

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN GAME UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V

Rofiqoh firdausi

Universitas Islam Raden Rahmat

Email : Rofiqoh.firdausi@uniramalang.ac.id

Nanda septiana

Universitas Islam Negeri Madura

Email: nandaseptiana@iainmadura.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV MI MINU BULULAWANG pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui implementasi model pembelajaran (GAME). Latar belakang penelitian ini adalah kondisi pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru (metode ceramah), yang mengakibatkan siswa menjadi pasif, bosan, dan kurang antusias. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes kognitif (LKPD), wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan. Data observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama (sebelum GAME penuh) menunjukkan rata-rata 2,73 (68%) , dan meningkat pada pertemuan kedua (saat implementasi GAME) menjadi 3,19 (79%). Kesimpulannya, model GAME terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan dinamis, sehingga berhasil mengubah siswa dari pendengar pasif menjadi partisipan aktif.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Bahasa Indonesia, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTACK

This study aims to improve the learning activeness of fourth-grade students at MINU BULULAWANG in the Bahasa Indonesia (Moral Creed) subject through the implementation of the Team Games Tournament (GAME) learning model. The research was prompted by monotonous, teacher-centered learning conditions (primarily using the lecture method), which resulted in students being passive, bored, and unenthusiastic. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design, conducted in

one cycle consisting of two meetings. The research subjects were 19 fourth-grade students. Data collection techniques included observation, cognitive tests (Student Worksheets), interviews, and documentation. The results showed a significant increase in student learning activeness. Observation data on student activity in the first meeting (before full GAME) showed an average score of 2.73 (68%), which increased in the second meeting (during GAME implementation) to 3.19 (79%). In conclusion, the GAME model proved effective in creating a fun, competitive, and dynamic learning atmosphere, successfully transforming students from passive listeners into active participants.

Keywords: GAME, Learning Activity, bahasa indonesia, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Namun, dalam pelaksanaannya di kelas, pembelajaran Bahasa indonesia masih cenderung bersifat satu arah dan monoton. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif. Akibatnya, banyak siswa yang kurang aktif, cepat merasa bosan, dan hasil belajar pun belum optimal.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas V MI, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa indonesia. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya interaksi antar teman dalam belajar, dan hasil ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar.

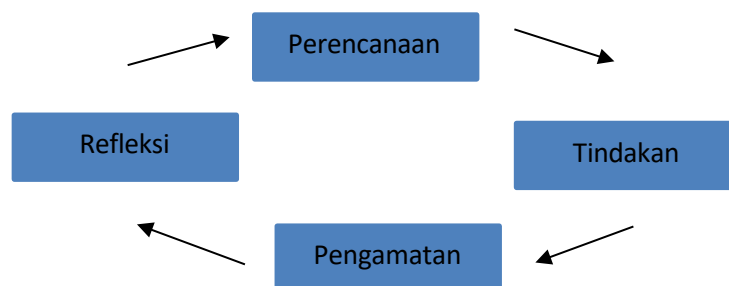
Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model Team Games Tournament (GAME). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim dan permainan edukatif. Dengan model GAME, siswa diajak belajar secara berkelompok dan berkompetisi secara sehat dalam turnamen yang menyenangkan. Hal ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa indonesia yang menuntut pemahaman nilai dan penerapan sikap dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (GAME) dipilih

sebagai solusi. GAME adalah model yang menekankan kerja sama tim (kooperatif) dan mengkombinasikannya dengan permainan edukatif serta turnamen. Model ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan menciptakan kompetisi yang sehat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model GAME guna meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus yang mana dalam siklus tersebut terdapat tahapan utama yang di gunakan yaitu, Perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan tahapan tersebut di lakukan pada setiap siklus PTK. Langkah-langkah tersebut dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik non tes, yang menggunakan lembar kuisioner dan observasi kelas sebagai instrument penelitian. Pada proses pengerjaanya siswa tetap menerapkan model kooperatif learning tipe Teams Games Tournament (GAME). Indikator keaktifan belajar peserta didik pada penelitian ini memadukan pendapat Nana Sudjana dan MC. Keache sebagai berikut: 1) keaktifan belajar peserta didik untuk bertanya dan selalu ingin tahu, (2) keaktifan dalam menjawab, menanggapi dan berpendapat, (3) keaktifan dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah, serta (4) keaktifan dalam bekerja sama dalam grup maupun sebagai individu. Pengerjaan soal juga di tuntutan secara individu bukan kelompok, karena di sini akan terlihat keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut. Pengumpulan data menggunakan instrument observasi dan non tes yang di lakukan oleh peneliti di MI MINU BULULAWANG Pakisaji. Setelah data terkumpul tahap selanjutnya yaitu di lakukan analisis menggunakan Teknik kooperatif, yakni dengan cara membandingkan hasil antar siklus. Sehingga dapat di ketahui peningkatan presentasi keaktifan pada mata Pelajaran matematika siswa. ada beberapa indikator yang harus di capai ketika pembelajaran tersebut berlangsung. Indikator tersebut berguna

sebagai patokan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan serta melihat keberhasilan penelitian yang di lakukan yakni dalam bentuk rata-rata presentase. Keaktifan belajar siswa memiliki presentase “Tuntas atau Tinggi” apabila melebihi 75%. Sedangkan hasil belajar di katakana berhasil apabila sebesar 80% dengan nilai kriteria yang di caai terpenuhi sebesar ≥ 70 . Adapun dalam mengkategorikan tingkat keaktifan belajar siswa mengacu pada Arikunto (dalam Prasetyo & Abduh, 2021) di gambarkan pada tabel 1.

TABEL 1. Kategori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi model GAME menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Peningkatan ini terukur secara kuantitatif melalui lembar observasi aktivitas siswa yang diisi oleh observer selama dua pertemuan.

Pada pertemuan pertama, di mana GAME belum sepenuhnya diimplementasikan dan masih didominasi penyampaian materi serta tugas kelompok, rata-rata skor aktivitas siswa adalah 2,73 dengan persentase 68%. Meskipun sudah menggunakan kerja kelompok, aktivitas siswa masih tergolong "cukup baik". Pada pertemuan kedua, di mana GAME dilaksanakan sepenuhnya dengan adanya *games* dan *tournament*, terjadi peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor aktivitas siswa naik menjadi 3,19 dengan persentase 79%.

Aspek yang diamati	Rata-rata Skor Pertemuan Ke	
	1	2
1	2,68	3,05
2	2,73	3,15
3	2,63	3,21
4	2,89	3,36
Rata-rata	2,73	3,19
Presentase	68%	79%

Tabel 1 menyajikan data perbandingan rata-rata aktivitas belajar siswa antara Pertemuan 1 dan Pertemuan 2, yang menunjukkan adanya peningkatan positif secara konsisten. Secara keseluruhan, rata-rata total skor aktivitas siswa mengalami kenaikan signifikan dari 2,73 (68%) pada Pertemuan 1 menjadi 3,19 (79%) pada Pertemuan 2. Peningkatan ini terlihat merata di keempat aspek yang diamati: "Keaktifan (Kerja Sama)" naik dari 2,68 ke 3,05; "Perhatian (Fokus, Antusias)" meningkat dari 2,73 ke 3,15; "Kedisiplinan" menunjukkan kenaikan dari 2,63 ke 3,21; dan "Penugasan" juga meningkat dari 2,89 menjadi 3,36. Data ini mengindikasikan bahwa implementasi pada Pertemuan 2 (model GAME) berhasil meningkatkan seluruh aspek aktivitas belajar siswa dibandingkan Pertemuan 1 (sebelum GAME penuh).

Peningkatan skor terjadi di semua aspek yang diamati. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan GAME berhasil membuat siswa lebih aktif bekerja sama, lebih fokus dan antusias, lebih disiplin dalam mengikuti aturan permainan, dan lebih termotivasi dalam menyelesaikan tugas .

Secara kualitatif, hasil refleksi dan evaluasi menunjukkan perubahan suasana kelas yang drastis. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi untuk berpartisipasi dalam *tournament*. Adanya kompetisi yang sehat antar tim memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan saling membantu rekan satu timnya. Model GAME berhasil menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab dalam kelompok.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan. Selama proses GAME, masih ada beberapa siswa yang cenderung pasif dan hanya mengandalkan teman satu kelompoknya. Selain itu, terkadang muncul masalah disiplin seperti siswa berbuat gaduh sehingga mengurangi konsentrasi siswa lain

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (GAME) berhasil secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV MI MINU BULULAWANG Pakisaji pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model GAME terbukti efektif mengubah suasana kelas dari yang semula pasif dan monoton menjadi dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, melainkan partisipan aktif yang antusias, termotivasi, dan terlibat dalam kompetisi yang sehat.

REFERENSI

- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2(1 Juli 2023): hal. 4,
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.5>
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Iqlima Firdaus dkk., "Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): hal, 108.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34-46.
- Saputra, Arifin dwi. (2020), " *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 Dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Kelas V Sd N 1 Sumberagung*" (Skripsi, PGMI, IAI Lampung)
- Suhartika, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif dengan Penerapan Belajar Kelompok pada Siswa," *Jurnal Ilmiah mandala Education*. 4, no.2 (2018):hal 227.