 1999. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Eka Lestari, Karunia & Ridwan Yudhanegara, Mokhammad. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Muhammad Bin Jamil Zainun, 2003. *Solusi Pendidikan Anak Masa Kini*. Mustaqim.
- DimiyTI, M., *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2002.
- Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993.
- Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996.
- Rahmat, Memanfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. Vol 4, No.2 Juli 2003.
- Mulyasa, *ManajEMEN PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012
- Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-kanak*, Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Ratna Mega Wangi, *Character Parenting Space*, Bandung: Read Publishing House, 2007
- Hasan bin Ahmad Hasan Hamman, *Perilaku Nabi terhadap Anak-Anaknya*, Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2007.
- Moh. Anis, *Sukses Mendidik Anak; Perspektif Al-Qur'an dan Hadits*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Perkembangan Anak Jilid 1* Jakarta: Erlangga, 1993
- Departement Pendidikan Nasional. *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Pusat Balitbang, Departement Pendidikan Nasional, 2002
- Botturi, L., & Loh, C. S. (2008). Once upon game: Rediscovering the roots of games in education. In C. T. Miller (Ed), *Games: Their purpose and potential in education*. New york, NY: Spinger Publishing.
- Gredler, M. E. (1997). *Learning and instruction: Ttheory into practice* (2<sup>nd</sup> ed). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Departement Pendidikan Nasional. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2004.



- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. *Quantum learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan.*\_\_Terjemahan Alwiyah Abdurrahman, Jakarta: Kaifa, 2002.
- Beailieu, Danie. 2004. *Teknik-Teknik yang Berpengaruh di Ruang Kelas.* Terjemahan Oleh: Ida Kusuma Dewi. 2008. Jakarta: PT Indeks.
- C.E. Beeby. 1981. *Pendidikan Indonesia, Penilaian dan Pedoman Perencanaan.* Jakarta: LP3ES.
- Ella Yulaelawati. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran, Filosofi Teori dan Aplikasi.* Bandung: Pakar Raya.
- Semiawan, Conny. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Dasar .* Jakarta: Prenhalindo, 2002.
- Nana Sudjana, Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan.* Sinar Baru Algensindo.
- Achsin, A. 1986. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar.* Ujung Pandang: Penerbit IKIP ujung pandang.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.* Ed. Revisi, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Nurani, Yuliani. 2003. *Strategi Pembelajaran.* Pusat Penerbit Universitas Terbuka
- Sumber dari internet:**  
<http://www.arenasahabat.com/2014/02/hakikat-pembelajaran-bahasindonesia.html>  
<http://agil-asshofie.blogspot.co.id/2011/12/metode-permainan-pembelajaran-bahasa.html>  
[http://mayasari9595.blogspot.co.id/2015/01/pembelajaran-bahasa-indonesia-di-sd\\_19.html](http://mayasari9595.blogspot.co.id/2015/01/pembelajaran-bahasa-indonesia-di-sd_19.html)  
<http://hadistarbawielghazy.blogspot.co.id/2015/09/hadist-tentang-metode-pendidikan-1.html>