MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF UBUR-UBUR DIKELAS IV

(Improving Students' Learning Activeness through the Use of the Educational Game Media Ubur-Ubur in Grade IV)

Krisdayanti[1], Azizah[2], Ni Made[3]

[1,2,3]*Universitas Tadulako*
E-mail : krisdayanti.pamula2001@gmail.com[1], azizahrosnaldi@gmail.com[2]
nierviniati19@guru.sd.belajar.id[3]

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of learning activeness among fourth-grade students at SD Inpres 1 Tatura. The purpose of this study was to improve students' learning activeness through the application of the educational game Ubur-Ubur. The type of research employed was Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation. The subjects of the study were all 26 fourth-grade students of SD Inpres 1 Tatura. The results showed an increase in students' learning activeness after the implementation of the Ubur-Ubur educational game. In the first cycle, 18 students were categorized as having high activeness and 8 students as low, with a percentage of 69.2%. In the second cycle, 23 students were in the high category and 3 students in the low category, with a percentage of 88.4%. The conclusion of this research is that the Ubur-Ubur educational game can enhance students' learning activeness.

Keywords : *Learning Activeness, Learning Media, Ubur-Ubur Game*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar peserta didik dikelas IV SD Inpres 1Tatura. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan permainan edukatif ubur-ubur. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Inpres 1 Tatura yang berjumlah 26 Orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkannya permainan edukatif ubur-ubur. Pada siklus I terdapat 18 peserta didik dengan kategori keaktifan tinggi, dan 8 peserta didik dengan kategori keaktifan rendah, dengan presentase keaktifan mencapai 69,2%. Pada siklus II terdapat 23 peserta didik dengan kategori keaktifan tinggi, dan 3 peserta didik dengan kategori keaktifan rendah, dengan presentase keaktifan mencapai 88,4%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media permainan edukatif ubur-ubur dapat meningkataka keaktifan belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Keaktifan Belajar, Media Pembelajaran, Permainan Ubur-Ubur*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang dan dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan potensi manusia secara maksimal. Dalam hal ini, Pendidikan berpusat pada individu sebagai sasarn utama. Melalui Pendidikan, setiap individu didorong untuk menemukan serta mengasah kemampuan yang dimilikinya agar dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Tugas penting sebagai seorang guru adalah membimbing peserta didik agar menjadi pribadi yang cerdas dan terampil.

Pendidikan adalah suatu proses yang memiliki tujuan, yang umumnya diarahkan untuk membentuk pola-pola perilaku tertentu pada anak-anak atau individu yang sedang dalam proses pembelajaran. (Amiruddin Siahaan, 2016:6). Pendidikan memiliki tujuan untuk menghasilkan individu yang memiliki iman yang kuat.Tujuan tersebut tercermin dalam akhlak anak didik yang berlandaskan pada kurikulum yang diterapkan dalam berbagai lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal. (Tatang, 2012:61). Peran pendidik adalah melaksanakan pengajaran yang inspiratif, di mana melalui kegiatan mengajar, pendidik dapat mengilhami murid-muridnya. (Rusdiana, 2014:154).

Lende (2023:16) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru, sebagai salah satu elemen dalam proses belajar mengajar, memiliki peran yang sangat signifikan. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, melainkan juga dapat dianggap sebagai pusat dari proses pembelajaran. Guru berperan sebagai pengatur dan pelaku dalam proses belajar mengajar, mengarahkan pelaksanaan proses tersebut dengan cermat. Oleh karena itu, guru perlu merancang pengajaran agar lebih efektif dan menarik, sehingga materi yang disampaikan dapat menciptakan rasa senang pada siswa dan mendorong mereka untuk mempelajari materi tersebut dengan lebih serius. Dalam analisis terhadap praktik yang umum dilakukan oleh banyak guru dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Matematika, terlihat bahwa guru cenderung mengandalkan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Ketiga metode ini dapat digunakan secara efektif oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, selama ini, guru cenderung menekankan pembelajaran Matematika secara teori, tanpa memanfaatkan media atau alat peraga dalam penyampaian materi pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Keaktifan dalam belajar merupakan unsur penting bagi keberhasilan pembelajaran. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis (Sinar, 2018). Adapun keaktifan belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku atau emosi yang mengarah kepada upaya belajar (Wahyuningsih, 2020). Senada dengan pendapat tersebut, keaktifan belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang timbul akibat respon siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung (Putri & Widodo, 2017).

Media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang harus terintegrasi dengan seluruh proses belajar. Kehadiran media mampu menciptakan suasana belajar belajar yang lebih menarik sehingga mendorong terciptanya pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Belajar pada dasarnya adalah perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan dalam prosesnya peserta didik dituntut untuk terlibat secara aktif. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran ditunjukkan untuk meningkatkan keaktifan peserta

didik agar mereka lebih berpartisipasi, berinteraksi dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar dikelas.

Dalam suatu pembelajaran, guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran interaktif dan juga menyenangkan bagi peserta didik, contohnya permainan ular tangga, ludo, berburu ubur-ubur, maupun permainan tradisional (Syifa & Novanita, 2021). Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, peserta didik dapat belajar dengan gembira dan lebih mudah memahami pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami secara mendalam penggunaan media permainan edukatif ubur-ubur dalam meningkatkan keaktifan belajar peseta didik dikelas IV. Secara khusus, penelitian ini mengkaji pengalaman belajar peserta didik selama menggunakan media tersebut serta menganalisis perubahan keaktifan yang terjadi dalam penerapan media permainan edukatid ini dalam pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dengan pendekatan pengerjaan soal. Melalui perancangan Penelitian Tindakanan Kelas (PTK). PTK adalah suatu tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Widayati, 2008). Penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV SD Inpres 1 Tatura, dengan jumlah partisipan sebanyak 26 anak, yang berasal dari SD Inpres 1 Tatura.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada 19 Maret 2025 dengan materi pembagian bilangan cacah 1 sampai 1 sampai 100. Siklus II dilaksanakan pada 10 April 2025 dengan materi Pecahan.

Indicator keberhasil penelitian ini adalah apabila terdapat 75% peserta didik dalam kelas yang terlibat aktif dalam pembelajaran dikelas. Pembelajaran ini dikatakan berhasil dan berkualitas dari segi proses apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagaian besar (75%) peserta didik terlibat aktif baik secara fisik, mental, mauun sosial dalam pembelajaran.

Peneliti menerapkan teknik penelitian tindakan kelas berdasarkan model Kemmis dan Taggart, yang melibatkan komponen penelitian tindakan serta pengamatan. Penerapan tindakan dan pengamatan ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga dilaksanakan secara bersamaan (Widayati, 2008). Penelitian ini melibatkan dua siklus tindakan. Siklus pertama dilaksanakan pada minggu pertama, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada minggu kedua. Strategi yang kami terapkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Penelitian

a. Proses Perencanaan Tindakan

Dalam tahap awal ini, peneliti akan menyiapkan sejumlah elemen yang diperlukan untuk penelitian, termasuk RPP dan instrumen penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan perbaikan yang akan diterapkan. Proses ini dapat dimulai dengan menerapkan 5W1H dalam fokus penelitian. Selanjutnya, langkah-langkah persiapan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: a. Menyusun RPP, b. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, c. Menyiapkan lembar kegiatan kelompok, d. Menyiapkan lembar observasi, e. Menyusun instrumen tes hasil pembelajaran, dan f. Menyiapkan alat serta sarana yang akan digunakan. (Wicaksono, 2017).

b. Proses Pelaksanaan Tindakan

Tahapan kedua melibatkan pelaksanaan tindakan perbaikan, di mana semua strategi dan skenario yang telah direncanakan dalam tahap perencanaan diimplementasikan pada tahap ini dengan merujuk pada kurikulum yang berlaku (Indra et al., 2014). Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rumusan yang telah ditetapkan, sehingga dapat mencapai tujuan sebagai upaya inovasi dalam menangani suatu masalah yang berpotensi meningkatkan kualitas kelas.

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan pengumpulan data yang relevan untuk menentukan hasil dari proses penelitian (Nurdin, 2016). Dalam tahap observasi ini, peneliti membutuhkan lembar hasil observasi untuk mencatat data yang ditemukan. Aspek yang perlu diperhatikan terkait kesesuaian pembelajaran dengan RPP adalah pengamatan terhadap guru dalam proses pemberian pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Inpres 1 Tatura. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan observasi pembelajaran untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar peserta didik. Hasil observasi prasiklus menunjukkan bahwa sebanyak 5 peserta didik termasuk kategori keaktifan belajar tinggi, sisanya sebanyak 21 peserta didik termasuk kategori keaktifan belajar rendah. Rata-rata prsentase keaktifan belajar peserta didik hanya 19,2%. Pada tahap prasiklus, peserta didik menunjukkan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, jarang mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman terkait materi yang belum dipahami, kurang percaya diri dalam mengemukakan

pendapat, cenderung asik sendiri saat pembelajaran berlangsung, serta menunjukkan rendahnya antuasiasme dalam mengikuti kegiatan belajar.

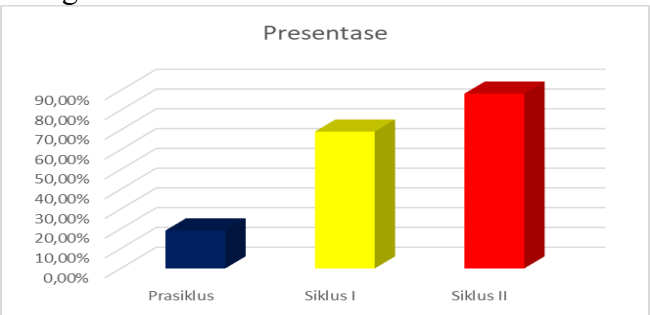
Pada siklus I, keaktifan belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dibandingkan prasiklus. Tercatat sebanyak 18 peserta didik pada kategori keaktifan tinggi dan 8 peserta didik berada pada kategori keaktifan rendah dengan rata-rata presentase keaktifan mencapai 69,2%. Pada tahap ini, Sebagian besar peserta didik sudah mulai memperhatikan penjelasan guru, berani mengajukan pertanyaan Ketika menemui kesulitan, serta lebih antusias dalam mengerjakan soal melalui permainan edukatif ubur-ubur. Aktivitas belajar terlihat lebih hidup karena peserta didik terlibat langsung dalam permaina sambal menyelesaikan tugas yang diberikan. Namun, guru masih menemukan kendala pada saat kegiatan diskusi kelompok, sebab Sebagian peran belum merata sehingga beberapa peserta didik lebih dominan daripada yang lain. Kondisi ini disebabkan peserta didik belum terbiasa bekerja dengan metode diskusi kelompok, selain itu, presentase keaktifan belajar belum mencapai indicator kinerja yang ditentukan yaitu 75% sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, keaktifan belajar peserta didik Kembali menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I. terdapat 23 peserta didik berada pada kategori keaktifan tinggi dan 3 peserta didik berada pada kategori keaktifan rendah dengan rata-rata presentase mencapai 88,4%. Aktivitas belajar peserta pada tahap ini jauh lebih baik, ditandai dengan peserta didik yang semakin aktif memperhatikan penjelasan guru, berani mengjukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami, percaya diri dalam menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok, serta mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas dengan baik. Selain itu, peserta didik terlihat antusias dan lebih terlibat dalam mengerjakan soal melalui permainan edukatif ubur-ubur, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Presentase kektifan belajar yang diperoleh telah melampaui indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 75%, sehingga penelitian dicukupkan hingga siklus II. Berikut merupakan rekapitulasi kategori keaktifan belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Kategori Keaktifan Belajar Peseta Didik

Kategori	Siklus		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Tinggi	5	18	23
Rendah	21	8	3

Adapun peningkatan persentase keaktfan belajar peserta didik dari prasiklus, siklus I dan siklus II disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 2. Persentase Keaktfan Belajar Peserta Didik Dari Prasiklus, Siklus I Dan Siklus II

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Inpres 1 Tatura mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Faktor yang mempengaruhi meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah penggunaan media permainan edukatif ubur-ubur. Pada pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif ubur-ubur peserta didik kelas IV SD Inpres 1 Tatura mendapat pengalaman baru yang bermakna dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penerapan metode ini masih memiliki beberapa kelemahan. Suasana kelas terkadang kurang kondusif karena Sebagian peserta didik berjalan kesana kemari untuk melihat hasil pekerjaan temannya. Selain itu, pada awal siklus I banyak peserta didik yang masih mengalami kebingungan dan sering bertanya kepada peneliti mengenai Langkah yang harus dilakukan, sehingga mempengaruhi pengeloaan waktu dalam meyelesaikan soal. Namun, secara keseluruhan penggunaan media permainan edukatif ubur-ubur terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran. Perubahan posotif tersebut nampak dari siklus I ke siklus II, dimana peserta didik menjadi antusias, aktif berdiskusi serta mampu mengaplikasikan konsep pembelajaran melalui kegiatan permainan yang menyenangkan

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wa Souvi Raaziqal Ningtyas, dkk, 2024) dimana penelitian ini menyoroti pentingnya pembelajaran kreatif dan interaktif melalui permainan edukatif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan penguasaan materi oleh siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif, di mana siswa dapat belajar Sambil bermain, yang pada giliranya memperkuat keterkaitan antara pengalaman belajar dan kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Dari beberapa pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif ubur-ubur dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Peningkatan keaktifan ini berdampak pada suasana belajar yang hidup, interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik berani bertanya, aktif berdiskusi serta terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif memberikan hasil yang memuaskan, karena berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif, fleksibel dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada ibu Azizah, S.Si., M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan serta pengetahuan berharga selama proses penelitian dan penyusun artikel ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Ni Made Erviniati., S.Pd.,Gr selaku guru pamong di SD Inpres 1 Tatura atas dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, serta pengalaman berharga yang diberikan terkait penerapan pembelajaran.

Selain itu, penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh siswa kelas IV SD Inpres 1 Tatura yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Amiruddin. 2016. Ilmu Pendidikan dan Masyarakat Belajar. Bandung: Cita Pusaka Media Perintis.
[2] Lende, Petrus. Pembelajaran 2022. Inovasi Kurikukulum Meredeka.. Banten. Yayasan
[3] Amiruddin. 2016. Ilmu Pendidikan dan Masyarakat Belajar. Bandung: Cita Pusaka Media Perintis.
[4] Lende, Petrus. Pembelajaran 2022. Inovasi Kurikukulum Meredeka.. Banten. Yayasan
[5] Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, Dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia, 6(3), 721–724. Http;//Ahdadgadgha
[6] Rusdiana. 2014. Konsep Inovasi Pendidikan. Bandung: Pusaka Setia.
[7] Sinar. (2018). Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Deepublish Publisher. Pendidikan Dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM)
[8] Tatang. 2012. IlmuPendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
[9] Wahyuningsih, E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Deepublish Publisher.
[10] Syifa & Novanita. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu Vol. 5 No. 4.