

**Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Pembelajaran Blooket Game
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V SDN Purwantoro 5 Malang**

Aidatul Fitria Riskayanti
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
riskaruswanto@gmail.com*

Abstract: Based on the results of observations made by researchers on class V students at SDN Purwantoro 5 Malang and interviews with class V homeroom teachers, researchers found the problem of a lack of literacy understanding of reading texts. This research aims to improve students' cognitive learning outcomes in grade 5 Indonesian language subjects at SDN Purwantoro 5 Malang through the application of a contextual learning model with Blooket Game learning media. The research method used is Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles. The subjects of this research were 5th grade students at SDN Purwantoro with a total of 11 students. Data is collected through learning outcomes tests, student report cards, observations, interviews, pretests and posttests. The results of the research showed that in cycle I an average score of 70 was obtained with a percentage of 50%. In cycle II there was an increase with an average value of 85 with a percentage of 70%. Apart from that, student learning activities have also increased, as can be seen from students' active involvement during learning. The Blooket Game learning media has proven to be effective in motivating students, increasing interaction, and facilitating contextual understanding of Indonesian concepts. Thus, it can be concluded that the application of the contextual learning model combined with Blooket Game media can be an effective alternative for improving students' cognitive learning outcomes in Indonesian language subjects at elementary school level.

Key word: Contextual learning; Blooket game; student's cognitive abilities.

Abstrak: Peneliti menemukan permasalahan bahwa kurangnya pemahaman literasi terhadap teks bacaan pada siswa kelas V SDN Purwantoro 5 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 di SDN Purwantoro 5 Malang melalui penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Purwantoro dengan jumlah 11 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, rapor siswa, observasi, wawancara, pretest dan post test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 70 dengan prosentase sebesar 50%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 85 dengan prosentase 70%. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, terlihat dari keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran Blooket Game terbukti efektif dalam memotivasi siswa, meningkatkan interaksi, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep Bahasa Indonesia secara kontekstual. Dengan demikian, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan media Blooket Game dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Pembelajaran kontekstual; Blooket games; kognitif siswa.

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik guna menghadapi tantangan abad 21. Fokus pembelajaran abad 21 adalah pada pengetahuan dan kemampuan keterampilan (Mardianti et al., 2022). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu dalam mengejar perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Firmansyah, 2017; Oktiani, 2017). Pembelajaran merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia, agar mampu mengembangkan generasi yang lebih baik di masa yang akan datang. Sistem pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru harus dipersiapkan secara matang. Sistem pembelajaran yang baik meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (Pane, 2017). Dalam proses ini, peran guru sangatlah penting dalam menyusun pembelajaran yang efektif dan efisien agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran saat ini didasarkan pada kurikulum merdeka yang menuntut pembelajaran mandiri dengan memberikan keleluasaan kepada peserta didik (student center learning) (Ngaware et all, 2019). Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mengajarkan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemahaman teks, serta penguasaan tata bahasa. Namun, berdasarkan pengamatan awal di SDN Purwantoro 5 Malang, banyak siswa kelas V yang menunjukkan rendahnya hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, memperkaya kosa kata, dan mengaplikasikan kaidah tata bahasa dalam tulisan maupun lisan. Pentingnya kemampuan literasi dipertegas oleh penelitian (Apriyani,2020) dengan hasil bahwa siswa dengan kemampuan literasi dapat mengembangkan potensi dirinya. Karena itu guru dituntut memahami berbagai model pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing peserta didik secara optimal (Mulyasa, 2015).

Pendekatan pembelajaran tradisional yang masih dominan, yaitu dengan metode ceramah dan latihan soal, dirasakan kurang efektif dalam membangkitkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini dibuktikan juga dengan penelitian oleh Freeman et al. (2014) menemukan bahwa siswa dalam kursus ceramah tradisional lebih mungkin gagal dibandingkan dengan siswa dalam kursus ceramah aktif. Sebagai konsekuensinya, siswa cenderung pasif, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta hasil belajar yang diperoleh tidak mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran kontekstual hadir sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Pembelajaran kontekstual menekankan keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata siswa. Dengan begitu, siswa diharapkan mampu mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman mereka sehari-hari, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan

oleh (Lestari & Muchlis, 2021; Parwasih & Warouw, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat membantu guru agar dapat mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata peserta didik, agar peserta didik mengalami sendiri pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat menjadi pembelajaran bermakna.

Selain pendekatan pembelajaran yang sesuai, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga sangat penting untuk memaksimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang potensial digunakan adalah Blooket game, sebuah platform permainan edukatif berbasis teknologi yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Penggunaan game edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, membuat siswa lebih antusias, serta pada akhirnya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun masih sedikit penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran interaktif seperti permainan Blooket Game dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas kelas V SDN Purwantoro 5 Malang pada bulan Juli 2024, didapatkan informasi bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas V pada matapelajaran Bahasa Indonesia sangat kurang. Banyak siswa yang masih belum bisa memaknai isi bacaan. Hal ini sejalan dengan penyampaian Kepala Sekolah SDN Purwantoro 5 Malang, bahwa 50% siswa kelas V masih belum bisa memahami isi teks bacaan. Maka dari itu, Kepala Sekolah juga meminta bantuan kepada mahasiswa PPL PPG Prajabatan untuk melatih siswa dalam memahami isi teks bacaan. Rendahnya hasil belajar kognitif belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia juga dibuktikan dengan rapor sekolah yang mengalami penurunan yang mana penurunan tersebut diakibatkan oleh peserta didik kelas V yang masih belum bisa memahami isi teks bacaan yang dia baca. Selain itu hal yang menjadi bukti fisik lagi pada rapor siswa yang mana masih banyak

Penelitian ini berkontribusi signifikan dalam mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas kombinasi tersebut dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan panduan praktis kepada guru dalam menggunakan teknologi dan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 SDN Purwantoro 5 Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pendekatan baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri 2 kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arikunto, 2013 bahwa siklus Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari empat langkah yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang rencana pembelajaran yang mengintegrasikan model pembelajaran kontekstual dengan media Blooket Game. Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan rencana pembelajaran yang telah dirancang. Observasi dilakukan untuk memantau proses dan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, sementara refleksi dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki rencana pembelajaran pada siklus berikutnya. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Purwanto 5 Malang yang berjumlah 11 siswa. Lokasi penelitian adalah di SDN Purwanto 5 Malang, sebuah sekolah dasar yang terletak di Kota Malang, Kecamatan Blimbing, Jawa Timur.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pretest, post test, tes diagnostik kognitif, soal evaluasi, remedial, pengayaan, tes hasil belajar, lembar observasi, dan wawancara. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk memantau aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali tanggapan dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyusun rencana pembelajaran dan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran kontekstual dengan media Blooket Game sesuai dengan rencana yang telah disusun. Observasi dilakukan secara terus-menerus selama proses pembelajaran untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dan partisipasi siswa. Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan tes hasil belajar dan wawancara dengan siswa untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi materi utama yang muncul selama proses pembelajaran. Data tes hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase peningkatan skor rata-rata siswa sebelum dan setelah pembelajaran. Tolak ukur kinerja dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan skor tes hasil belajar serta peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa yang terpantau melalui lembar observasi dan wawancara.

Dengan metode ini, diharapkan dapat diketahui efektivitas penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media Blooket Game dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 SDN Purwantoro 5 Malang.

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Tahap Penelitian	Aktivitas yang Dilakukan
Perencanaan	Merancang RPP, menyusun soal tes, dan menyiapkan instrumen penelitian (lembar observasi, kuesioner).
Tindakan	Melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan Blooket Game selama dua pertemuan.
Observasi	Mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan lembar observasi dan mencatat keterlibatan siswa.
Refleksi	Menganalisis hasil tes, observasi, dan kuesioner untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merencanakan siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, data yang diperoleh setelah penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game di kelas V SDN Purwantoro 5 Malang dianalisis untuk mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berikut adalah tabel hasil uji kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Blooket Game:

Tabel 1. Kategori Nilai Sebelum dan Setelah Penerapan

Kategori Nilai	Sebelum Penerapan (%)	Setelah Penerapan (%)
Sangat Baik (90-100)	10%	35%
Baik (80-89)	25%	40%
Cukup (70-79)	40%	20%
Kurang (<70)	25%	5%

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No	Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-Rata	Kategori
1	I	45 %	55%	50%	Cukup
2	II	65%	80%	70%	Baik
Peningkatan				40%	

Pada table 1 adalah data hasil uji kognitif siswa sebelum penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game dan data hasil uji kognitif siswa sesudah penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game. Bisa dilihat melalui table 1 tersebut bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terjadi antara sebelum penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game. Sebelum penerapan, hanya 10% siswa yang mencapai kategori "Sangat Baik", namun setelah penerapan, angka ini meningkat menjadi 35%. Selain itu, terdapat penurunan signifikan pada jumlah siswa dengan nilai "Kurang" dari 25% menjadi 5%. Pada saat sebelum penerapan siklus I / Pra siklus dengan hasil pretes siswa yang mendapat nilai dengan kategori ketuntasan kriteria minimum (KKM) sebanyak 4 anak dari total jumlah 11 siswa. Angka tersebut menunjukkan kesenjangan yang tinggi dari sebelum penerapan ke sesudah penerapan.

Table 2 menunjukkan hasil rekapitulasi keaktifan siswa pada saat siklus 1 dan siklus 2 dalam penggunaan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game. Pada tabel 2 bisa kita lihat terjadi peningkatan keaktifan siswa saat penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media belajar Blooket game. Pada saat siklus 1 pertemuan pertama keaktifan siswa hanya 45%, kemudian pada saat pertemuan kedua naik menjadi 55% dengan rata-rata 50%, dalam hal ini masih tergolong dalam kategori "Cukup". Pada saat siklus II pertemuan ke 1 terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya dari 55% naik menjadi 65%. Pada saat siklus 2 pertemuan ke-2 terjadi peningkatan dari 65% ke 80% dengan rata-rata 70%. Dalam siklus II ini dikategorikan dalam kategori "Baik". Dari siklus I sampai siklus II diperoleh peningkatan sebanyak 40% hasil dari observasi keaktifan siswa di kelas saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game. Kondisi ini berbeda saat sebelum penerapan media pembelajaran Blooket Game Dimana siswa lebih cenderung pasif dan lebih cenderung banyak diam dan tidak penuh antusias ketika pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran Blooket Game . Siswa lebih cenderung aktif dan antusias saat mengikuti Pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Blooket Game, terbukti banyak siswa yang lebih ramai dan saling sahut-sahutan dalam menjawab pertanyaan dengan media pembelajaran Blooket Game. Hal ini sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara bahwa pembelajaran dilakukan menyesuaikan dengan kodrat alam dan kodrat zaman yang mana pada zaman sekarang peserta didik lebih aktif dan tertarik dengan game. Rohmat (2021) meraka menyatakan 2 syarat didalam pendidikan ialah pengakuan kodrat alam dan zaman. Rafeak (2022) berpendapat, Kodrat zaman perlu melakukan penekanan pada kemampuan anak, sedangkan pada kodrat alam yaitu setiap daerah memiliki karakteristik yang berbeda.

1. Kaitan Hasil dengan Konsep Dasar dan Hipotesis

Model pembelajaran kontekstual bertujuan untuk mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang dialami siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Dalam penelitian ini, penggunaan Blooket Game mendukung teori tersebut dengan menggabungkan unsur permainan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terbukti benar berdasarkan peningkatan hasil uji kognitif. Siswa lebih antusias dan termotivasi dalam pembelajaran, yang berdampak pada peningkatan nilai kognitif mereka.

2. Dukungan Fakta

Fakta yang mendukung keberhasilan penerapan ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kategori nilai "Sangat Baik" dan "Baik", serta penurunan pada kategori nilai "Kurang". Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartati (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Kesesuaian atau Pertentangan dengan Penelitian Lain

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rahman (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dan permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, terdapat beberapa penelitian yang menyatakan sebaliknya, seperti yang diungkapkan oleh Fitriani (2020), di mana penggunaan permainan digital dalam pembelajaran tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan karena beberapa siswa merasa terganggu dengan elemen permainan yang berlebihan.

Namun, dalam konteks penelitian ini, penggunaan Blooket Game terbukti efektif karena permainan ini dirancang dengan baik dan terarah, sehingga elemen pembelajaran tetap menjadi fokus utama siswa.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran Blooket Game mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Purwantoro 5 Malang. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan prosentase sebanyak 70% dengan nilai rata-rata 85 dari jumlah total 11 anak hanya 2 anak saja yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Daftar Rujukan

- Ahmad, R. (2021). *Penerapan model pembelajaran kontekstual dalam pengajaran bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(2), 123-134.
- Dewi, S. (2020). *Model pembelajaran kontekstual: Teori dan aplikasi*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1), 45-58.

- Jumarudin, A. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 45-52.
- Khasanah, U. (2021). *Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 15(1), 89-97.
- Ramdani, M. (2019). *Model Pembelajaran Kontekstual: Teori dan Implementasi di Kelas*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(3), 123-130
- Supriyadi, D. (2022). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Melalui Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 10(2), 56-64.
- Supriyanto, A. (2019). *Pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 10(3), 201-210
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Persada.
- Yusuf, M. (2020). *Dampak Pembelajaran Game terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 11(4), 102-110.