

Peningkatan Hasil Belajar Materi Makna Kosakata Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match* Menggunakan Game Edukasi Pada Peserta Didik Kelas II SDN 2 Pagergunung

Wahyu Musrifah
wahyum9105@gmail.com
SD Negeri 2 Pagergunung

ABSTRAK

Hasil nilai evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia materi makna kosa kata pada peserta didik kelas II di SDN 2 Pagergunung tahun pelajaran 2020/2021 masih rendah. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan model, metode, dan media yang tepat. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2020 dengan model pembelajaran make a match menggunakan game edukasi. Metode pengumpulan data berupa kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan adalah 85% dari jumlah peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Kondisi awal ketuntasan belajar 11% dengan rata-rata kelas 36. Pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 32% dengan rata-rata kelas 62. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 58% dengan rata-rata kelas 73. Dan pada siklus III juga mengalami peningkatan lagi menjadi 89% dengan rata-rata kelas 84%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model make a match menggunakan game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar makna kosa kata pada peserta didik kelas II di SDN 2 Pagergunung tahun pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Make a match, game edukasi

ABSTRACT

The results of the evaluation scores subject matter meaning vocabulary for grade II students at Pagergunung 2 elementary school in the 2020/2021 academic year are still low. This is because the teacher has not used the right models, methods and media. This research was conducted in November 2020 with a make a match learning model using educational games. Data collection methods are quantitative and qualitative. The success indicator is 85% of the total number of students. The results of data analysis showed an increase in learning outcomes in students. The initial condition of learning completeness is 11% with an average class of 36. In the first cycle it has increased to 32% with an average class of 62. Then in the second cycle it has increased again to 58% with an average class of 73. And in cycle III also increased again to 89% with a class average of 84%. Based on these data, it can be concluded that using the make a match model using educational games can improve learning outcomes for the meaning of vocabulary in grade II students at Pagergunung 2 elementary school in the 2020/2021 academic year.

Keywords: Learning Outcomes, Make a match, educational games

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 yang berbunyi “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan 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 psikologis Peserta Didik “. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan merupakan usaha pendewasaan seseorang agar dapat mengembangkan potensi, bakat, minat, dan keterampilan yang dimiliki oleh individu itu sendiri. Pendidikan juga berperan penting dalam pembangunan bangsa, karena pendidikan dapat mengubah potensi hidup manusia menjadi lebih baik sehingga dapat mewujudkan kesejahteraan masyarakat.

Setiap guru pasti mengharapkan pembelajaran yang dilaksanakan berhasil. Sesuai dengan Kurikulum Sekolah Dasar Negeri 2 Pagergunung Pembelajaran disebut berhasil jika hasil belajar melampaui batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia tentang makna kosakata siswa dikatakan berhasil apabila mendapat hasil belajar ≥ 80 . Kenyataan yang terjadi pada siswa kelas II SD Negeri 2 Pagergunung Tahun Pelajaran 2020/2021 menunjukkan hanya 2 dari 19 (11%) siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dengan rerata nilai 36, sehingga pembelajaran dikatakan belum berhasil. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor baik dari guru maupun siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru, minimnya penggunaan alat peraga dan penggunaan metode ceramah murni merupakan faktor dari guru. Selain hal tersebut meskipun sudah kelas II masih terdapat beberapa siswa di SD Negeri 2 Pagergunung belum lancar membaca, sehingga hasil belajarnya rendah.

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat berperan dalam menanamkan konsep. Jika konsep telah matang maka kemungkinan hasil belajar akan baik. Hal ini mendorong guru untuk berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru dan keaktifan siswa meningkat.

Oleh karena hal tersebut diatas peneliti berusaha menawarkan solusi pemecahan masalah rendahnya hasil belajar siswa dengan melakukan penelitian tindakan tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Makna Kosakata dengan menerapkan model Pembelajaran Make A Match menggunakan Game Edukasi di Kelas II SD Negeri 2 Pagergunung”

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Kemampuan yang dimiliki siswa berbeda-beda setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Bloom (dalam Suprijono 2013:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif terdiri dari knowledge (pengetahuan, ingatan); comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh); application (menerapkan); analysis (menguraikan, menentukan hubungan); synthesis

138

(mengorganisasikan, merencanakan); dan evaluating (menilai). Kemampuan afektif terdiri dari receiving (sikap menerima); responding (memberikan respon), valuing (nilai); organization (organisasi); characterization (karakterisasi. Kemampuan psikomotorik meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized.

Menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Jihad dan Haris (2012:14) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Sudjana (2009: 3) “mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

Game Edukasi

Game edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyanti, 2009). Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Di era yang semakin modern ini, media pendukung pembelajaran semakin bervariasi bentuk-bentuknya, salah satunya adalah berupa game edukasi yang berbasis android. Game-game edukasi ini sangat banyak di apps store android, sehingga kita bisa bebas memilih mana game yang kita sukai dan bisa kita mainkan di smartphone kita kapanpun dan dimanapun.

Manfaat Game dalam Pembelajaran Bermain merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Bermain game dipandang sebagian masyarakat sebagai sesuatu yang menyebabkan malas belajar bagi siswa, tetapi disamping itu bermain game mempunyai manfaat yang cukup banyak asalkan tepat pada sasaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Erwin, 2011) manfaat game sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Penyeragaman penyampaian materi pelajaran Dengan menggunakan media game maka guru dapat menyeragamkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Proses pembelajaran lebih menarik Dengan adanya media game maka pembelajaran yang terjadi tidaklah menjadi membosankan. Siswa dapat berinteraksi dengan apa yang dimainkan, baik dengan audio, video maupun gerak. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif Dengan adanya media game proses belajar lebih interaktif. Siswa akan lebih terangsang untuk melakukan proses pembelajaran. Misalnya dengan adanya soal yang harus dikerjakan untuk bisa meneruskan misi permainan dan lain-lain.

Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi Dengan game guru akan lebih efisien untuk melakukan pembelajaran. Guru hanya mengarahkan dan menjelaskan secara singkat media game yang sudah berisi tentang materi/bahan ajar. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan Dengan media game kualitas pembelajaran akan lebih baik, karena tidak hanya mengerti materi belajar, siswa dituntut untuk lebih kreatif dan teliti untuk menyelesaikan misi yang terdapat pada permainan tersebut. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja Dengan media game proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah, tapi bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif Dalam pembelajarannya guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan bila media digunakan dalam pembelajaran dan peran guru tidak lagi sekedar “pengajar”, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Lokasi Penelitian Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pagergunung Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung. Waktu Penelitian Waktu penelitian ini dimulai pada bulan November tahun 2020 dari tahap prasurvei hingga dilaksanakan tindakan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Melalui kolaborasi Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan dapat lebih obyektif serta memanfaatkan saran – saran orang lain/ ahli. Masalah penelitian bukan dihasilkan dari kajian teoritik atau dari hasil penelitian terdahulu, tetapi masalah lebih ditekankan pada permasalahan actual pembelajaran di kelas.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart adalah merupakan model pengembangan dari model Kurt Lewin. Karena di dalam suatu siklus terdiri dari empat komponen yang meliputi : (1) perencanaan, (2) tindakan , (3) observasi ,(4) refleksi. Dalam kegiatan perencanaan ini, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: menyiapkan perangkat pembelajaran. Kemudian dilanjutkan menyiapkan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal tes tertulis serta penilaiannya. Instrumen non tes berupa lembar

panduan observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan kinerja guru dalam proses pembelajaran

Guru sekaligus sebagai peneliti mengadakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dipersiapkan. Guru lain (teman sejawat) yang bertindak sebagai observer, mengadakan observasi jalannya pembelajaran. Pengamatan atau observasi dilakukan oleh teman sejawat sebagai mitra kolaborator/partner kerja yang berfungsi sebagai penilai aktivitas belajar peserta didik dan kinerja guru. Kolaborator mencatat semua aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik selama pembelajaran, yaitu mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran. Pada akhir siklus pertama diakhiri dengan tes. Berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan dan hasil tes, maka siklus berikutnya dapat dilaksanakan

Setelah melakukan tindakan dan pengamatan peneliti melakukan refleksi yang mencakup analisis dan penilaian. Dari hasil refleksi kemungkinan muncul permasalahan yang perlu mendapat perhatian, sehingga peneliti melakukan perencanaan ulang, tindakan ulang dan pengamatan ulang serta refleksi ulang. Tahapan ini akan dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sampai permasalahan sudah bisa diatasi dengan siklus, rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari: Data tentang keaktifan peserta didik. Data tentang kerjasama peserta didik. Data tentang pelaksanaan pembelajaran oleh guru. Data tentang evaluasi hasil belajar peserta didik.

Metode observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi makna kosakata di kelas II SD Negeri 2 Pagergunung sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Metode tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Indonesia materi makna kosakata di kelas II SD Negeri 2 Pagergunung sebagai bentuk evaluasi. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai seluk beluk proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata di kelas II

SD Negeri 2 Pagergunung dengan model pembelajaran *make a match* seperti RPP dan daftar nama peserta didik

Instrumen yang peneliti gunakan untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik adalah: Instrumen evaluasi Instrumen evaluasi adalah alat untuk memperoleh data hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa. Sedang bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 5 soal, dimana setiap item yang benar nilai 20, dan salah 0. Lembar observasi Lembar observasi adalah lembar pengamatan yang harus diisi oleh observer. Lembar observasi berisi tentang aktifitas peserta didik dalam pembelajaran.

Sumber data : sumber data dari tindakan kelas ini adalah hasil prestasi belajar dari siswa dan hasil observasi dari teman sejawat. Jenis data : data kuantitatif (berupa nilai angka) dan data kualitatif (berupa nilai dengan kriteria skor dengan rentang skor) terdiri dari :

Data hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran hasil belajar. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dengan tujuan mengetahui peningkatan prestasi hasil belajar kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian tes pada siklus I, II, dan siklus III. Analisa tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : Merekap skor yang diperoleh. Menghitung skor kumulatif dari seluruh aspek. Menghitung rata-rata kelas. Menghitung prosentase.

Cara pengambilan data hasil belajar : diperoleh melalui nilai evaluasi siswa. Data tentang situasi pembelajaran, diperoleh melalui lembar observasi. Data tentang keterkaitan antara perencanaan dengan pelaksanaan diperoleh dari rencana pembelajaran dan lembar observasi. Data hasil belajar dianalisis menggunakan rumus-rumus yang mengacu pendapat Arikunto (2006 :12) Menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa. Menentukan daya serap siswa terhadap materi. Menentukan Rata-rata kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Berdasarkan hasil evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II di SDN 2 Pagergunung terdapat 89% yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Jumlah peserta didik di kelas II adalah 19 yang terdiri dari 5 laki-laki dan 14 perempuan. Di SDN 2 Pagergunung KKM muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi makna kosa kata pada kelas II tahun pelajaran 2020/2021 adalah 80. Terjadinya nilai yang sangat minim untuk mencapai KKM tersebut dikarenakan peserta didik kurang aktif dan antusias. Selain itu, guru juga masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan saja. Sedangkan peserta didik kelas II umumnya cenderung ingin belajar jika mempunyai ketertarikan terhadap sesuatu. Tentu saja dengan penggunaan model dan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka akan menimbulkan perasaan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih asyik bermain dengan temannya. Guru juga belum menggunakan

142

media untuk mendukung pembelajaran yang sedang berlangsung. Untuk peserta didik kelas IV pada khususnya memerlukan pendukung dalam pembelajaran, dan tentunya harus menarik perhatian peserta didik agar termotivasi untuk belajar.

Dari hasil penelitian dapat bahwa dari 19 peserta didik kelas II di SDN 2 Pagergunung hanya 2 yang tuntas atau mencapai nilai KKM, sedangkan 17 peserta didik belum tuntas. Dari jarak yang sangat jauh tersebut, menunjukkan bahwa pada prasiklus, peneliti belum berhasil atau dinyatakan gagal dalam melaksanakan pembelajaran. Maka dari itu perlu diadakannya perbaikan pembelajaran oleh peneliti. Kesimpulannya adalah hasil belajar pada peserta didik kelas II di SDN 2 Pagergunung masih rendah. Sehingga peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* menggunakan game edukasi. Dengan menggunakan model dan media ini, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbaikan pembelajaran ini dilakukan sebanyak 3 siklus.

Pada siklus I model pembelajaran *make a match* belum dilaksanakan secara optimal oleh guru. Pada akhir pembelajaran, setelah guru mengadakan evaluasi ternyata nilai yang diperoleh siswa belum sesuai dari yang diharapkan. Peneliti bersama teman sejawat mencari permasalahan tersebut. Kesimpulannya siswa belum dapat memahami serta menguasai materi makna kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tepat. Untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar siswa, maka pada siklus I guru berupaya meningkatkan prestasi belajar siswa materi makna kosakata.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *make a match*. Selain itu guru berupaya semaksimal mungkin untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dari hasil pengamatan pada perbaikan siklus I dari 19 siswa terdapat 13 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Setelah direnungkan dalam tahap refleksi ternyata terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kurang keberhasilan siswa antara lain : Penerapan model pembelajaran kurang optimal, sehingga perhatian siswa masih kurang pada waktu guru memberikan penjelasan materi. Siswa masih kurang berani bertanya kepada guru apabila menemukan kesulitan dalam memahami materi kosakata mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kegiatan tersebut pada siklus I sudah berhasil meningkatkan hasil belajar namun belum sepenuhnya tercapai ketuntasan belajar. Hasil evaluasi pada akhir siklus I, rata-rata sudah meningkat dari rata-rata sebelum perbaikan pembelajaran yaitu 62. Demikian pula prosentase ketuntasan belajar meningkat dari jumlah siswa yang tuntas 11 % menjadi 32 %. Menindaklanjuti dari hal tersebut maka peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran siklus II untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang hendak dicapai. Pada siklus ke II guru tetap menggunakan model pembelajaran *make a match* menggunakan game edukasi dalam meningkatkan prestasi dan pemahaman siswa tentang materi makna kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata evaluasi dari siklus I yaitu 62 menjadi 73. Peningkatan hasil rata-rata ini dikarenakan guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a match* menggunakan game edukasi dalam menanamkan materi kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran untuk membuat pasangan jawaban menjadi cocok sembari melakukan aktivitas menggali ilmu tentang sebuah teori dalam sebuah mata pelajaran yang ada di sekolah.

Pada perbaikan proses pembelajaran siklus II ini penggunaan model pembelajaran *make a match* menggunakan game edukasi dalam menanamkan materi kosakata mata pelajaran bahasa Indonesia lebih dioptimalkan agar siswa terlibat secara aktif. Setelah dipraktikkan dalam proses pembelajaran kemudian dilaksanakan evaluasi ternyata membuahkan hasil yang cukup memuaskan. Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus II menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran sangat tinggi. Hal tersebut karena dari awal dan selama pembelajaran siswa sudah tertarik dan tertantang untuk menyelesaikan rangkaian pembelajaran karena guru memvariasi pembelajaran dengan menggunakan game edukasi, dalam kondisi belajar yang menyenangkan, model pembelajaran *make a match* dioptimalkan untuk menanamkan pemahaman materi makna kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kegiatan tersebut pada siklus II sudah berhasil meningkatkan hasil belajar namun belum sepenuhnya tercapai ketuntasan belajar. Hasil evaluasi pada akhir siklus II, rata-rata sudah meningkat dari rata-rata sebelum perbaikan pembelajaran yaitu 73. Demikian pula prosentase ketuntasan belajar meningkat dari jumlah siswa yang tuntas 32 % menjadi 58 %. Menindaklanjuti dari hal tersebut maka peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran siklus III untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang hendak dicapai. Pada siklus ke III guru tetap menggunakan model pembelajaran *make a match* menggunakan game edukasi dalam meningkatkan prestasi dan pemahaman siswa tentang materi makna kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran siklus III sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata evaluasi dari siklus II yaitu 73 menjadi 85. Peningkatan hasil rata-rata ini dikarenakan guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a match* menggunakan game edukasi dalam menanamkan materi kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran untuk membuat pasangan jawaban menjadi cocok sembari melakukan aktivitas menggali ilmu tentang sebuah teori dalam sebuah mata pelajaran yang ada di sekolah.

Pada perbaikan proses pembelajaran siklus III ini penggunaan model pembelajaran *make a match* menggunakan game edukasi dalam menanamkan materi kosakata mata pelajaran bahasa Indonesia lebih dioptimalkan agar siswa terlibat secara aktif. Setelah dipraktikkan dalam proses pembelajaran kemudian dilaksanakan evaluasi ternyata

membuahkan hasil yang cukup memuaskan Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus II menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran sangat tinggi.

Hal tersebut karena dari awal dan selama pembelajaran siswa sudah tertarik dan tertantang untuk menyelesaikan rangkaian pembelajaran karena guru memvariasi pembelajaran dengan menggunakan game edukasi, dalam kondisi belajar yang menyenangkan, model pembelajaran *make a match* dioptimalkan untuk menanamkan pemahaman materi makna kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan data di atas maka peneliti tidak melanjutkan perbaikan, karena hasil yang dicapai pada siklus III telah mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus III berjumlah 18 siswa atau 95 % dengan rata-rata 85. Adapun 1 orang siswa yang belum berhasil mencapai ketuntasan belajar pada siklus III akan dilakukan bimbingan khusus melalui program perbaikan.

Secara keseluruhan peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar hasil evaluasi siklus I, II dan siklus III melalui model pembelajaran *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi makna kosakata di kelas II semester I tahun Pelajaran 2020/2021 Sd Negeri 2 Pagergunung kecamatan Bulu kabupaten Temanggung, disajikan pada tabel dan grafik di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I, II dan III

Uraian	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Nilai Terendah	20	40	60
Nilai Tertinggi	100	100	100
Rata-rata	62	73	85
Ketuntasan	32%	58%	95%

Hasil yang positif telah dicapai selama perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa materi makna kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester I tahun 2020/2021 SD Negeri 2 Pagergunung, Kecamatan Bulu , Kabupaten Temanggung. Dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 62 dengan prosentase ketuntasan 22 %, pada siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 73 dengan prosentase ketuntasan 58% dan pada siklus III nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan lebih baik menjadi 85 dengan prosentase ketuntasan 95%.

KESIMPULAN & SARAN

Setelah diadakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar materi makna kosakata dengan model pembelajaran *make a match* menggunakan game edukasi pada peserta didik kelas II SD Negeri 2 Pagergunung Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut : Dengan model pembelajaran *make a match* menggunakan game edukasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar materi makna kosakata pada peserta didik kelas II semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 SD Negeri 2 Pagergunung Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung.

Melalui penggunaan model pembelajaran *make a match* menggunakan game edukasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar materi kosakata pada peserta didik kelas II semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 SD Negeri 2 Pagergunung, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung dengan langkah-langkah : (a) Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran; (b) Guru menyampaikan apersepsi dan memberi motivasi; (c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (d) Guru menunjukkan teks bacaan dalam bentuk power point; (e) Guru melakukan tanya jawab teks bacaan; (f) Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai; (g) Guru membagikan lembar kerja

Berdasarkan kesimpulan dari kegiatan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan, disampaikan saran berikut ini : Memperhatikan kondisi awal siswa dalam proses pembelajaran. Menggunakan atau menerapkan model pembelajaran yang inovatif seperti *make a match* yang mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang menyenangkan bagi para siswa. Memotivasi siswa agar dapat lebih berminat dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Menerapkan pola pengajaran dengan penuh dedikasi serta memperhatikan perbedaan individu siswa. Memanfaatkan media yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan keterlibatan siswa agar lebih bermakna . Hendaknya berusaha menciptakan iklim yang kondusif, agar siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam mengikuti proses belajar dan mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W.A. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 3 Palar, Klaten*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsini. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- BSNP. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta ; BSNP.
- Chamisijatin, Lise. (2008). *Pengembangan Kurikulum SD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

Kurniasih, I & Sani B.(2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.
Purwanto. (2008). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.