

**PENERAPAN MEDIA GAMES INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS
KELAS 2 DI SDN PAMOTAN 2**

Nur Ainia

158620600001/Semester 6/A1/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Nurainia3009@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Matakuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

Abstrak

Proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi peserta didik. Sehingga pendidik dituntut untuk menggunakan media yang kreatif, inovatif dan menarik perhatian peserta didik terutama pelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis. Permasalahan yang terjadi pada kelas 2 SD di SDN Pamotan 2 kurangnya terampil dalam melakukan keterampilan menulis dan beberapa siswa tidak bisa membedakan huruf “b” dan “d” serta “t” dan “+” . Dengan adanya permasalahan seperti itu maka di berikan solusi, yaitu penerapan media games interaktif berbasis android. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui “apakah penerapan media games interaktif berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa keterampilan menulis kelas 2 SDN Pamotan 2. Peneliti menggunakan rancangan penelitian yakni penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang di lakukan dalam 2 kali pertemuan. Hasil penelitian tersebut ditandai dengan (1) Media games interaktif dapat menumbuhkan minat siswa untuk melakukan keterampilan menulis. (2) Media games interaktif dapat aktivitas siswa dalam belajar. (3) Media games interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis.

Kata Kunci : Media games interaktif, hasil belajar

PENDAHULUAN

Di dalam proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah mengantarkan para

peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun social. Peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses

pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Di dalam proses pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam penguasaan pemahaman. Sehingga guru dituntut untuk menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik terutama pelajaran Bahasa Indonesia.

Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi guru sebagaimana dimaksud meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi social, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi guru. Dari beberapa kompetensi, kompetensi inti yang harus dimiliki seorang guru adalah kompetensi pedagogis yaitu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang yang diampu dan menyelenggarakan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik.

Kompetensi profesional yang dikembangkan oleh guru dalam materi pembelajaran yang diampu dan mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, inovatif, dan

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan media.

Dari tuntutan dan kewajiban tersebut, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar serta media yang inovatif (bisa berwujud bahan ajar cetak, audio, audio-visual, ataupun bahan ajar interaktif) sesuai dengan perkembangan era teknologi digital dan perkembangan pertumbuhan peserta didik. Dalam proses pembelajaran tingkat SD maupun MI, banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi di kelas. Meskipun banyak media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah.

Kedudukan media pembelajaran atau alat peraga ini, salah satu komponen mengajar sebagai usaha untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan peserta didik dan interaksi siswa dengan lingkungan disekitarnya. Dengan demikian media pembelajaran memiliki fungsi utama yakni sebagai alat bantu guru dalam mengajar peserta didik, menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru.

Penggunaan alat peraga sangat merepotkan khususnya bagi guru karena bentuknya yang tidak praktis, bahkan alat peraga tidak dapat bertahan lama dan mudah rusak. Selain itu, ketertarikan peserta didik dengan alat peraga sangat

minim. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti membuat bahan ajar menggunakan media aplikasi berbasis android yaitu dengan pengembangan sumber belajar menggunakan aplikasi berbasis android.

Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan 2008). Sarana agar terwujudnya hal tersebut adalah berbahasa. Isi ekspresi melalui bahasa itu akan dimengerti orang lain atau pembaca bila dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana, dan mudah di mengerti. Keterampilan menulis memerlukan usaha sadar “menuliskan” kalimat dan mempertimbangkan cara mengkomunikasikan dan mengatur, bukan sesuatu yang diperoleh secara spontan. Tradisi keterampilan menulis pada masyarakat di Indonesia terutama pada anak-anak usia Sekolah Dasar masih sangat rendah.

Dikalangan siswa Sekolah Dasar dalam keterampilan menulis masih memprihatinkan dikarenakan tidak bisa menulis atau lambat akan menulis, menulis kurang rapi, harus dilakukan metode untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis. Tanpa disadari peserta didik setiap saat bergelut dengan aktifitas menulis dan membaca. Oleh karena itu,

sadar atau tidak, aktifitas menulis memang memerlukan pembelajaran menulis mulai usia dini. Mengenai permasalahan ini peneliti akan memperkenalkan pada anak tentang media games interaktif aplikasi berbasis android untuk membantu anak mampu menulis dengan lancar.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, secara umum rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan “apakah penerapan media games interaktif berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SDN Pamotan 2?”. Secara lebih khusus rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah penerapan media games interaktif dapat meningkatkan minat belajar keterampilan menulis? (2) Apakah penerapan media games interaktif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam keterampilan menulis? (3) Apakah media games interaktif meningkatkan kemampuan menulis lancar pada siswa kelas 2 SD?

Tujuan umum penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media games untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2 SDN Pamotan 2. Dalam komponen PTK yang dilakukan menurut Amir dan Kurniawan (2016) adalah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dengan

melakukan 2 siklus dan 2 kali pertemuan di dalam observasi. Tujuan penelitian yang lebih khusus ialah (1) Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas 2 SD. (2) mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas 2 SD. (3) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis lancar pada siswa kelas 2 SD.

METODE

Penerapan Metode games interaktif yang menjadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang efektif dan banyak dikembangkan di dunia pendidikan. Pendidik berfikir, mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan dan mengembangkan komponen rancangan games dan menerapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *games*.

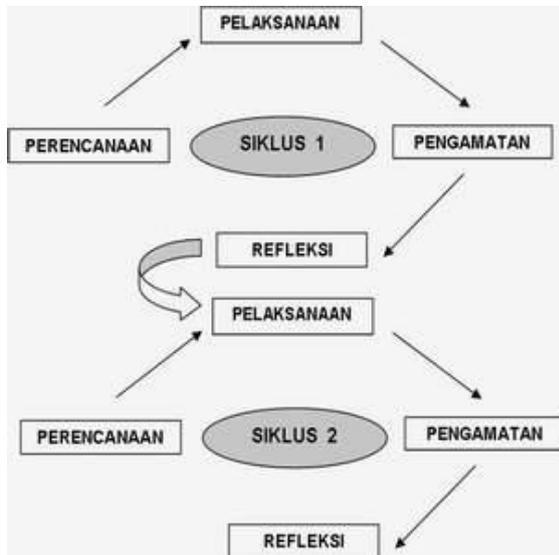
Games interaktif adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa dalam melakukan keterampilan menulis. Perancangan games edukasi yang baik haruslah memenuhi kriteria dari games itu sendiri. Kriteria game edukasi yakni, (1) nilai keseluruhan (*Overall Value*), (2) dapat di gunakan (*Usability*), (3) keakuratan (*Accuracy*), (4) kesesuaian (*Appropriateness*), (5) relevan (*Relevance*), (6) objektifitas (*Objectivities*), (7) umpan balik (*Feedback*) (Hurd dan Jenuings)

Belajar dengan menggunakan games interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan stimulus pembelajaran yang menyenangkan, memanipulasi materi yang rumit, mempraktekkan secara langsung, dan mendapatkan bermacam-macam konsep untuk menemukan suatu ide.

Jenis data yang di gunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan PTK yang digunakan meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perencanaan dalam penelitian ini di rencanakan dalam 2 siklus dengan topik yang sama dan dengan strategi yang berbeda, dengan masing-masing 1 kali pertemuan.

Penelitian Tindakan Kelas menurut Amir dan Sartika (2017) merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan di dalam kelas. Di dalam setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi yaitu antara 3-5 aksi (tindakan). Sementara itu, setiap aksi kemungkinan terdiri dari beberapa langkah, yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar. Maksud disusunnya secara terinci pada PTK Model John Elliot ini, supaya terdapat kelancaran yang lebih tinggi antara taraf-taraf di dalam pelaksanaan aksi atau proses belajar-

mengajar. John Elliot menyusun model PTK yang berbeda secara skematis dengan kedua model sebelumnya, yaitu seperti dikemukakan berikut ini.



Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa. Perencanaan dalam penelitian ini merupakan kegiatan awal yang dilakukan peneliti untuk menentukan jadwal kegiatan dalam melakukan observasi di SDN Pamotan 2. Pelaksanaan dan pengamatan kegiatan di dalam kelas, dalam mengamati kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan refleksi adalah peneliti harus membandingkan hasil data pada waktu melakukan observasi, jika hasil data belum mencapai nilai yang diinginkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan tindak lanjut dengan memberikan tes kepada peserta didik. Data keberhasilan penerapan media games interaktif berbasis aplikasi android diperoleh dari guru dan peserta

didik dan hasil peningkatan belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah hasil data yang diperoleh dari kegiatan observasi, dan hasil tes dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berupa nilai peserta didik, diperoleh melalui proses pembelajaran yang menggunakan media aplikasi berbasis android, lembar observasi aktivitas dan minat.

PTK ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui kegiatan observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan hasil tes peserta didik. Kegiatan observasi di SDN Pamotan 2 dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang di tujukan kepada peserta didik pada waktu proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan proses pembelajaran dan hasil tes. Catatan hasil lapangan yaitu berupa deskripsi tentang yang diamati oleh peneliti. Tes siklus I ada dua macam, yaitu (a) tes awal (tes menulis abjad dan kalimat); (b) tes dalam proses pembelajaran (tes menulis kalimat dengan rapi dan benar). Pada tes siklus II, peneliti memberikan satu macam tes, yaitu tes dalam proses pembelajaran (tes menulis kalimat dengan rapi dan benar) dengan menggunakan media aplikasi. Pada tes

menulis abjad, peneliti tidak memberikan pada siklus II, dikarenakan pada siklus I semua peserta didik kelas 2 SD telah mencapai nilai yang di targetkan peneliti..

Teknik analisis data penelitian ini diperoleh dari hasil tes awal mengenai penulisan abjad dan kalimat digunakan untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman dan kerapian dalam melakukan keterampilan menulis. Setelah itu dilakukan pembimbingan menulis abjad dan kalimat dengan benar dan rapi. Hasil proses menulis dianalisis, apabila nilai masih belum mencapai ketuntasan, maka peneliti melakukan pembimbingan pada peserta didik hingga nilai ketuntasan peserta didik. Jika hasil tes analisis menunjukkan semua peserta didik mencapai nilai tuntas, maka peneliti melakukan tes keterampilan menulis pada peserta didik yang menggunakan media games interaktif berbasis android. Peserta didik yang telah mencapai nilai di atas KKM pada tes menulis akhir adalah peserta didik yang mempunyai keterampilan menulis..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di laksanakan di SDN Pamotan 2 yang berjumlah 11 peserta didik pada kelas 2. Di dalam PTK ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana masing-

masing siklus dilakukan selama 1 pertemuan dalam pembelajaran.

Siklus I

Berikut hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siklus I.

Tabel 1 Hasil Observasi Siklus I

No	Komponen	Hasil	Keterangan
1	Media	4,70	Baik Sekali
2	Guru	4,80	Baik Sekali
3	Siswa	4,40	Baik Sekali

Kriteria ketercapaian:

1 < jelek < 2

2 < cukup < 3

3 < baik < 4

4 < baik sekali < 5

Pada siklus pertama yang dilakukan peneliti, menunjukkan hasil observasi “baik sekali”, tetapi ada 2 siswa yang belum mencapai nilai KKM, yang mengharuskan peneliti melakukan penelitian siklus ke dua pada pertemuan ke dua

Pada siklus ke dua setelah peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil observasi yang ke dua.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus II

No	Komponen	Hasil	Keterangan
1	Media	5,00	Baik Sekali
2	Guru	5,00	Baik Sekali
3	Siswa	4,70	Baik Sekali

Kriteria ketercapaian:
1 < jelek < 2
2 < cukup < 3
3 < baik < 4
4 < baik sekali < 5

Setelah dilakukannya siklus ke dua, maka di ketahui adanya peningkatan yang terjadi pada hasil tes observasi siklus II dibandingkan siklus I . Hal ini disebabkan oleh perubahan media pembelajaran tersebut.

Hasil pembelajaran dengan media games interaktif pada siklus I tergambar pada Tabel 3. Tes awal yakni tes menulis abjad dan kalimat digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam membedakan huruf “b” dan “d”, “t” dan “+”. Seluruh peserta didik dibimbing oleh peneliti dan bisa membedakan huruf serta menulis dengan rapi dan benar dengan menggunakan media berbasis android. Apabila seluruh siswa telah mampu menulis dengan benar, maka dilakukakan tes akhir .

Tabel 3 Hasil Tes Siklus I KKM 75

Nomor	Nilai Tes			
	Tes Awal		Tes Akhir	
	Menulis abjad	Menulis kalimat	Menulis abjad	Menulis kalimat
1	60	80	80	75
2	88	92	100	100
3	75	65	90	98

4	80	79	90	100
5	85	82	90	75
6	89	90	90	100
7	76	75	90	100
8	60	60	100	97
9	85	80	100	100
10	65	64	95	95
11	70	70	95	95
Jumlah	833	837	1.020	1.035

Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap abjad terjadi peningkatan. Ini ditunjukkan pada tes menulis abjad, peningkatan dari 833 menjadi 1.020 pada tes akhir.

Hasil tes menulis kalimat juga mengalami peningkatan, yaitu dari 837 menjadi 1.035 pada tes akhir. Tetapi tidak seluruh peserta didik yang mengalami peningkatan. Dua peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Dua peserta didik mendapat hasil tes dengan penurunan nilai dari nilai sebelumnya. Maka dari itu peneliti melanjutkan PTK pada siklus ke II.

Hasil tes pada siklus ke II peneliti tidak melakukan tes menulis abjad, dikarenakan seluruh peserta didik telah mencapai nilai ketuntasan, seluruh peserta didik telah memahami tentang perbedaan huruf abjad

Tabel 4 Hasil Tes Siklus II KKM 75.

Nomor	Tes Menulis	
	Tes Awal	Tes Akhir
1	80	90
2	92	100
3	65	85
4	79	90
5	82	100
6	90	100
7	75	95
8	60	80
9	80	95
10	60	90
11	65	100
Jumlah	828	1.025

Pada hasil siklus ke II ini ditunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata tes keterampilan menulis. Di dalam tes menulis awal nilai rata-rata yaitu 828 dari 11 peserta didik yang melakukan tes menjadi nilai rata-rata 1.025 pada tes keterampilan menulis akhir. Hal ini ditunjukkan media games interaktif berbasis android yang dilakukan dalam dua siklus dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas 2 SDN Pamotan 2.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data pada siklus ke I dan siklus ke II yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti dapat mengambil kesimpulan mengenai PTK yakni

menggunakan media games interaktif berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis kelas 2 SDN Pamotan 2. Peningkatan tersebut ditandaikan juga dengan (1) Media games interaktif dapat menumbuhkan minat siswa untuk melakukan keterampilan menulis. (2) Media games interaktif dapat aktivitas siswa dalam belajar. (3) Media games interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan saran yakni (1) siswa lebih senang melakukan keterampilan menulis dengan media games interaktif aplikasi berbasis android. (2) bagi guru supaya mencobakan media games interaktif berbasis android dengan menggunakan model yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F. dan Kurniawan, M. I. (2016). Penerapan Pengajaran Terbalik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD UMSIDA Pada Materi Pertidaksamaan Linier. *Jurnal Pedagogia*, 5 (1), 13-26
- Amir, M. F. dan Sartika, S. B. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS

Novaliendry, Dony. 2013. Aplikasi Game Geografis Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), September 2013, 159-170.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.