

**PENERAPAN TEHNIK BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA DI KELAS VI SDN 1 PEGUYANGAN
SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh:

Luh Widyastuti

Sekolah Dasar Negeri 1 Peguyangan Denpasar

e-mail: widyaweklyline@gmail.com

ABSTRAK

Berangkat dari latar belakang rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas VI, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa dan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan tehnik bermain. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 1 Peguyangan yang berjumlah 40 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan lembar observasi dengan pengumpulan data kuantitatif yang diolah menjadi data kualitatif. Tentang data hasil belajar siswa, dilihat dari rata – rata siklus I ke siklus II telah terjadi peningkatan, begitu juga di siklus III. Bila dibandingkan dengan kreteria PAP, maka hasil belajar telah mengalami peningkatan dari katagori rendah saat pada siklus I menjadi berada pada katagori sedang pada siklus II maupun siklus III. Sedangkan hasil kerjasama pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan. Dari siklus II ke siklus III menunjukkan keajegan (tetap). Apabila dibandingkan dengan PAP maka terlihat dari siklus I berada pada katagori sedang meningkat pada katagori tinggi di siklus II dan III. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan tehnik bermain dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas VI SDN 1 Peguyangan.

Kata-kata kunci : tehnik bermain, kerjasama, hasil belajar

ABSTRACT

From the low result of 6 graders' achievement on Indonesian language course, this study was intended to improve students' cooperation and learning achievement on Indonesian language course through the implementation of games technique. This study was a classroom action research which was conducted in three cycles, with 40 6th graders of SD N 1 Peguyangan as the subjects of study. Data collection in this study utilized instruments in the form of test and observation sheet and the gathered qualitative data were converted into quantitative data. There was improvement on the learning achievement seen from the average scores of cycle I, cycle II as well as cycle III. If this was compared to PAP standard their low achievement in cycle I had improved into mediocre level in cycle II and III. In addition, their cooperation level was also improved from cycle I to cycle II, and was sustained in cycle III. Based on PAP standard, such cooperation level was categorized as low in cycle I and mediocre in cycle II and III. Therefore, it can be concluded that the implementation of games technique

can improve learning achievement on Indonesian language of 6 graders at SD N 1 Peguyangan.

Key words: games technique, cooperation, learning achievement

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi, empat keterampilan yang menjadi fokus kegiatan berbahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek itu haruslah dikuasai secara terpadu, bersinergi satu sama lainnya, seimbang dan saling mendukung baik oleh pendidik maupun peserta didik.

Jika pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil memberdayakan dan mengembangkan empat keterampilan berbahasa tersebut, tentu dapat diharapkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan nasional Indonesia, yaitu: agar berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, takwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, Bab II pasal 3).

Bahasa mempunyai peran yang sangat besar dalam pembelajaran utamanya sebagai pengantar atau alat komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar. Keseimbangan empat aspek keterampilan dalam kemampuan berbahasa ini akan dapat meningkatkan bukan saja hasil belajar bahasa Indonesia, tetapi juga pelajaran-pelajaran lainnya, sebab bahasa merupakan alat komunikasi yang berperan penting dalam pembelajaran

Namun belakangan ini, kita dihadapkan oleh beberapa permasalahan dalam dunia pendidikan. Di antaranya adalah bahwa dalam lima tahun terakhir ternyata dari beberapa mata pelajaran yang diujikan secara nasional, pelajaran bahasa Indonesia menduduki peringkat pertama penyebab ketidakkulusan seorang siswa.

Kenyataan yang saya amati di dalam kelas, dari beberapa kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, masalah yang paling mendasar adalah sulit

memahami kalimat dalam soal. Kesulitan tersebut terlihat dari analisis hasil evaluasi dalam ulangan sehari-hari atau pun sumatif. Dengan demikian maka dalam pemikiran saya, hal ini perlu dilakukan perbaikan dengan penelitian tindakan kelas, sehingga hasilnya diharapkan nanti dapat memperbaiki pembelajaran di kelas saya dan juga dapat diterapkan secara teori di kelas-kelas lainnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan teknik bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mengoptimalkan teknik bermain dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kerjasama siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam <http://kbbi.web.id/main>), bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Menurut Anggani Sudono (2004) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Dalam pembelajaran bahasa permainannya mempunyai tujuan ganda, yaitu memperoleh kegembiraan dan melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran bukan merupakan sebuah evaluasi, sebab banyak unsur spekulasi yang mempengaruhi kemenangan dalam permainan. Jadi permainan hanya merupakan teknik yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Bahkan dalam membuat kelompokpun dapat dilakukan dengan permainan, misalnya, dengan kartu pengelompokan, *puzzle*, menemukan keluarga fiktif yang terkenal, label nama, hari kelahiran, dan lain-lain (Siberman, 2006). Artinya permainan dapat menjadi pendekatan yang tepat untuk anak-anak.

Beberapa teknik permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) *Index Card Math* (mengajarkan antonim dan sinonim kata) dengan cara siswa dibagikan kartu kata yang mengandung antonim atau sinonim lalu masing-masing mencari pasangan. Ini bisa dilakukan dengan tanpa suara, sehingga suasana tidak ribut dan menjadi lucu. (2) *True or false* (benar atau salah) dapat digunakan untuk mengajarkan

susunan kalimat subjek, predikat, objek, keterangan atau mengajarkan kalimat tanya, dengan cara setiap siswa mendapat satu kartu kalimat, lalu menentukan kartu di tangannya apakah sesuai dengan pernyataan guru atau tidak. Setiap siswa yang memilih benar atau salah akan memberikan alasan sendiri. (3) *Card Paragraf*. Permainan ini dapat dilakukan untuk pembelajaran mengenai menyusun paragraf yang logis dari beberapa kalimat yang diacak lalu siswa menyusun. Kelompok yang paling cepat dialah yang menang. Beberapa permainan dapat dimodifikasi sesuai keperluan atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pembelajaran dengan menerapkan tehnik ini diyakini dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga siswa lebih berkesan dan berkembang secara afakesi dan psikomotor. Selain itu, yang terpenting adalah penerapan tehnik bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di SDN 1 Peguyangan.

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dirasakan oleh peserta didik, rekan pendidik dan pemegang kebijakan. Manfaat utamanya adalah menambah referensi keilmuan tentang pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tehnik permainan.

Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian yang berjudul penerapan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar hitung bilangan bulat bagi siswa kelas VI semester 1 SD 1 Peguyangan yang dilakukan oleh Luh Widyastuti,S.Pd. tahun 2011 .

Kesesuaiannya terdapat pada model pembelajaran yang diterapkan, yaitu sama sama menerapkan pembelajaran kooperatif. Dalam penelitan tersebut model pembelajaran kooperatif terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar hitung bilangan bulat .

Meskipun masih terdapat beberapa kelemahan yang dilakukan namun terdapat beberapa manfaat yang dapat dipetik dan dapat diterapkan kembali pada penelian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tehnik bermain

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang didesain dalam tiga siklus. Adapun tahapan dalam setiap siklus adalah sebagai berikut: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi, dan (4) tahap evaluasi dan refleksi (Kemmis dan Taggart, 1988).

Tiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan. Siklus pertama terdiri dari tiga pertemuan memuat materi dengan indikator, yaitu: menjawab pertanyaan, menentukan ide pokok, dan menentukan pola kalimat. Sedangkan siklus kedua memuat materi dengan indikator, yaitu: melengkapi paragraf yang rumpang, menyusun kalimat yang diacak menjadi paragraf yang padu, dan menulis pesan dari media cetak. Siklus ketiga memuat materi dengan indikator, yaitu: menentukan unsur intrinsik cerita, membuat kalimat kritik dan kalimat pujian. Adapun objek penelitian adalah: (1) kerja sama siswa, (2) hasil belajar Bahasa Indonesia, dan (2) tehnik bermain.

Adapun subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Peguyangan yang berjumlah 40 (empat puluh) orang dengan 17 orang siswa laki laki dan 23 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Peguyangan yang beralamat di Jalan Ahmad Yani 364 Denpasar dan dilakukan pada Tahun Pelajaran 2014/2015 pada semester 1 mulai bulan Agustus sampai dengan Oktober 2016. Penelitian ini dibantu oleh rekan guru sebagai partisipan, yaitu Ida Ayu Kade Patni Kartini

Instrumen untuk pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi. Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pernyataan atau tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait (sifat) atau atribut pendidikan atau psikologik yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar (<http://akbar-iskandar.blogspot.co.id/2011/04/pengertian-tes-pengukuran-penilaian-dan.html>).

Tes di sini merupakan serangkaian pertanyaan/soal yang digunakan untuk menentukan kemampuan bahasa Indonesia. Tes digunakan untuk mengumpulkan

data hasil belajar bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa soal berbentuk uraian dengan jenis tes tertulis.

Sedangkan lembar pengamatan atau lembar observasi adalah aktivitas yang dilakukan terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian (<https://id.wikipedia.org/wiki/Pengamatan>).

Pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan data interaksi siswa dalam bekerjasama selama pembelajaran berlangsung dan juga kendala yang dialami sebagai catatan untuk perbaikan atau penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Jenis data dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dari hasil tes dan observasi baik pada prates maupun akhir siklus. Data yang dikumpulkan kemudian diolah dalam distribusi frekwensi dan rata rata (*means*).

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Data hasil belajar menggunakan kriteria 70 (skala 100) sebagai batas minimal keberhasilan klasikal dan menggunakan kriteria 72 (skala 100) sebagai batas minimal keberhasilan individual. Sedangkan data kerjasama menggunakan kriteria 70 (skala 100). Untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar dan kerjasama menggunakan persentase dari data masing masing dan dibandingkan dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) yaitu, sebagai berikut.

Tabel 1 Kreteria PAP

Persentase Rata-Rata	Tingkat
90-100	Sangat tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0- 54	Sangat Rendah

(Sumber : A.A.Gde Agung, 1999)

Untuk mengetahui kondisi awal secara kuantitatif sejauh mana siswa menguasai materi yang diteliti, siswa diberikan prates bahasa Indonesia dengan sepuluh soal berbentuk uraian materi mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dari 40 siswa, data tentang hasil belajar yang diperoleh dalam prates ini adalah rata rata mencapai 50,25 atau 50,25% dan tingkat ketuntasan siswa sebanyak 22 orang atau 55 % .

Pembelajaran Siklus Pertama

Pada siklus pertama, pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Adapun tehnik yang digunakan dalam siklus ini adalah tehnik bermain 123, bermain gotong royong, dan bermain benar salah. Data tentang hasil belajar dikumpulkan setiap akhir siklus sedangkan data tentang kerjasama dikumpulkan pada saat proses pembelajaran . Data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan tes tertulis dengan 10 soal uraian

Observasi dilakukan juga untuk mengamati kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang nantinya digunaka sebagai bahan refleksi pada siklus berikutnya. Observasi dilakukan secara partisipan, dimana seorang guru diminta untuk mengamati pembelajaran yang dilakukan.

Adapun tahap pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut.

1. Pada pertemuan pertama guru menjelaskan cara permainan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Siswa berkumpul dalam kelompok. Setiap anggota kelompok mendapat nomor 1,2 3 dstnya.
3. Guru membaca sebuah teks dan menunjuk satu nomor untuk menjawab.
4. Nomor yang ditunjuk wajib menjawab pertanyaan guru. Siapa yang paling cepat menjawab, kelompoknya mendapatkan poin/ nilai.
5. Kegiatan diulang dengan beberapa teks yang dibacakan guru.
6. Pada pertemuan kedua siswa dikelompokkan secara heterogen.
7. Masing masing ketua kelompok mengambil satu ide pokok yang telah disediakan guru.

8. Anggota kelompok lainnya mengembangkan ide pokok dengan kalimat kalimat penjelas.
9. Bila memungkinkan setiap kelompok menuliskan ide pokok dan kalimat penjelas di papan tulis.
10. Kegiatan diulang-ulang sampai siswa mendapatkan kesimpulan sendiri tentang ide pokok dan kalimat penjelas.
11. Pada pertemuan ketiga siswa diajak untuk belajar materi struktur kalimat (SPOK) dengan permainan benar salah atau *true of false*.
12. Siswa mengambil kartu kalimat secara acak lalu memutuskan apakah kartu tersebut susunan kalimatnya salah atau benar. Jika salah berdiri sebelah kiri guru, jika benar di sebelah kanan guru.
13. Masing masing siswa memberi alasan apakah kartu keputusannya.

Hasil analisis untuk data hasil belajar pada siklus pertama menunjukkan rata rata 70,38 atau 70,385% dan berada pada katagori sedang. Dilihat dari kriteria keberhasilan secara klasikal yaitu 70,00 maka nilai rata rata tersebut sudah dapat memenuhi kriteria keberhasilan secara klasikal. Sedangkan kreteria untuk keberhasilan secara individu, ada beberapa siswa yang belum memenuhi criteria 72, yaitu 12 orang atau 30 %. Dan apabila dibandingkan dengan hasil prates maka telah terjadi peningkatan secara klasikal.

Sedangkan pada indikator kerjasama diperoleh rata-rata 19 atau 79,17% dan berada pada katagori sedang. Penilaian dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Pencapaian ini telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan. Namun demikian masih ada beberapa kelompok yang belum mencapai ketuntasan dalam hal sikap kerjasama yaitu kelompok 1, 6, 7 dan 8 .

Setelah diadakan refleksi secara mendalam pada tiap tiap pertemuan pada siklus pertama, dan berdiskusi dengan partisipan, yang mengamati pembelajaran pada proses penelitian ini, ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan agar pencapaian nilai rata-rata siswa pada siklus kedua dapat ditingkatkan sesuai dengan kreteria yang diharapkan.

Kendala/kekurangan pada Siklus pertama adalah (1) pada pertemuan pertama, guru lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan tehnik bermain, (2) materi belum disampaikan secara maksimal terutama pada materi menentukan ide pokok dan kalimat penjelas. Banyak siswa yang masih kesulitan menyusun kalimat. Sedangkan materi SPOK dan menjawab pertanyaan bacaan, siswa tidak mengalami banyak kesulitan, (3) kurangnya latihan, namun lebih banyak berfokus pada cara bermain, (4) siswa belum sepenuhnya antusias terutama pada pertemuan pertama, karena beberapa diantaranya keberatan dengan anggota kelompoknya.

Dari hasil diskusi, solusi permasalahan yang dilaksanakan pada siklus kedua adalah (1) memberikan latihan individu lebih banyak di akhir permainan, (2) memberikan penguatan karakter untuk menghargai semua teman tanpa membeda bedakan dan motivasi agar kegiatan bermain lebih terarah, dan bukan hanya sekedar bermain, dan (3) memberikan penguatan berupa bintang kepada kelompok yang menang.

Jadi intinya pemecahan masalah yang terjadi di siklus pertama adalah memberikan latihan kepada individu dan bukan hanya bermain dalam kelompok. Bermain dalam kelompok hanya untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dimengerti lalu dilanjutkan dengan latihan.

Pembelajaran Siklus Kedua

Siklus kedua diadakan dengan empat kali pertemuan .Tehnik yang digunakan adalah bermain dengan *complete sentence*, *card paragraf* dan pesan berantai. Data dikumpulkan dengan tes tulis pada akhir siklus kedua dengan sepuluh soal dalam bentuk uraian.

Sedangkan dalam proses diadakan pengamatan oleh guru terhadap kerjasama siswa dan oleh rekan sejawat terhadap jalannya proses pembelajaran untuk mngetahui kelemahan dan kelebihan pembelajaran yang dilakukan serta kendala kendala yang terjadi.

Adapun pada tahap ini dilakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Pada pertemuan pertama, dalam kelompok siswa diberikan sebuah paragraf , tapi beberapa kalimat dihilangkan.
2. Dalam hitungan waktu tertentu, siswa dalam kelompoknya melengkapi cerita tersebut pada bagian yang rumpang dengan memilih kalimat-kalimat yang disediakan dalam bentuk kartu. Masing-masing kelompok berebut mendapatkan kartu kalimat yang tepat.
3. Kegiatan diulang dengan beberapa paragraf sampai siswa mengerti melengkapi paragraf dengan kalimat yang sesuai.
4. Pada pertemuan kedua, siswa dibagi dalam beberapa kelompok.
5. Tiap kelompok diberikan potongan-potongan kalimat dari sebuah paragraf.
6. Siswa ditugaskan menyusun kalimat menjadi paragraf yang padu dengan cepat.
7. Kelompok yang menyusun paling cepat dan benar adalah yang menang.
8. Kegiatan diulang-ulang sampai siswa paham.
9. Pada pertemuan ketiga siswa diajak untuk bermain pesan berantai. Siswa berbaris lalu siswa pertama diberikan membaca sebuah berita yang ditulis, dan harus menyampaikan kepada temannya sampai yang paling terakhir.
10. kelompok yang menang adalah kelompok yang jawaban paling terakhir sama atau mendekati isi berita pertama.

Kegiatan pada pertemuan pertama saat melengkapi kalimat yang rumpang beberapa siswa masih kurang tepat dalam memilih kalimat. Namun dengan kerjasama kelompok siswa dapat menyelesaikannya dengan baik. Kegiatan kedua menyusun kalimat yang acak menjadi sebuah paragraf yang padu, siswa memerlukan lebih banyak waktu sampai memahami konsep menyusun paragraf, sehingga secara umum dalam menyusun kalimat kemampuan siswa masih kurang. Sedangkan kegiatan ketiga dalam menyampaikan pesan berantai yang bertujuan untuk melatih konsentrasi dan keterampilan mendengar siswa sudah cukup baik.

Kerjasama dalam kegiatan pembelajaran pada siklus kedua baik pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini

disebabkan karena adanya kompetisi, sehingga siswa menjadi lebih loyal pada kelompoknya masing masing

Hasil analisis untuk data hasil belajar pada siklus kedua menunjukkan rata rata 71,75 atau 71,75 % dan berada pada katagori sedang. Dilihat dari kriteria keberhasilan secara klasikal yaitu 70,00, maka nilai rata rata tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan secara klasikal. Sedangkan kriteria untuk keberhasilan secara individu, ada beberapa siswa yang belum memenuhi skor 72, yaitu 11 orang atau 27,5 %.

Dalam hal kerjasama (pada pertemuan satu sampai empat) rata rata menunjukkan sudah mencapai hasil yang diharapkan, yaitu dengan rata-rata 39,5 dan persentase mencapai 82,29 %. Jika dilihat dari nilai kerjasama perkelompok, tidak ada kelompok yang mempunyai nilai di bawah ketuntasan, namun diakui masih ada kelompok yang belum bekerjasama dengan maksimal. Setelah ditelusuri kelompok yang tidak maksimal bekerjasama disebabkan hubungan yang renggang antar individu siswa itu sendiri

Setelah diadakan refleksi secara mendalam pada tiap-tiap pertemuan pada siklus kedua, dan berdiskusi dengan guru yang mengamati pembelajaran pada proses penelitian ini, ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan agar pencapaian nilai rata-rata siswa pada siklus kedua dapat ditingkatkan atau minimal tetap pada katagori seperti siklus kedua.

Kendala/kekurangan dalam siklus kedua adalah: (1) karena tidak diberikan waktu khusus untuk latihan soal, maka terjadi kekurangan waktu, namun sudah diperbaiki dalam pertemuan kedua siklus kedua dengan memberi tambahan satu kali pertemuan untuk berlatih soal; (2) materi sudah tersampaikan dengan baik, terlihat dari hasil tes akhir siklus; (3) terjadi hal hal yang tidak terduga seperti terjatuh dalam bermain, terbentur, dll.

Solusi terhadap permasalahan yang dilakukan di siklus kedua untuk perbaikan pada siklus ketiga adalah: (1) melaksanakan permainan di ruang terbuka/di luar ruangan, (2) memberikan motivasi terus menerus dengan penguatan berupa teguran dan pujian/penghargaan berupa bintang pada kelompok yang menang.

Pembelajaran Siklus Ketiga

Siklus ketiga merupakan kegiatan untuk melihat konsistensi peningkatan dari siklus satu ke siklus kedua apakah pada siklus ketiga terjadi peningkatan, tetap atau terjadi penurunan. Siklus ketiga diadakan dengan dua kali pertemuan. Teknik yang digunakan adalah bermain dengan *couple of card (COC)* dan *true of fals*. Data hasil belajar dikumpulkan dengan tes tulis pada akhir siklus ketiga dengan 10 soal dalam bentuk uraian.

Sedangkan dalam proses diadakan pengamatan dilakukan oleh guru untuk melihat kerjasama siswa dan oleh rekan sejawat terhadap jalannya proses pembelajaran untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pembelajaran yang dilakukan serta kendala kendala yang terjadi.

Adapun pada tahap siklus ketiga ini dilakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Pada pertemuan pertama siswa belajar menentukan tokoh, watak, latar, amanat cerita anak dengan bermain *Couple of Card (COC)*.
2. Caranya siswa diberikan kartu secara acak berisi kata sifat, latar, dan deskripsinya.
3. Siswa bergerak mencari pasangan diam-diam antara sifat dengan deskripsinya, latar dengan deskripsinya.
4. Siswa tidak boleh mengeluarkan suara, hal ini akan terlihat lucu dan menimbulkan kegembiraan.
5. Pada pertemuan kedua siswa diberikan kartu kalimat secara acak baik pujian maupun kritikan. Siswa menentukan benar salah kartu sesuai dengan pernyataan guru disertai alasannya.

Hasil analisis untuk data hasil belajar pada siklus ketiga menunjukkan rata rata 72 atau 72% dan berada pada katagori sedang. Dilihat dari kriteria keberhasilan secara klasikal yaitu 70,00 maka nilai rata rata tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan secara klasikal. Sedangkan kriteria untuk keberhasilan secara individu, ada beberapa siswa yang belum memenuhi yaitu 9 orang atau 22,5 % .

Dalam hal kerjasama rata rata menunjukkan sudah mencapai hasil yang diharapkan, yaitu dengan rata-rata 10 dan persentase mencapai 83,33%. Sedikit peningkatan dari pada pencapaian pada siklus kedua. Jika dilihat dari nilai kerjasama berkelompok, tidak ada kelompok yang mempunyai nilai di bawah ketuntasan, namun diakui masih ada kelompok yang belum bekerjasama dengan maksimal.

Setelah diadakan refleksi secara mendalam pada tiap tiap pertemuan pada siklus ketiga, dan berdiskusi dengan guru yang berpartisipasi dalam mengamati pembelajaran pada proses penelitian ini, ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan agar ke depan apabila tehnik bermain ini dilaksanakan kembali ditingkatkan hasilnya dalam pembelajaran.

Kendala/kekurangan dalam siklus ketiga adalah masih ada siswa yang belum mengerti dan bingung untuk mengerti materi terutama materi faktor intrinsik sebuah cerita dengan tehnik bermain, sehingga masih ada siswa yang belum tuntas. Pada siswa ini mungkin mempunyai tehnik belajar yang berbeda, sehingga jika penelitian ini dilakukan keembali perlu beberapa penguatan.

Solusi pada penelitian selanjutnya yang menggunakan tehnik bermain ini adalah bagi siswa yang masih belum paham, diberikan penjelasan tersendiri pada saat latihan soal dengan ceramah dan tutor sebaya (meminta ketua kelompok untuk menjelaskan kepada anggotanya).

Kelebihan pada penelitian yang dilakukan dengan menerapkan tehnik bermain adalah (1) membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, (2) menjamin siswa mengingat lebih lama terhadap materi yang disajikan sehingga dapat mengatasi faktor lupa karena siswa kurang konsentrasi, (3) karena dipadukan dengan berkelompok, dapat membangun persaingan yang sehat dalam mencapai hasil maksimal.

3.2 Pembahasan

Tabel 2: Interpretasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Jenis Data	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Peningkatan	
				Siklus I-II	Siklus II-III
Hasil Belajar	70,375 70,375% Sedang	71,75 71,75% Sedang	72 72% Sedang	1,375 %	0,25%
Kerjasama	19 79,17% Sedang	39,5 82,29% Tinggi	10 83,33% Tinggi	3,12%	1,04%

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, tentang data hasil belajar siswa, dilihat dari rata – rata siklus I sebesar 70,375 atau 70,375% dan rata-rata siklus kedua sebesar 71,75 atau 71,75 % maka telah terjadi peningkatan sebesar 1,375 atau 1,375 %. Sedangkan untuk rata-rata siklus ketiga sebesar 72 atau 72 % jika dibandingkan dengan siklus kedua maka terjadi peningkatan sebesar 0,25 atau 0,25 %. Bila dibandingkan dengan kriteria PAP, maka hasil belajar telah mengalami peningkatan namun tetap pada katagori sedang.

Kedua, tentang data kerjasama pada siklus pertama sebesar 19 atau 79,17 % dan pada siklus kedua sebesar 39,5 atau 82,29 %. Dengan demikian terjadi peningkatan rata rata sebesar 3,12 %. Sedangkan dari siklus kedua ke siklus ketiga sebesar 10 atau 83,33 % menunjukkan bahwa ada peningkatan sebesar 1,04%. Apabila dibandingkan dengan PAP, maka terlihat dari siklus pertama berada pada katagori sedang meningkat pada katagori tinggi di siklus kedua dan ketiga.

Setelah dilakukan penelitian dalam tiga siklus dan melalui refleksi yang dilakukan antara guru dan teman sejawat, terdapat beberapa hal yang menjadi kekurangan dan kelebihan dalam penelitian ini.

Baik pada siklus pertama, kedua maupun ketiga, pada umumnya waktu menjadi masalah yang dominan. Sebab disadari penggunaan tehnik bermain apalagi dengan permainan yang berbeda beda membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk persiapan dan memberikan arahan kepada siswa tentang aturan permainan yang harus dilakukan. Yang kedua disadari bahwa tidak setiap materi

cocok untuk menggunakan teknik bermain dan ketika hal tersebut dipaksakan maka tidak akan mendapatkan hasil yang optimal.

Selain itu teknik bermain dalam prosesnya seringkali menimbulkan terjadinya hal-hal yang tidak diduga yang harus ditangani secara langsung. Seperti contoh, pada saat melakukan permainan *Couple of Card* ada siswa yang terjatuh karena bertabrakan dengan temannya. Beberapa jenis permainan membutuhkan ruang yang luas untuk membuat siswa leluasa dalam bermain. Karena itu, sebaiknya dilakukan di luar ruangan atau di halaman sehingga siswa lebih leluasa.

Beberapa hal lain seperti penolakan siswa terhadap temannya yang dianggap tidak sesuai dengan dirinya atau merasa tidak cocok dalam berkelompok. Hal-hal semacam inilah yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dengan tehnik bermain. Namun hal ini dapat diatasi dengan memberi waktu khusus untuk latihan soal sebelum tes akhir dan memberikan pengertian kepada siswa atau motivasi yang dapat mempererat persatuan dalam kelompok. Hal ini penting sebab dalam beberapa permainan diperlukan kerjasama dalam menyelesaikan permainan itu sendiri.

Dari uraian tersebut jelas dapat diketahui bahwa penerapan teknik bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI SDN 1 Peguyangan Denpasar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bekerja sama dan pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Widyastuti (2011) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *jigsaw* terintegrasi dengan permainan dapat meningkatkan hasil belajar hitung bilangan bulat bagi siswa kelas VI semester 1 SD 1 Peguyangan.

Dari hasil penelitian tersebut, benarlah teori yang melandasi penelitian ini yang menjelaskan bahwa dengan teknik bermain, siswa tidak hanya belajar mengingat dan memahami informasi, tetapi siswa juga dapat merasakan dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam informasi tersebut, serta siswa menjadi terampil dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar. Kondisi belajar seperti ini dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam belajar dan pada akhirnya dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di muka dapat ditarik kesimpulan, yaitu: penerapan pembelajaran dengan teknik bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan terbukti dari adanya peningkatan hasil belajar dan kerjasama yang dikumpulkan secara kuantitas pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI pada semester 1 tahun pelajaran 2014/2015.

Dengan demikian, penerapan teknik bermain disarankan pada guru-guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama di kelas VI. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran ini agar diperhatikan kekurangan ataupun kelemahan yang ditemukan dalam penelitian ini agar hasilnya lebih maksimal lagi.

Terhadap pemegang kebijakan hendaknya selalu memberikan dorongan kepada guru-guru untuk menggunakan pembelajaran dengan teknik bermain dalam materi Bahasa Indonesia dan materi lain yang sesuai serta melakukan pemantauan yang terus menerus dalam pelaksanaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, AA. Gde, 1999, *Metodologi Penelitian*, Singaraja, STKIP Singaraja.
- Anggani, Sudono, 2004, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan*, Jakarta, Grafindo.
- Agil, 2011, *Metode Permainan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, <http://agil-asshofie.blogspot.co.id/2011/12/metode-permainan-pembelajaran-bahasa.html> (diakses tanggal 13 Juli 2014).
- Asolihin, 2013, *Teori Teori Bermain dan Permainan Anak*, <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2013/12/teori-teori-bermain-dan-permainan-anak.html> (diakses tanggal 10 Juli 2014).
- Anonim, 2014, *Pengertian dan Bentuk Bentuk Kerjasama*, <http://www.artikelsiana.com/2014/11/pengertian-bentuk-bentuk-kerja-sama-cooperation.html#> (diakses tanggal 1 Nopember 2014).
- Anonim, <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/37983/4/Chapter%20II.pdf> (diakses tanggal 29 Juli 2014).

Himitsuqalbu,2014,*Definisi Hasil Belajar Menurut Para Ahli*,
<https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/> (diakses tanggal 13 Juli 2014).

Handayani,Eka Putri,2011,*Belajar Melali Bermain*,Jakarta,My Book Al-Mawardi.

Iskandar Akbar,2011,*Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, **Fehler! Hyperlink-Referenz ungültig.** (diakses tanggal 29 Juli 2014).

KBBI, <http://kbbi.web.id/main> (diakses tanggal 10 Juli 2014).

Kemmis, S. dan R. McTaggart, 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.

Siberman L, Melvin,2006,*Active Learning*,Bandung,Nusa Media.

Wikipedia,<https://id.wikipedia.org/wiki/Pengamatan> (diakses tanggal 30 Juli 2014).