

Model Game Based Learning Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Suku Kata Peserta Didik Kelas IB SDN Sukun 3 Malang

Indah Septi Permatasari*, Choirul Huda

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
ppg.indahpermatasari89@program.belajar.id *

Abstract: This research was carried out with the aim of improving students' understanding of syllables by using a Game Based Learning model using puzzle media in the IB class at SD Negeri Sukun 3 Malang. Game Based Learning is a game-based learning model involving student participation through games introduced by David de Vries and Keith Edward. Puzzles were first introduced by John Spilsbury as a type of game that involves the process of arranging pieces of images to form a complete or complete image. The type of research used was Classroom Action Research (PTK) and was carried out over two cycles with 29 class IB students as research subjects. Data collection techniques used were observation, interviews, tests, documentation. Data analysis was carried out using quantitative descriptive analysis. The research results show that the Game Based Learning learning model using puzzle media can improve students' understanding of syllables. The research results showed that the percentage of completeness of knowledge aspects in syllables in cycle I was 79,3%, cycle II was 86,2%.

Key Words: Game Based Learning, Puzzle Media, Cognitive Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman suku kata peserta didik dengan menggunakan model *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* kelas IB SD Negeri Sukun 3 Malang. *Game Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran berbasis game atau permainan dengan melibatkan partisipasi peserta didik melalui permainan yang diperkenalkan oleh David de Vries dan Keith Edward. *Puzzle* diperkenalkan pertama kali oleh John Spilsbury merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan proses menyusun potongan-potongan gambar agar membentuk gambar yang utuh atau lengkap. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilakukan selama dua siklus dengan subjek penelitian peserta didik kelas IB berjumlah 29 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman suku kata peserta didik. Hasil penelitian diperoleh persentase ketuntasan aspek pengetahuan dalam suku kata siklus I sebesar 79,3%, siklus II menjadi sebesar 86,2%.

Kata kunci: *Game Based Learning*, *Media Puzzle*, Hasil Belajar Kognitif

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia guna memperoleh pengetahuan dengan melalui pelatihan maupun pembelajaran, baik melalui pendidikan formal, non formal, atau informal. Pengetahuan berguna untuk menghadapi persaingan di era modern, pendidikan diharapkan mampu merubah pribadi serta tingkah laku manusia yang meliputi perubahan sikap atau perilaku kearah yang lebih baik. Sebagaimana dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 yang membahas mengenai pengertian pendidikan, bahwa pendidikan ialah suatu usaha untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran agar

peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dirinya guna mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik yang sangat penting baik untuk dirinya, masyarakat, bangsa juga negara. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah sebagai usaha setiap individu agar potensinya baik jasmani ataupun rohani bisa tumbuh, dikembangkan sesuai dengan tatanan nilai serta norma yang ada di masyarakat (Alpian, dkk :2019).

Pendidikan menjadi salah satu yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Pembangunan dibidang pendidikan dan sumber daya manusia harus ditingkatkan di antaranya dengan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah baik melalui sarana prasarana, siswa, maupun guru. Untuk menunjang pembangunan dalam bidang pendidikan, guru termasuk guru sekolah dasar dituntut untuk menguasai seluruh mata pelajaran. Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan. Di dalam kurikulum merdeka terdapat muatan salah satunya bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan yang berkedudukan penting karena bahasa sangat diperlukan di dalam kehidupan, untuk itu di Indonesia mata pelajaran bahasa Indonesia ini diajarkan. Tarigan (dalam Hakim, 2020) bahwa di dalam berbahasa itu mencakup empat aspek yaitu meliputi menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Untuk itu di dalam bahasa Indonesia jenjang SD pembelajaran yang dikembangkan dapat dilakukan melalui kegiatan seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis yang salah satunya dikembangkan melalui pembelajaran suku kata.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru kelas IB di SDN Sukun 3 Malang pada 13 Februari 2024 diperoleh informasi bahwa kemampuan pemahaman peserta didik kelas IB pada materi suku kata masih kurang terutama pada memahami sebuah huruf yang diikuti dengan huruf vokal dan huruf konsonan. Guru mengungkapkan peserta didik masih kebingungan dalam memahami sebuah huruf yang diikuti dengan huruf vokal dan juga huruf konsonan sehingga membentuk menjadi suku kata, beberapa siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi kata yang berawalan suku kata seperti gar, gen, gam, kemudian terdapat beberapa siswa kurang dapat fokus atau konsentrasi sehingga menghambat dalam proses menerima informasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan serta hasil belajar pratindakan, hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik pada materi suku kata diikuti dengan huruf vokal dan juga konsonan tercermin terdapat 58,6% yang tuntas. Kriteria ketuntasan minimum bahasa Indonesia kelas I sebesar 75. Penyebab hal tersebut karena peserta didik kurang memahami konsep serta mudah lupa dengan apa yang disampaikan. Beberapa peserta didik kurang berpartisipasi atau terlibat dalam pembelajaran, kemudian penggunaan media yang kurang efektif. Berdasarkan hal tersebut salah satu yang perlu diperhatikan yaitu proses pembelajaran. Dalam Permendikbud Nomor 22 (2016) bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Sesuai dengan perkembangan kognitif anak, tahapan perkembangan kognitif pada anak usia sekolah dasar terbagi menjadi dua fase meliputi operasional konkret dan

operasional formal (Ardiati, 2021). Pada operasional konkret, pada tahap ini anak dapat menggunakan logika akalnya untuk memahami hal-hal yang konkret, sedangkan pada tahap operasional formal, anak dapat berpikir secara logis dan abstrak. Untuk anak kelas 1 masuk dalam fase operasional konkret, dengan demikian pada tahapan proses pemahamannya perlu menggunakan hal konkret untuk memberi kemudahan. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga akan membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa. Sebagaimana menurut Hasan, dkk (dalam Sukmawati, 2022) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian atau membangkitkan motivasi. Berdasarkan pernyataan tersebut untuk itu media sangat penting dalam pembelajaran.

Adapun untuk memperbaiki permasalahan tersebut dapat berinovasi dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang dapat menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif, kemudian sesuai dengan karakteristik siswa kelas I yang berada pada tahap operasional konkret dan masih suka bermain maka, media *puzzle* merupakan salah satu media konkret yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk kelas rendah. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yulianada, dkk (2019) ditemukan hasil pengembangan media pembelajaran *puzzle* dapat memunculkan karakteristik peserta didik dan peserta didik tertarik menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Bermain dengan media *puzzle* diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dan menambah konsentrasi. Adapun solusi pemecahan masalah tersebut dengan menggunakan model *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle*.

Game Based Learning dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan. *Game Based Learning* termasuk bentuk kegiatan pengajaran yang mana peserta didik berperan lebih dominan dengan berbantuan game guna mencapai tujuan Spembelajaran (Candra & Rahayu, 2021). Melalui pengintegrasian antara permainan dan pembelajaran akan dapat meningkatkan minat atau motivasi peserta didik untuk belajar. Dengan pembelajaran yang menerapkan *Game Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi suatu materi dari peserta didik (Winatha dan Setiawan, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut diadakan penelitian ini yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman suku kata peserta didik kelas IB SDN Sukun 3 Malang menggunakan model *Game Based Learning* dengan media *puzzle*. Samudera (dalam Sukmawati, 2022) dalam *Game Based Learning* terdapat langkah-langkah pembelajaran yaitu (1) memilih game sesuai topik, (2) penjelasan konsep, (3) aturan, (4) memainkan game, (5) merangkum pengetahuan, (6) refleksi.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukun 3 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis PTK (penelitian tindakan kelas). Menurut Kusumah dan Dwitagama (2010) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru di kelas yang merupakan rangkaian tindakan, dilaksanakan guna menyelesaikan suatu masalah serta untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran, hasil belajar dapat meningkat. Penelitian ini merupakan upaya dengan melakukan suatu tindakan tertentu guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini

dilakukan secara bersiklus. Pada penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2013) masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan meliputi (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; (4) refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap pertama dilakukan perencanaan, dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas IB SDN Sukun 3 Malang selanjutnya merencanakan tindakan yang akan diterapkan pada pembelajaran. Pada tahap ini melakukan menyusun instrument observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, menyusun dan membuat rancangan pembelajaran, LKPD serta evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik, format penilaian, dan kamera untuk mendokumentasi, serta menyiapkan media konkret *puzzle* karena model *Game Based Learning* ini model yang berbasis permainan.

2. Tindakan

Pada tahap tindakan, pelaksanaan ini dilakukan yaitu menerapkan dari rancangan. Pada tahap ini melakukan kegiatan dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* dengan rancangan yang sudah disertai dengan langkah dari *Game Based Learning*. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam dua siklus.

3. Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilaksanakan ketika tindakan sedang berlangsung, pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas pembelajaran yang menggunakan model *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* serta respons peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan.

4. Refleksi

Pada tahap ini membahas, mengevaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan yang diperoleh serta kekurangan di dalam pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi siklus I digunakan untuk mempersiapkan ke tahap selanjutnya untuk memperbaiki siklus I, refleksi siklus II dijadikan dasar untuk menyimpulkan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini data hasil diperoleh dalam ranah kognitif. Subjek data penelitian yaitu peserta didik kelas IB SDN Sukun 3 Malang tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 29 peserta didik, laki-laki sebanyak 16, perempuan sebanyak 13. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* menggunakan media *Puzzle*, wawancara dilakukan pada tahap pratindakan guna mendapat informasi dari guru, tes dilakukan untuk memperoleh data tentang pengetahuan atau pemahaman mengenai suku kata yang diikuti dengan huruf konsonan pada peserta didik, dokumentasi dilakukan guna untuk mengumpulkan data selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan Muhibbin (dalam Andriani, 2018) menghitung hasil belajar dalam ranah kognitif dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Total jawaban yang benar}}{\text{Total skor}} \times 100 \%$$

Berdasarkan Mulyasa (dalam Andriani, 2018) untuk mengetahui hasil persentase pencapaian KKM pada hasil belajar dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Total siswa mendapat nilai } >75}{\text{Total siswa dalam penelitian}} \times 100 \%$$

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika nilai peserta didik mencapai >75. Mulyasa (dalam Wahyudin dan Isa, 2010) 85% dari jumlah peserta didik yang ada di dalam kelas mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan dapat dikatakan pembelajaran berhasil. Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini dikatakan telah berhasil jika peserta didik yang tuntas secara klasikal >85%.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman suku kata pada peserta didik kelas IB. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar kognitif peserta didik melalui tes tertulis pada siklus I dan siklus II. Rincian data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

Kriteria	Hasil Belajar	
	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	62	69
Nilai Tertinggi	92	100
Jumlah Siswa Tuntas	23	25
Jumlah Siswa Belum Tuntas	6	4
Rata-rata Nilai	82	88
Persentase Ketuntasan (%)	79,3 %	86,2%

Pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan tersebut diimplementasikan dalam sebuah tindakan pelaksanaan pembelajaran dalam kelas beserta observasi dan kegiatan terakhir adalah melakukan refleksi terhadap pelaksanaan yang telah dilaksanakan, di mana hasil refleksi tersebut dapat digunakan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan tabel dapat dinyatakan bahwa dari 29 peserta didik 23 di antaranya telah mendapatkan skor >75 sehingga persentase ketuntasan secara klasikal mengalami peningkatan menjadi sebesar 79,3% pada siklus I dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 82. Dengan hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif pada peserta didik meningkat setelah menerapkan model pembelajaran *Game Based learning* menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pemahaman mengenai suku kata yang diikuti dengan huruf konsonan. Namun, hal ini belum mencapai standar di mana peserta didik yang memperoleh nilai di atas 75 harus mencakup setidaknya 85% dari total peserta didik di

kelas. Oleh karena itu, dilakukan refleksi untuk menganalisis kendala dan hambatan yang memengaruhi penerapan model Pembelajaran *Game Bases Learning* menggunakan media *puzzle* pada siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I menunjukkan masih terdapat hal yang perlu diperbaiki untuk itu siklus perlu ditambahkan untuk mencapai ketuntasan belajar klasikal peserta didik yang masih berada di bawah 85%. Proses yang dilaksanakan pada siklus II memiliki tahapan yang sama seperti siklus I dan tetap menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hanya saja pada implementasi siklus II ini hal-hal yang dianggap masih kurang dan menjadi kendala pada siklus I diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal-hal yang diperbaiki dari siklus I untuk diterapkan ke siklus II antara lain (1) pengelolaan kelas, (2) penggunaan media, dan (3) serta aturan permainan yang jelas.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, sesudah menerapkan model *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* terjadi peningkatan pada siklus I hingga ke siklus II. Pada siklus II, persentase ketuntasan yang diperoleh mengalami peningkatan menjadi sebesar 86,2% dengan rata-rata nilai sebesar 88, sebanyak 25 dari 29 peserta didik mendapatkan nilai mencapai KKM yaitu >75. Terjadi peningkatan sebesar 27,6% dari sebelum tindakan ke setelah tindakan. Peserta didik sudah dapat memahami mengenai suku kata yang berawalan huruf g diikuti dengan huruf vokal dan konsonan dengan baik. Secara klasikal sudah mencapai persentase ketuntasan yang ditentukan $\geq 85\%$.

Dari uraian tersebut, dapat diketahui bahwa dengan melalui implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* telah menunjukkan adanya peningkatan dalam ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada pemahaman suku kata. Hal tersebut disajikan pada grafik berikut.



Dari grafik tersebut menunjukkan ketuntasan belajar secara klasikal mengalami kenaikan sebesar 20,7% sehingga pada siklus I menunjukkan 79,3%. Kemudian pada siklus II menunjukkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 86,2% dalam hal ini mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 6,9%. Dari hasil belajar kognitif peserta didik secara klasikal dengan mengimplementasikan model *Games Based Learning* dengan media *puzzle* menunjukkan adanya peningkatan.

Kesimpulan

Berkaitan dengan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* pada kelas IB terjadi peningkatan pada pemahaman terkait suku kata yang diikuti dengan huruf konsonan. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman pada suku kata peserta didik kelas IB SD Negeri Sukun 3 Malang.

Daftar Rujukan

- Alpian, Yayan., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Andriani, K.N., dan Isroah. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa kelas X AK 1 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. Kajian Pendidikan Akutansi Indonesia. *journal.student.uny.ac.id*.
- Ardiati, L. (2021). 'Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam'. IAIN BENGKULU.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar*. 5(4): 11-17.
- Hakim, Pratiwi rahmah. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui media Kartu Kata Bergambar. *Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Kepmendikbud. (2016). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*: Jakarta. Depdikbud
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

Permendikbud Nomor 22 Tahun. 2016. *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Biro Hukum dan Organisasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Sukmawati, Widyaa. (2022). Pemanfaatan Digital Game Based Learning Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis). *Repositori Universitas Siliwangi*.

Winatha,K.R dan I.M.D.Setiawan. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10 (3):198-206.

Wahyudin, Sutikno., A. Isa. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6 58-62.

Yulianada. Sagita, Julius. W, Prayuningtyas Angger. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Pendidikan Karakter Pada Subtema 4 Tema 2 Kelas II Sekolah Dasar*. *Dinamika Sekolah Dasar*. Vol 1 No 1. Hal 1-11