

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOSA KATA MELALUI
PENGUNAAN MEDIA *GAME PICTONARY* PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS
IV MI MUHAMMADIYAH RATATOTOK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Dinda Pramudia Dilapanga

NIM. 1921029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
1444 H / 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dinda Pramudia Dilapanga
NIM : 1921029
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut : IAIN Manado
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Kosa Kata Melalui
Penggunaan Media *Game Pictionary* Pada
Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI
Muhammadiyah Ratatotok

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado, Agustus 2023

Saya yang m



Dinda Pramudia Dilapanga

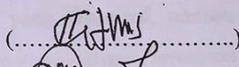
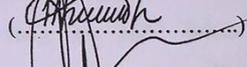
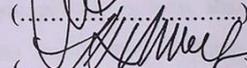
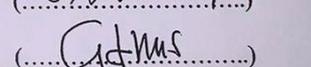
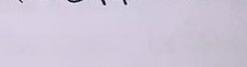
NIM. 1921019

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Melalui Penggunaan Media *Game Pictionary* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Rataatok ” yang disusun oleh **Dinda Pramudia Dilapanga**, NIM: 1921029, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada Rabu 30 Agustus 2023 M, bertepatan dengan 13 Shafar 1445 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

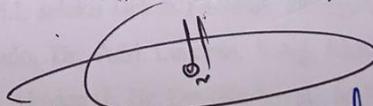
Manado, 30 Agustus 2023 M
13 Shafar 1445 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Ardianto, M.Pd	(..... )
Sekretaris	: Aris A D Al Kahar, M.Pd	(..... )
Munaqasyah I	: Dr. Hadirman, M.Hum	(..... )
Munaqasyah II	: Ilham Syah, M.Pd	(..... )
Pembimbing I	: Dr. Ardianto, M.Pd	(..... )
Pembimbing II	: Aris A D Al Kahar, M.Pd	(..... )

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Manado,



Dr. Arhanuddin, M.Pd.
NIP. 198301162011011003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat Rahmat dan izin-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Melalui Penggunaan Media *Game Pictionary* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Ratatotok “. Tak lupa pula sholawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga-Nya, sahabat, tabi’in, tabi-tabi’in dan insyaAllah percikan rahmat-Nya akan sampai kepada kita selaku umat yang masih setia mengikuti ajaran-Nya.

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

Dalam penulisan skripsi ini berbagai hambatan yang dijumpai, namun berkat Rahmat yang Maha Kuasa sehingga selalu diberikan kemudahan. Demikian pula penulis sangat menyadari bahwa banyak pihak yang ikut andil dalam menyelesaikan studi. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan dan penghargaan yang setulus-tulusnya serta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Ahmad Rajafi, M.HI, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Manado. Dr. Edi Gunawan, M.HI, selaku Wakil Rektor I, Dr. Salma, M.HI, selaku Wakil Rektor II, Dr. Mastang A. Baba, M.Ag, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Manado.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado, Dr. Adri Lundeto, S.Ag, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik, Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan, Dr. Drs. Ishak

Talibo M.Pd.I, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama Institut Agama Islam Negeri Manado.

3. Ilham Syah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Aris Armeth Daud Al Kahar, M.Pd, selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Manado.
4. Wadan Y. Anuli, M.Pd, selaku mantan Ketua Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, yang senantiasa selalu memberikan motivasi, nasehat, dukungan, serta kemudahan untuk saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Ardianto, M.Pd, selaku Pembimbing I dan Aris Armeth Daud Al Kahar, M.Pd, selaku Pembimbing II, yang telah bersedia mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran, serta memberikan kritik dan saran agar saya dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
6. Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Si, selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan nasehat dan motivasi selama perkuliahan berlangsung.
7. Seluruh dosen tenaga pendidik maupun kependidikan IAIN Manado khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah banyak membantu penulis dari awal sampai dengan proses perkuliahan berakhir.
8. Kepada kedua orang tua yang sangat saya cintai dan banggakan Bapak Heri Dilapanga dan Ibu Sumarni Damopolii, yang telah mengandung, melahirkan, mengasuh dan mendidik serta membesarkan. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, nasehat, dan kasih sayang yang diberikan selama ini. Pengorbanan dan dukungan yang sangat tulus selalu diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Kakak tercinta saya Friskhawati Lasabuda, S.Pd, Kakar ipar Fikri Raden, yang selalu membantu dalam situasi dan kondisi apapun. Keponakan yang sangat ganteng dan lucu Faiqul Sarfaraz Raden, serta Keluarga Besar saya.
10. Djumriati Bidulang, S.Pd, I selaku Kepala Sekolah MI Muhammadiyah Ratatotok serta rekan-rekan guru yang sudah memberikan izin serta mau bekerja sama selama penelitian berlangsung.
11. Sahabat-sahabat terkasih dan tersayang saya Arvina Makalalag, Sindy Goentur, Indah Olli, Nuralifa Olli, yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
12. Teman-teman Sahabat Squad, Warga Kost Umar, Pengurus Dema FTIK 2022, PK PMII Cabang Metro Manado.
13. Calon imam yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi serta turut membantu dalam menyelesaikan skripsi.
14. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 IAIN Manado, terkhusus PGMI B angkatan 19 dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, telah memberikan bantuan, dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman Posko 1 KKN Moderasi Beragama yang tidak dapat disebutkan satu persatu telah ikut serta membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.
16. Seluruh pihak yang turut membantu dan terlibat dalam penulisan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah Swt memberikan balasan pahala yang berlipat ganda atas kebaikan yang diberikan.

Manado, 03 Agustus 2023

Dinda Pramudia Dilapanga
NIM : 1921029

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1-10
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	7
H. Hipotesis Tindakan.....	8
BAB II KERANGKA TEORI.....	11-27
A. Hasil Belajar.....	11
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia1	4
C. Membaca.....	18
D. Media.....	19

BAB III METODE PENELITIAN	28-36
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Waktu, Lokasi, dan Subjek Penelitian.....	28
C. Jenis dan Sumber Data	29
D. Rancangan Penelitian	29
E. Tahapan-Tahapan Penelitian.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Teknik Analisis Data	35
H. Indikator Keberhasilan	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 37-55
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	53
 BAB V PENUTUP	 56-57
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
 DAFTAR PUSTAKA	 58-60
 LAMPIRAN	
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Hasil <i>Pre-Test</i> Siswa	38
Tabel 4.2 : Hasil <i>Test</i> Siswa	42
Tabel 4.3 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	44
Tabel 4.4 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	45
Tabel 4.5 : Hasil <i>Post-Test</i> Siswa	48
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	50
Tabel 4.7 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa II.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Siklus menurut Kemmis dan MC Tanggart	30
Gambar 4.1 : Diagram Hasil Belajar Siswa	54

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian

Surat Keterangan Selesai Penelitian

Profil Madrasah

RPP Siklus I-II

Rubrik Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa

Silabus

Soal dan Kunci Jawaban

Dokumentasi

Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama Penyusun : Dinda Pramudia Dilapanga
NIM : 1921029
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Melalui Penggunaan Media *Game Pictionary* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Ratatotok

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan media *game pictionary* pada siswa kelas IV B di MI MUHAMMADIYAH Ratatotok". Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok Kab Minahasa Tenggara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, metode dokumentasi, metode tes. Data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh untuk mencari nilai rata-rata kelas dan persentasenya. Sedangkan data kualitatif menggunakan teknik analisis data yang terdiri penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, tahap pertama adalah pra siklus, disini penulis belum menggunakan media *game pictionary* dengan hasil nilai rata-rata 65,9 dengan ketuntasan siswa 41%. Tahap kedua adalah siklus I, hasil nilai rata-rata siswa 73,8 dengan ketuntasan belajar 63,6%. Tahap ketiga adalah siklus II dengan nilai rata-rata siswa 83,8 dengan ketuntasan siswa 86,3%. Berdasarkan data tersebut dengan menggunakan media pembelajaran *game pictionary*, siklus I dan siklus II dapat dilihat ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *game pictionary*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Game Pictionary*

ABSTRAK

Name : Dinda Pramudia Dilapanga
Student ID Number : 1921029
Faculty : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Study Program : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Title : Improving Vocabulary Learning Outcomes Through the Use of Pictionary Game Media in Indonesian Language Learning for Class IV MI Muhammadiyah Ratatotok Students

This participatory research aims to improve Indonesian language learning outcomes using the pictionary game media for class IV B students at MI MUHAMMADIYAH Ratatotok. This research approaches the type of Classroom Action Research (PTK). The research subjects were class IV B students of MI Muhammadiyah Ratatotok, Southeast Minahasa Regency. The data collection techniques used in this research are observation, interviews, documentation, and test methods. The data in this research is divided into two types, namely quantitative data and qualitative data. Quantitative data provides the class average value and percentage. Meanwhile, qualitative data uses data analysis techniques which consist of presenting data and drawing conclusions. The research was carried out in three stages. The first stage was pre-cycle, where the author had not used yet the pictionary game media with the result being an average score of 65.9 with student completion of 41%. The second stage was cycle I, where in the students' average score was 73.8 with learning completeness 63.6%. The third stage is cycle II with an average student score of 83.8 with student completeness of 86.3%. Based on these data, it is concluded that using the Pictionary game learning media, cycle I and II, justifies that there is an increase in student learning outcomes after implementing the Pictionary game learning media.

Keywords: *Learning Media, Pictionary Game*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang- bidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis.¹

Pendidikan adalah usaha sadar yang dibutuhkan untuk pembentukan anak manusia demi menunjang perannya di masa yang akan datang. Oleh karena itu pendidikan merupakan proses budaya yang mengangkat harkat dan martabat manusia sepanjang hayat. Dengan demikian pendidikan memegang peran yang menentukan eksistensi dan perkembangan manusia.²

Oleh sebab itu pendidikan disekolah dasar yang menjadi titik awal dalam penanaman konsep keilmuan tersebut, tentu harus menanamkan pondasi yang kuat agar peserta didik dapat menyerap ilmu dasar yang akan dipergunakan untuk meneruskan ke jenjang yang lebih tinggi. Maka dari itu, pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar harus dilakukan oleh seorang guru yang profesional dalam bidangnya untuk menghasilkan peserta didik yang handal dan berkualitas. Pendidikan merupakan sarana untuk menumbuhkan karakter khususnya karakter religius tiap

¹ Nurkholis, 'PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto', 1.1 (2013), 24–44.

² Hujair AH dan Sanaky, *Paradigma Pendidikan Islam Membangun Masyarakat Madani Indonesia*. (Yogyakarta: Safiria Insania, 2003), h.4

individu. Karakter religius merupakan salah satu karakter yang perlu di kembangkan dalam diri peserta didik untuk menumbuhkan perilaku sesuai dengan ajaran islam yang berlandaskan Al'quran. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al- Mujadillah 58:11

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahannya :

“ Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu:”
 Berlapanglapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan :“ Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”.³

Ayat diatas tidak menyebut secara tegas bahwa Allah akan meninggikan derajat seorang berilmu. Tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yakni yang lebih tinggi dari yang sekedar beriman. Tidak disebutnya kata meninggikan itu sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimilikinya itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor diluar ilmu itu.⁴

Berdasarkan penjelasan ayat di atas dapat diketahui bahwa dalam menjalankan kehidupan yang penuh dengan permasalahan yang beraneka raga mini orang membutuhkan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan yang dimiliki dapat dijadikan sebagai kunci bagi permasalahan-permasalahan yang dihadapi selain sebagai bekal dalam menjalankan kehidupan di dunia. Ilmu pengetahuan juga dapat

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Lentera Optima Pustaka 2011), Hal 545.

⁴ Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2007), hal. 14

mengantarkan seseorang untuk mencapai kebahagiaan hidup di akhirat. Dan ilmu pengetahuan itu dapat di peroleh melalui belajar.

Maka dari itu komponen-komponen yang selama ini sering dituding sebagai pihak yang paling bertanggung jawab dalam kualitas pendidikan adalah guru. Sehingga tidak mengherankan apabila banyak pihak yang menaruh harapan besar terhadap guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan mengingat bahwa kualitas pendidikan sangat menentukan mutu kehidupan bangsa.

Sebagaimana yang kita ketahui bersama, tuntutan perubahan dan dinamika di sekolah merupakan suatu proses yang terjadi setiap saat dan memerlukan penanganan yang tepat. Baik berupa pendekatan, metode maupun teknik inovatif telah dilaksanakan untuk memberi kontribusi yang luar biasa.⁵

Pada setiap SD atau MI pasti ada pelajaran Bahasa Indonesia. Karena Bahasa Indonesia merupakan kunci utama dalam segala lini kehidupan kita khususnya bagi kaum akademisi yang haus akan pengetahuan, sebagai upaya dalam memahami, mengetahui, dan menginternalisasi IPTEK yang semakin berkembang serta sebagai upaya dalam memenuhi tuntutan SDM yang lebih inovatif dalam menciptakan dan menyumbangkan karya ilmiahnya sebagai bentuk eksistensi peradaban manusia.⁶

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistematis dan sistematis untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses

⁵ Helvy Tiana Rosa, *Guru Cinta Inspirasi Dari Pengajar Teladan* (Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama Kompas Gramedia Building), hal 1

⁶ M.Pd Heri Indra Gunawan, S.Pd., 'Bahasa Indonesia Lingua Franca Pencetak Karakter Negeri', *Syntax Idea*, 2.1 (2020), 27.

belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.⁷

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik yang merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. *Pictionary* merupakan permainan tebak gambar, dimana seseorang akan diberitahukan kartu berisi sebuah kata, kemudian mereka harus menjelaskan kata tersebut. Pemain tersebut tidak boleh berbicara, membuat gerakan, atau simbol lainnya untuk memberi tahu pemain lain.

Kelebihan dari media ini adalah dengan menggunakan *game pictionary* minat belajar dalam mempelajari kosakata dapat meningkat dikarenakan proses pembelajaran dilakukan dengan kegiatan kelas yang menyenangkan, sehingga pembelajar antusias mengikuti permainan. Peningkatan keaktifan pembelajar dalam proses pembelajaran juga akan terasa karena siswa tidak boleh pasif saat permainan berlangsung. Sesuai dengan peraturan permainan seluruh pembelajar dituntut peran sertanya dalam permainan, sehingga terciptalah pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran.⁸

Salah satu upaya dalam memperbaiki proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar perlu dilakukannya perubahan dalam kegiatan pembelajaran. Jika sebelumnya kegiatan pembelajaran sekedar pemindahan pengetahuan yang berasal dari guru kemudian disampaikan kepada siswa, maka saat ini guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran serta membangun pemahaman mereka sendiri.

Di kelas IV B MI Muhammadiyah Ratotok hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia belum maksimal, hal ini ditandai dengan kurang lebih 60 persen hasil belajar siswa belum memenuhi standar KKM. Dalam wawancara yang telah dilakukan peneliti, hal ini disebabkan karena guru mata pelajaran belum

⁷ Oman Farhrohman, 'Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD / MI', 1928, 23–34.

⁸ 'PERMAINAN Pictionary PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (GOI)_QArSkH'.

menggunakan metode pembelajaran yang menarik, RPP yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Melalui media pembelajaran *game pictictionary* siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan keunggulan-keunggulan yaitu membawa relaksi dan kesenangan bagi siswa sehingga membantu mereka belajar dan mengingat kata-kata baru dengan lebih mudah. Maka dari itu peneliti berasumsi bahwa penggunaan media *game pictictionary* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B di MI Muhammadiyah Ratatotok.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia diupayakan siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis. Dengan demikian media pembelajaran *game pictictionary* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B di MI Muhammadiyah Ratatotok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di antaranya:

1. Masih ada beberapa guru yang belum menggunakan metode serta media yang menarik.
2. Proses belajar mengajar monoton.
3. Kurangnya konsentrasi dan motivasi dari siswa.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah dengan menggunakan media *game pictictionary* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok menggunakan media *game pictionary* ?
2. Apakah dengan menggunakan media *game pictionary* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

Untuk mengetahui penggunaan media *game pictionary* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis
 - a. Sebagai sumber data informasi, serta dasar pertimbangan bagi para guru dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *game pictionary*.
 - b. Sebagai bahan kajian atau studi banding terhadap model tindakan kelas yang paling relevan dengan model-model pengajaran lainnya untuk peningkatan motivasi belajar dan pemahaman anak didik di Sekolah.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Siswa

Melatih siswa dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia sehingga siswa terbiasa dan mampu untuk memecahkan masalah serta berpendapat dalam penerapan model pembelajaran melalui *game pictionary*, agar siswa bisa lebih semangat lagi untuk belajar.
 - b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan penerapan model pembelajaran melalui *game pictionary* sebagai alternatif meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi baru untuk program yang berkenaan dengan model pembelajaran *game pictionary* dalam meningkatkan kemampuan siswa belajar Bahasa Indonesia

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dari pembaca mengenai makna dan maksud yang terkandung dalam skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media *Game Pictionary* Pada Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ratatotok”. Peneliti menjelaskan beberapa di antaranya sebagai berikut :

1. Upaya

Upaya diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran, untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan mencari jalan keluar.⁹ Upaya juga diartikan sebagai bagian yang dimainkan oleh orang atau bagian dari tugas utama yang harus dilaksanakan.¹⁰

2. Meningkatkan

Meningkatkan adalah suatu proses atau tidaknya yang dilakukan untuk meningkatkan sesuatu, baik secara kualitas maupun kuantitas. Meningkatkan dapat dilakukan pada berbagai hal, seperti presentasi, kinerja, produktivitas, dan lain-lain.¹¹

⁹ Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)hal. 1250

¹⁰ Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Modern English Press, 2002), hal.1187

¹¹ <https://smkn1teluku.sch.id/pengertian-meningkatkan-menurut-para-ahli>.diakses pada jumat 21 juli 2023 pukul 12.33

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

4. Media

Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.¹²

5. *Game Pictionary*

Game pictionary adalah permainan tebak gambar yang dimainkan secara berpasangan. Seorang pemain akan berusaha menebak apa yang digambar oleh siswa lainnya dan dibutuhkan kerjasama antar siswa ketika bermain.¹³

H. Penelitian Terdahulu

1. Santi Sartika, 2012 dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Kartu Kata Siswa kelas 1 SD N Kateleng dengan hasil penelitian : Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu kata dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas I SDN Keteleng 01. Hasil ini terbukti bahwa (1) hasil pada pra siklus menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa. Pada siklus I menjadi 13 siswa dan kemudian pada siklus II jumlah siswa yang tuntas mencapai 18 siswa.(2) Penggunaan kartu kata dapat meningkatkan siswa dalam kemampuan membaca dan menulis. (3) Penggunaan media dalam proses pembelajaran kemungkinan siswa dapat menerima pembelajaran melalui penglihatan, pendengaran dan peraba¹⁴.

¹² <https://scholar.google.com/Pengertian+hasil+belajar>.diakses pada hari sabtu 22 juli 2023 pukul 21.29

¹³ Iskandarwassid dan Dadang Suhendra, *strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung : Rosdakara, 2009), hal 40

¹⁴ Santi Sartika, 'UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KATA SISWA KELAS I SD NEGERI KETELENG 01 KECAMATAN . BLADO KABUPATEN . BATANG PROGRAM SARJANA

2. Wahyuningsih, dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Gambar dan Kartu dengan hasil penelitian yaitu : Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan membaca anak melalui media gambar dan kartu huruf yakni sebelum tindakan 37,32%, siklus I mencapai 50,89%, dan siklus II mencapai 81,25%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui media gambar dan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan telah teruji kebenarannya.
3. Faizal Yunus Ibrahim, dengan judul Upaya Meningkatkan Minat Siswa Melalui Permainan *Trading Card Game Mathematicards* dengan hasil penelitian yaitu : Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas VIII E SMP Negeri 2 Boyolali dapat disimpulkan bahwa setelah diadakan tindakan dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media TCG Mathematicards dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Melalui media ini, peneliti membuat TCG edukasional bernama Mathematicards yang digunakan untuk pembelajaran matematika dalam materi Bentuk Aljabar dengan tiap kartu menggambarkan bilangan, tanda operasi, variabel, atau kurung. Pada setiap kegiatan, peneliti mengadakan turnamen TCG Mathematicards yang melibatkan seluruh siswa kemudian peneliti memberikan soal latihan yang berhubungan dengan bentuk aljabar yang disusun oleh siswa pada turnamen tersebut sehingga siswa dituntut untuk memahami konsep operasi matematika pada bentuk aljabar. Pengajar memberikan bimbingan mengenai konsep-konsep tersebut. Dengan demikian pengajar bisa menjadi fasilitator sekaligus pembimbing yang baik.¹⁵

Jika dipelajari lebih jauh lagi banyak penelitian yang pembahasannya tentang media pembelajaran, namun dari beberapa penelitian terdahulu yang telah di paparkan terdapat perbedaan dengan penelitian kali ini yaitu mulai dari metode penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian, mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian, serta hasil dari penelitian

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.¹⁶

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.¹⁷

Tingkat kemampuan dapat dilihat melalui hasil belajar. Hasil belajar siswa akan mengukur penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini tidak dapat terlepas dari kemauan dan kesempatan siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang diberikan kepadanya. Siswa harus aktif dan tekun belajar apabila ingin mendapat hasil yang baik dan memuaskan. Siswa dapat

¹⁶ Teni Nurrita, 'Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 03.01 (2018), 171.

¹⁷ Asep Jihad dan Abdulah Haris, *Evaluasi pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012).
H15

memamfaatkan waktu yang tersedia untuk memahami dan mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu guru juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dengan merancang dan melaksanakan pembelajaran yang baik agar hasil yang didapat siswa juga memuaskan.¹⁸

Untuk mengetahui apakah siswa itu berhasil ketika mengikuti suatu pembelajaran maka perlu adanya evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh guru, penilaian yang dilakukan meliputi aspek atau ranah yang dicapai siswa yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Aspek Kognitif meliputi : Pengetahuan, yakni menyebutkan, mengidentifikasi, mendefinisikan. Pemahaman, yakni menjelaskan, menguraikan, merangkum, merumuskan, menyimpulkan. Menerapkan, yakni menghitung, menghubungkan, menghasilkan, melengkapi, menyediakan, menyesuaikan. Analisis, yakni memisahkan, menerima, memilih menghubungkan, membandingkan.
- b. Aspek Afektif meliputi : Penerimaan, yakni memberi, menempatkan, memilih. Partisipasi, yakni melaksanakan, membantu, menawarkan diri, menolong, menyesuaikan diri.
- c. Aspek Psikomotorik meliputi : Presepsi, yakni memilih membedakan, mempersiapkan, menyisahkan, menunjukkan, mengidentifikasi, meng-hubungkan. Kesiapan, yakni memulai, bereaksi, memprakarsai, menanggapi, mempertunjukkan. Gerakan terbimbing, yakni mempraktikkan, memainkan, mengikuti, mengerjakan, membuat, mencoba, memasang, membongkar. Gerakan terbiasa, yakni mengoperasikan, membangun, memasang,

¹⁸ Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," Jurnal kreatif Tadulako Online Vol 3, No 1.

memperbaiki, melaksanakan, menggerakkan, menyusun, dan menggunakan.

Perkembangan indikator yang berbeda menyebabkan hasil belajar atau perubahan perilaku yang berbeda pada siswa. Akibatnya, keberhasilan belajar mengajar juga bervariasi. Perilaku mana yang dihasilkan memerlukan perumusan indikator yang sesuai dengan perilaku yang akan dihasilkan. Jika perilaku yang ingin dicapai guru adalah agar siswa mampu membaca, maka desain indikator harus mendukung pencapaian literasi yang di inginkan. Jika guru harus mencapai perilaku yang memungkinkan siswa menulis, maka desain indikator harus mendukung pencapaian keterampilan menulis yang di inginkan.¹⁹

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut.

- a. Faktor Internal, yaitu faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi : Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula.
 - 1) Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh.
 - 2) Kondisi psikoemosional yang stabil atau kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami

¹⁹ Ishak Wanto Talibo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Penerbit: CV. Kanaka Media, Jawa Timur, 2020), 49-50.

oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya.

- b. Faktor Eksternal, ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
 - 1) Lingkungan fisik sekolah ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan.
 - 2) Lingkungan sosial kelas ialah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran yang baik.
 - 3) Lingkungan sosial keluarga ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga.²⁰

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai

²⁰ Tohol Simamora, Edi Harapan, and Nila Kesumawati, 'Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa', *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5.2 (2020), 191 <<https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>>.

dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.²¹

Pelajaran bahas Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia ini bertujuan untuk membuat peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, mamahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual mansuia Indonesia.²²

Belajar bahasa Indonesia disekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru adalah sebagai berikut.

²¹ Muhammad Ali, 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar', *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2020), 35 <<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>>.

²² Pembelajaran Bahasa, Indonesia Dan, and Sastra Basastra, 'DI SEKOLAH DASAR', 3.1 (2020).

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.²³

3. Hubungan Pendidikan Karakter dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendidikan karakter mulai didengungkan di era Mendikbud Muhammad Nuh. Menurutnya pendidikan di Indonesia mulai melupakan pembentukan karakter siswa. Atas dasar pemikiran itulah pendidikan saat ini harus memuat pendidikan karakter. Tujuan pendidikan adalah untuk pembentukan karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial si subjek dengan perilaku dan sikap hidup yang dimilikinya. Karakter menjadi identitas yang mengatasi pengalaman kontingen yang selalu berubah. Dari kematangan karakter inilah, kualitas seseorang secara pribadi mampu diukur.

Hubungan pendidikan karakter dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia itu sama penting. Hal ini dikarenakan antara keduanya memiliki keterkaitan satu sama lain. Di sisi lain Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting yaitu bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi

²³ Mulyati, Yeti. 2007. *Keterampilan Bahasa Indonesia SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.

dalam berbagai konteks. Baik komunikasi secara tulis maupun lisan. Hal ini dapat dilihat dari pemakaian bahasa di dalam masyarakat akademik yang dapat difungsikan pada penulisan karya ilmiah seperti ringkasan buku, makalah seminar, lokakarya, skripsi, tesis, dan disertasi. Semua karya tersebut sebagai wujud komunikasi tulis dalam dunia akademik. Demikian pula komunikasi lisan dapat dilihat wujudnya pada civitas akademik memberikan materi di kelas, seminar, orasi ilmiah, dan pidato pengukuhan doctor maupun guru besar.

Berkaitan dengan proses pembelajaran seorang guru dapat mengetahui karakter atau kepribadian siswa melalui bahasa yang digunakan pada saat berkomunikasi baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran. Seorang guru dapat mengetahui kejujuran, daya intelektual, kesopanan dan karakter dari siswa dapat diketahui dari tutur bahasa, ekspresi, kalimat yang efektif, dan cara penyampaian yang digunakan pada saat berkomunikasi, baik dengan gurunya, teman-temannya, maupun orang lain. Bahasa yang dimaksudkan dalam berkomunikasi disini bisa lisan maupun tulisan.

Pendidikan karakter dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki hubungan satu dengan yang lain. Pendidikan karakter terkandung dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat nilai-nilai pendidikan karakter diantaranya kejujuran, intelektualisasi, sopan santun, dan rasional. Pendidikan berbasis karakter merupakan salah satu upaya dalam pembaharuan di dunia pendidikan, besar pengaruhnya penanaman karakter pada anak dianggap sebagai hal pokok. Hal ini dapat mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan siswa sangat penting untuk ditingkatkan.²⁴

²⁴ Eni Sulistiyowati, 'PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN A .Karakter Merupakan Sifat-Sifat Kejiwaan , Akhlak Atau Budi Pekerti Yang Membedakan Seseorang Dari Yang Lain : Tabiat ; Watak .', 8.2, 311–30.

C. Membaca

1. Pengertian Membaca

Membaca adalah suatu kegiatan yang aktif dan interaktif. Dikatakan aktif, karena pembaca dalam melakukan kegiatan membaca aktif mencari dan mengumpulkan informasi. Disamping itu, pembaca juga berinteraksi dengan teks yang sedang dibacanya. Pembaca dituntut menggunakan tingkat kemampuan mentalnya atau pikirannya yang lebih tinggi. Dengan kata lain dapat di singkat bahwa membaca adalah proses menyusun kembali pola-pola kalimat yang terdapat pada bacaan yang berupa ide-ide, informasi, dan pesan yang ditulis oleh penulis agar dapat dipahami dan dimengerti serta di presentasikan oleh pembacanya.

Untuk mengembangkan kemampuan baca sianak, maka ia harus pula dapat memodifikasi dan menghubungkan pengalamannya dengan stimulus-stimulus yang ada dalam konteks dan lingkungan yang sedang dialaminya. Persepsi itu merentang pada daerah yang sangat luas, yaitu dari daerah yang kongkrit sampai yang abstrak. Pada daerah itulah anak dituntut berkemampuan untuk menggeneralisirkan, menganalisis, dan mensintensis bacaan.

Membaca sebagai proses perkembangan yang terjadi sepanjang hayat seseorang. Pendek kata, membaca merupakan proses yang berkelanjutan dan berubah, meskipun membaca merupakan proses perkembangan, gerakannya tidaklah berada dalam jarak yang beraturan dan tidak tertentu waktunya.

2. Tujuan Membaca

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup tentang isi bacaan, dan memahami makna bacaan. Membaca merupakan usaha untuk mendapatkan sesuatu yang ingin diketahui, mengetahui sesuatu yang akan dilakukan, atau untuk mendapatkan kesenangan dan pengalaman. Namun begitu, ada juga pakar mengatakan bahwa tujuan membaca itu terbagi atas dua golongan. Tujuan

membaca dapat dibagi secara terperinci sesuai dengan keperluan membaca. Perincian tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Membaca untuk memperoleh perincian.
- b. Membaca untuk memperoleh ide-ide utama.
- c. Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan organisasi ceirta.
- d. Membaca untuk menyimpulkan atau membaca untuk bahan rujukan.
- e. Membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan.
- f. Membaca untuk menilai atau mengevaluasi.
- g. Membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan.²⁵

3. Keterampilan Membaca

Membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia. Perhatian ini berakar pada kesadaran akan pentingnya arti, nilai, dan fungsi membaca dalam kehidupan bermasyarakat. Hal inilah yang menyebabkan beraneka ragamnya pengertian membaca.²⁶

Membaca sangat penting di sekolah dasar untuk diajarkan menyampaikan pengetahuan melalui penulis sebuah media buku bacaan. Membaca merupakan sarana komunikasi yang bertujuan untuk menerima informasi tentang apa yang terkandung dalam teks bacaan.

D. Media

1. Pengertian Media

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah

²⁵ Ol-ekr Dra and Tarnt Iy, 'No Title'

²⁶ Erwin Harianto, 'Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa', 9.1 (2020), 1–8.

banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.²⁷

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya.²⁸

Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara didaktis psikologi media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai

²⁷ Nunu Mahnun, 'Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)', *An-Nida'*, 37.1 (2012), 27–35.

²⁸ Iwan Falahudin, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran', 4, 2014, 104–17.

tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Beberapa cara yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik antara lain :

- a. Media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan.
- c. Media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung.
- d. Media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri.
- e. Media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagian berstruktur, dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media yang dimaksud.²⁹

2. Manfaat Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Beberapa manfaat dari media pembelajaran.³⁰

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

²⁹ https://books.google.com/books/about/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb.html. diakses pada tanggal 24 juli 2023 pukul 20.02

³⁰ Falahudi n.

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pembelajar-pembelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara pembelajar dimanapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pembelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran lebih interaktif

Jika dipilih dan di rancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif, selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pembelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pembelajarnya.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran.³¹

3. *Game Pictionary*

Pictionary adalah permainan yang luar biasa untuk pelajaran kosakata karena permainan ini sangat bergantung pada kata-kata, definisi, dan asosiasi kata untuk permainan strategis. Jenis permainan kosakata ini sangat efektif untuk pelajar dengan kemampuan artistik yang lebih besar yang akan senang mengubah kosakata kompleks menjadi gambar yang detail. Pengajaran kosakata menggunakan *game pictionary* berarti guru dan peserta didik menggunakan permainan tebak gambar untuk mengetahui materi. Peserta didik mempelajari dan mengingat kata-kata dari permainan yang mereka mainkan. *Game* ini terutama mengandalkan menggambar, pemain harus bisa menyampaikan arti sebuah kata tanpa menggunakan huruf. *Pictionary* adalah permainan kata berbasis gambar. Hal ini adalah cara terbaik bagi peserta didik untuk menampilkan pengetahuan mereka. Sementara aturan harus diubah sedikit untuk bekerja di dalam kelas, *pictionary* memberikan peserta didik kesempatan untuk secara kreatif mengekspresikan istilah kosakata yang telah mereka pelajari.³² *Pictionary* adalah gabungan dari kata *picture* yang berarti gambar dan *Dictionary* yang berarti kamus. Permainan *pictionary* adalah permainan tebak kata yang diciptakan oleh Robert Angel dengan desain grafis. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dimana pemainnya mencoba menebak kosakata berdasarkan gambar yang telah dibuat oleh teman sekelompoknya.

³¹ Falahudin.

³² Jurusan Pendidikan, Bahasa Inggris, and Universitas Borneo Tarakan, 'PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN PERMAINAN Pictionary Abstract : This Research Aimed to Develop Students ' English Vocabulary through the Pictionary Game . This Study Was Classroom Action Research in Grade VII H 2 Nd Group , SMPN 1 Tanjung S', 8.2 (2022).

Pada awalnya permainan ini adalah *board-game* yang kemudian diadaptasi dalam pembelajaran bahasa.³³

4. Kelebihan dan kekurangan *game pictionary*

Ada beberapa kelebihan utama ketika *game* digunakan di dalam kelas.³⁴ Permainan membawa relaksi dan kesenangan bagi peserta didik, sehingga membantu mereka belajar dan mengingat kata-kata baru dengan lebih mudah, permainan biasanya melibatkan kompetisi yang bersahabat dan membuat peserta didik untuk terus tetap tertarik, permainan sangat memotivasi dan memberikan peserta didik lebih banyak kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka, permainan kosakata membawa konteks kata nyata ke dalam kelas.

Adapun kekurangan dari *game pictionary* ini yaitu dapat membuat peserta didik ribut dan tidak kondusif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Jika peserta didik yang penggambar tidak dapat menggambar, maka akan membuat peserta didik yang lainnya tidak dapat menebak apa yang di gambar oleh penggambar tersebut. Maka dari itu dapat di simpulkan bahwa, keuntungan dari permainan ini adalah menyenangkan, bagus untuk pelajar, dan membantu peserta didik untuk meninjau kosakata mereka, membuat peserta didik lebih termotivasi, dan lebih banyak kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka. Namun *game pictionary* ini juga memiliki kekurangan yang membuat peserta didik ribut serta tidak kondusif dalam kelas pada saat pelajaran sedang berlangsung.³⁵

³³ 'PERMAINAN Pictionary PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (GOI)_QArSkH'.

³⁴ Pendidikan, Inggris, and Tarakan.

³⁵ Jurusan Pendidikan, Bahasa Inggris, and Universitas Borneo Tarakan, 'PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN PERMAINAN Pictionary

5. Manfaat *Game Pictionary*

Game pictionary adalah *game* yang mendidik sekaligus menyenangkan, *pictionary* adalah pilihan yang bagus. Bermain permainan ini adalah definisi ideal bermain sambil belajar. Bersenang-senang sambil mempelajari keterampilan hidup yang positif menjadi tugas yang cukup sederhana. Oleh karena itu beberapa manfaat dari *game pictionary* antara lain :

a. Mempromosikan kreativitas

Di permainan ini siswa diperbolehkan berkreasi. Saat bermain setiap siswa memahami bahwa kreativitas diekspresikan secara berbeda oleh setiap individu. Permainan ini mendorong siswa untuk percaya diri menggambar gambar seperti terlihat dalam imajinasi mereka dengan harapan akan memberikan bentuk komunikasi antar siswa. Kreativitas semacam itu dapat digunakan untuk membantu siswa lebih mengenal satu sama lain. Itu juga bisa mendorong lebih banyak keterbukaan pikiran.

b. Meningkatkan keterampilan berpikir logis

Saat memainkan permainan ini sebagai sebuah tim, ada tekanan tertentu untuk membuat gambar yang dapat dipahami dan untuk menebak secara akurat seperti apa gambar lainnya.

c. Membantu retansi memori

Cara termudah untuk menyimpan informasi adalah dengan membuatnya tercetak di mata pikiran. Di permainan ini siswa harus mampu mempresentasikan kata sebagai gambar. Untuk melakukan ini siswa diharuskan menggunakan visualisasi dan pengaturan pemikiran.

d. Meningkatkan keterampilan komunikasi yang sehat

Komunikasi terdiri dari pikiran verbal dan non-verbal. Di permainan ini kata-kata diucapkan melalui gambar yang dibuat siswa.

- e. Menawarkan sistem pembelajaran yang menyenangkan
Gagasan dibalik pembelajaran adalah untuk membantu orang tersebut merasa nyaman dengan proses pembelajaran. Permainan menyenangkan ini sangat cocok untuk dimainkan. Ketika belajar itu menyenangkan, pelajaran itu lebih berdampak.
- f. Mendorong disiplin
Menang dalam permainan ini hanya mungkin apabila siswa mau disiplin. Artinya ada peraturan dalam permainan yang harus dipatuhi, dan setiap anggota tim harus mau melakukannya.
- g. Peralatan/bahan yang terjangkau
Bahan yang dibutuhkan untuk bermain permainan ini sangat terjangkau. Permainan ini dapat dimainkan menggunakan kertas bekas, papan tulis, dan spidol.³⁶

6. Langkah-langkah *game pictionary*

Adapun langkah-langkah dari *game pictionary* yaitu :

- a. Guru menyiapkan kosakata bahasa Indonesia, dapat berupa daftar kosakata ataupun kartu kosakata berdasarkan topik/tema yang telah dipelajari.
- b. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang.
- c. Guru menunjuk seorang dari tiap kelompok.
- d. Siswa yang dipilih sebagai “seniman” inilah yang hanya dapat melihat kartu/list yang diberikan oleh guru.

³⁶ <https://www.gamesver.com/pictionary-game-benefits-adn-pros-education-icebreaker>. Diakses pada tanggal 25 Juli 2023 pukul 20:14

- e. Guru kemudian memberitahukan tema yang akan digambarkan oleh si “seniman” kepada seluruh kelompok.
- f. Guru menentukan batas waktu untuk menggambar tema yang ditentukan dan siswa yang lain menebak.
- g. Siswa yang ditunjuk sebagai “seniman” bertugas untuk menggambar tema yang telah diberikan oleh guru, akan tetapi si seniman tidak boleh berbicara atau menggunakan huruf apapun.
- h. Para seniman duduk di kursi yang telah disediakan oleh guru.
- i. Para seniman menggambar dalam jangka waktu yang telah ditentukan oleh guru, siapa yang selesai pertama kali atau merasa gambarnya sudah cukup informatif dapat mengangkat tangannya.
- j. Anggota dari kelompok yang tercepat berusaha untuk menebak gambar dari perwakilan mereka, yang berhasil menebak diberi skor dan kemudian dapat lanjut tema berikutnya dari sebuah tema kosa kata yang diberikan guru. Akan tetapi apabila salah menebak, kesempatan dapat di lempar ke kelompok lain.
- k. “ Seniman” pada setiap kelompok dirotasi, sehingga semua mendapat giliran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan beberapa tindakan untuk memperbaiki atau memperkuat kegiatan pembelajaran di kelas secara lebih sepadan. Penelitian tindakan kelas berupa peningkatan dan pengembangan profesionalisme guru dalam mengembangkan tugasnya. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus dan setiap siklus dilakukan dalam dua sesi. Tahapan penelitian tindakan kelas adalah perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

B. Waktu, Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan untuk penelitian ini yaitu dilaksanakan sejak keluarnya surat izin penelitian dalam waktu kurang lebih 2 bulan yaitu dari bulan juli-september 2023.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MI Muhammadiyah Ratatotok, Kecamatan Ratatotok, Kabupaten Minahasa Tenggara, Provinsi Sulawesi Utara.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok yang berjumlah 22 orang, 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

C. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan aktivitas guru dan siswa sedangkan data kuantitatif merupakan hasil belajar yang di capai oleh siswa.

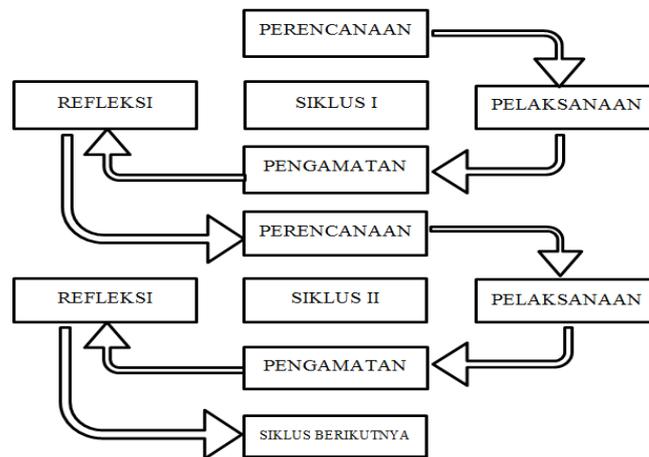
2. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu berasal dari Kepala Sekolah, Guru Bahasa Indonesia, Guru kelas, dan siswa kelas IV MI Muhammadiyah Ratatotok.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Suyanto dan Sukarnyana, 2001). PTK berupaya meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menunaikan tugasnya. Kemmis dan Mc Taggart (1988) mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelaah atau *inkuiri* melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan (guru atau kepala sekolah) dalam pembelajaran untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari praktik-praktik sosial.³⁷

³⁷ Muhammad Rizal Pahleviannur and others, *Penelitian Tindakan Kelas*.



Gambar 1 : Siklus menurut Kemmis dan MC Tanggart

Setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggambarkan suatu rangkaian langkah-langkah. Langkah penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan. Secara umum pelaksanaan PTK dapat digolongkan menjadi empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rencana dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan setiap tindakannya agar mencapai hasil yang maksimal.

2. Pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Tahap ke-2 dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan tindakan di kelas berdasarkan rencana yang telah dibuat sebelumnya.

3. Pengamatan terhadap tindakan (*Observing*)

Tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini dilakukan oleh *observer* yang akan mengamati berlangsungnya proses pembelajaran.

4. Refleksi terhadap tindakan (*Reflecting*)

Kegiatan akhir dari rangkaian kegiatan PTK adalah tahap refleksi. Refleksi dilaksanakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah

dilakukan, mengetahui kekurangan dan kelebihan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini memberikan kemudahan untuk melakukan perubahan pada tindakan berikutnya.

Keempat tahapan penelitian di atas dilaksanakan secara berkesinambungan dari siklus satu ke siklus berikutnya. Pada setiap pelaksanaan tindakan dilakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan seorang observer dengan panduan lembar observasi. Selain itu, digunakan juga catatan lapangan untuk mencatat temuan yang dianggap penting oleh peneliti ketika pembelajaran berlangsung. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, dilakukan wawancara dengan siswa, untuk mengetahui pendapat dan kesulitan pada pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu peneliti melakukan triangulasi dengan observer untuk membahas hasil observasi terhadap pembelajaran. Kemudian hasil wawancara dan triangulasi tersebut dijadikan bahan analisis dan refleksi dari tindakan yang telah dilaksanakan.

E. Tahapan-tahapan penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 Siklus dan dalam 1 Siklus ada 2 kali pertemuan, jadi dalam 2 Siklus ada 4 kali pertemuan.

SIKLUS I

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menyiapkan instrumen penilaian.
- c. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.
- d. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

2. Tindakan

Siklus pertama ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a. Guru mengucapkan salam dan memperkenalkan diri kepada siswa.

- b. Kemudian mengajak siswa untuk berdoa, setelah itu menanyakan kabar siswa dilanjutkan dengan mengabsen.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan media yang akan digunakan.
- e. Guru memberikan contoh materi tentang “Mendesripsikan Orang atau Benda” menggunakan media *game pictionary*.
- f. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.
- g. Guru menunjuk salah satu dari perwakilan tiap kelompok untuk menjadi ketua.
- h. Guru memberikan kartu/list yang berisikan kosakata kepada semua kelompok kemudian mereka diberikan waktu untuk menggambar.
- i. Setelah waktu yang diberikan selesai, semua ketua kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya dipersilahkan untuk maju kedepan.
- j. Ketua kelompok secara bergantian menggambar sesuai dengan isi kartu/list yang telah mereka dapatkan, kemudian guru mengarahkan kelompok lainnya untuk menebak gambar tersebut.
- k. Kelompok yang mengangkat tangan terlebih dahulu diberikan kesempatan untuk menjawab.
- l. Setelah permainan selesai, guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari hari ini.
- m. Kemudian guru memberikan test soal yang akan dikerjakan siswa dirumah.
- n. Menutup kegiatan belajar mengajar lalu mengajak siswa untuk berdoa.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan gunanya untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas IV B.

4. Refleksi

Pada tahap ini data yang diperoleh dari Siklus 1 dikumpulkan untuk dianalisis kemudian hasil analisis yang diperoleh dicerminkan untuk melihat apakah ada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi siklus. Hasil belajar tersebut akan dijadikan bahan untuk melakukan siklus selanjutnya.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Di tahap ini dilakukan perbaikan jika pada Siklus 1 hasilnya tidak sesuai harapan, maka dari itu dengan Siklus II ini peneliti akan meninjau kembali dan merencanakan tindakan Siklus II. Kekurangan-kekurangan yang ada di Siklus 1 akan di perbaiki di Siklus II.

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menyiapkan instrumen penilaian.
- c. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.
- d. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

2. Tindakan

Dalam Siklus II ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan dan berkolaboratif dengan guru mata pelajaran bahasa indonesia dengan beberapa kegiatann berikut.

- a. Guru mengucap salam.
- b. Kemudian mengajak siswa untuk berdoa, setelah itu menanyakan kabar siswa dilanjutkan dengan mengabsen.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru meyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan kembali media yang akan digunakan.

- e. Guru memberikan materi tentang “Alat Transportasi” menggunakan media *game pictiography*.
- f. Siswa kembali dibagi menjadi beberapa kelompok.
- g. Guru memberikan kartu/list yang berisikan kosakata kepada semua kelompok kemudian mereka diberikan waktu untuk menggambar.
- h. Setelah waktu yang diberikan selesai, semua ketua kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya dipersilahkan untuk maju kedepan.
- i. Ketua kelompok secara bergantian menggambar sesuai dengan isi kartu/list yang telah mereka dapatkan, kemudian guru mengarahkan kelompok lainnya untuk menebak gambar tersebut.
- j. Kelompok yang mengangkat tangan terlebih dahulu diberikan kesempatan untuk menjawab.
- k. Setelah permainan selesai, guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari hari ini.
- l. Kemudian guru memberikan soal post-test yang akan dikerjakan siswa.
- m. Guru memeriksa soal yang telah dikerjakan oleh siswa.
- n. Menutup kegiatan belajar mengajar dan mengajak siswa untuk membaca doa sebelum pulang.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan pada Siklus II gunanya untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas IV B.

4. Refleksi

Pada siklus kedua ini peneliti menganalisis semua Tindakan kelas, sebagaimana yang dilakukan pada siklus pertama. Selanjutnya

peneliti melakukan refleksi apakah metode dan media yang diterapkan di penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi yang valid dari pelaksanaan penelitian tindakan ini, peneliti menggunakan tiga Teknik pengumpulan data, yaitu :

1. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan yang bertujuan untuk penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antar pewawancara dengan responden atau orang yang di wawancarai.

2. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengumpulan bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang diperoleh lebih dipercaya karena dilakukan atas pengamatan sendiri.

3. Dokumentasi

Mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Teknik ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan, serta buku-buku peraturan yang ada.³⁸

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data kualitatif digunakan untuk memaknai hasil pengamatan yang berasal dari lembar observasi yang dalam penelitian ini pengamatan pada tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan perbaikan hasil belajar siswa yang didapatkan melalui tes.

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini yakni dengan membandingkan persentase ketuntasan belajar dalam penerapan model pembelajaran langsung

³⁸ A Jenis Penelitian, 'METODE PENELITIAN', 37–55.

dengan media *game pictionary* pada Siklus I dan Siklus II. Sedangkan persentase ketuntasan belajar dihitung dengan cara membandingkan jumlah siswa yang tuntas belajar dengan jumlah siswa secara keseluruhan (siswa maksimal) kemudian dikalikan 100%.

H. Indikator Keberhasilan

Pelaksanaan penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ratatotok dapat mencapai kriteria 70-80 persen dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai dari soal pilihan ganda, dan memperoleh nilai 85 dengan rentang nilai 0 sampai dengan 100. Hasil ini diperoleh pada saat Siklus 1 dilakukan dan jika tidak mencapai target yang sudah ditentukan maka akan dilanjutkan dengan Siklus berikutnya hingga mencapai target penelitian serta hasil belajar dapat meningkat saat menggunakan media *game pictionary*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Informasi ini diperoleh dari hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum pembelajaran kegiatan kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung di MI Muhammadiyah Ratatotok terkhusus di kelas IV B, metode ceramah masih bersifat sementara dan paling sering digunakan oleh guru, sehingga pembelajaran sistematis hanya satu cara, dimana guru lebih aktif dengan memberikan banyak informasi kepada siswa, sedangkan siswa pasif atau monoton.

Penyajian pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI Muhammadiyah yang hanya berpusat pada guru namun tidak menyertakan aktivitas siswa di dalam kelas dapat membuat siswa bosan dengan pelajaran tersebut. Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar yang akan diperoleh. Oleh karena itu peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV untuk berusaha meningkatkan hasil belajar, dengan menggunakan media *game pictionary*. Dari wawancara dengan guru mata pelajaran, menggunakan media *game pictionary* ini belum pernah diterapkan. Adapun hasil dan data dari masing-masing siklus sebagai berikut.

1. Pra Siklus

Pra siklus merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada sebelum melakukan tindakan. Kegiatan ini yaitu melakukan *pre test* pada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang di maksud peneliti. Senin 17 Juli 2023, peneliti datang ke lokasi penelitian bertemu dengan Kepala Sekolah MI Muhammadiyah Ratatotok dengan membawa surat izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Kondisi awal peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Sebelum melaksanakan Siklus 1 peneliti memberikan tes awal yang disebut *pre test* ada

mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam hal ini guru kelas IV menjadi pengamat yang bertugas mengamati semua aktivitas peneliti dan siswa apakah sudah sesuai dengan lembar observasi yang telah disediakan. Hasil tes awal dijadikan acuan dalam pelaksanaan tahap selanjutnya.

Hasil dari tes awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang telah diberikan kepada siswa kelas IV lebih dari setengah siswa mendapat nilai di bawah KKM. Adapun nilai yang diperoleh dari hasil *pre test* pada pertemuan pertama dapat diketahui dalam penjabaran sebagai berikut :

Tabel 4.1

**Hasil *Pre-Test* Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV B MI
Muhaamdiyah Ratatotok**

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	70	Tuntas
2.	Siswa 2	65	Tidak Tuntas
3.	Siswa 3	60	Tidak Tuntas
4.	Siswa 4	55	Tidak Tuntas
5.	Siswa 5	60	Tidak Tuntas
6.	Siswa 6	75	Tuntas
7.	Siswa 7	75	Tuntas
8.	Siswa 8	60	Tidak Tuntas
9.	Siswa 9	80	Tuntas
10.	Siswa 10	85	Tuntas
11.	Siswa 11	70	Tuntas
12.	Siswa 12	55	Tidak Tuntas
13.	Siswa 13	65	Tidak Tuntas
14.	Siswa 14	55	Tidak Tuntas

15.	Siswa 15	75	Tuntas
16.	Siswa 16	70	Tuntas
17.	Siswa 17	65	Tidak Tuntas
18.	Siswa 18	55	Tidak Tuntas
19.	Siswa 19	65	Tidak Tuntas
20.	Siswa 20	75	Tuntas
21.	Siswa 21	60	Tidak Tuntas
22.	Siswa 22	55	Tidak Tuntas
	Jumlah	1.450	
	Nilai Tertinggi	85	
	Nilai Terendah	55	
	Nilai Rata-Rata	65,9	
	Ketuntasan Belajar	41%	

Kriteria Ketuntasan Minimum : 70

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus $X = \frac{\sum x}{\sum n}$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah Semua Nilai Siswa

$\sum n$: Jumlah Siswa

$$X = \frac{1.450}{22} = 65,9$$

Untuk menghitung ketuntasan belajar peneliti menggunakan rumus sebagai

$$\text{berikut : } P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{9}{22} \times 100\%$$

$$= 41\%$$

Berdasarkan hasil *pre test* di tahap Pra Siklus dapat dilihat bahwa ditahap ini hanya 9 siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Dengan jumlah semua nilai 1.450, nilai rata-rata 65,9 serta ketuntasan nilai 41%, maka hasil belajar

ini tergolong rendah. Siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 13 orang, sehingga perlu adanya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *game pictinary*.

2. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan kegiatan yang akan di lakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan instrumen penilaian.
- 3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dalam tahap ini dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru. Di Siklus 1 terdiri dari dua kali pertemuan yaitu 18 Juli 2023 dan 21 Juli 2023 di kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok. Kegiatan belajar mengajar dibagi menjadi tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Adapun kegiatan pembelajaran diuraikan sebagai berikut

- 1) Guru mengucapkan salam dan memperkenalkan diri kepada siswa.
- 2) Kemudian mengajak siswa untuk berdoa, setelah itu menanyakan kabar siswa dilanjutkan dengan mengabsen.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan media yang akan digunakan.
- 5) Guru memberikan contoh materi tentang “Mendeskripsikan Orang atau Benda” menggunakan media *game pictinary*.
- 6) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.
- 7) Guru menunjuk salah satu dari perwakilan tiap kelompok untuk menjadi ketua.

- 8) Guru memberikan kartu/list yang berisikan kosakata kepada semua kelompok kemudian mereka diberikan waktu untuk menggambar.
- 9) Setelah waktu yang diberikan selesai, semua ketua kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya dipersilahkan untuk maju kedepan.
- 10) Ketua kelompok secara bergantian menggambar sesuai dengan isi kartu/list yang telah mereka dapatkan, kemudian guru mengarahkan kelompok lainnya untuk menebak gambar tersebut.
- 11) Kelompok yang menangkat tangan terlebih dahulu diberikan kesempatan untuk menjawab.
- 12) Setelah permainan selesai, guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari hari ini.
- 13) Kemudian guru memberikan test soal yang akan dikerjakan siswa dirumah.
- 14) Menutup kegiatan belajar mengajar lalu mengajak siswa untuk berdoa.

Pada pertemuan kedua, guru memeriksa tugas yang diberikan. Kemudian setelah itu guru menjelaskan kembali tentang media *game pictionary*. Hasil yang diperoleh pada Siklus 1 dijabarkan dalam tabel berikut :

Tabel 4.2
Hasil Test Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV B MI
Muhammadiyah Ratatotok Siklus 1

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	75	Tuntas
2.	Siswa 2	65	Tidak Tuntas
3.	Siswa 3	65	Tidak Tuntas
4.	Siswa 4	75	Tuntas
5.	Siswa 5	80	Tuntas
6.	Siswa 6	80	Tuntas
7.	Siswa 7	75	Tuntas
8.	Siswa 8	65	Tidak Tuntas
9.	Siswa 9	85	Tuntas
10.	Siswa 10	90	Tuntas
11.	Siswa 11	75	Tuntas
12.	Siswa 12	90	Tuntas
13.	Siswa 13	65	Tidak Tuntas
14.	Siswa 14	60	Tidak Tuntas
15.	Siswa 15	80	Tuntas
16.	Siswa 16	75	Tuntas
17.	Siswa 17	60	Tidak Tuntas
18.	Siswa 18	65	Tidak Tuntas
19.	Siswa 19	60	Tidak Tuntas
20.	Siswa 20	90	Tuntas
21.	Siswa 21	80	Tuntas
22.	Siswa 22	70	Tuntas
	Jumlah	1.625	

	Nilai Tertinggi	90	
	Nilai Terendah	65	
	Nilai Rata-Rata	73,8	
	Ketuntasan Belajar	63,6%	

Kriteria Ketuntasan Minimum : 70

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus $X = \frac{\sum x}{\sum n}$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah Semua Nilai Siswa

$\sum n$: Jumlah Siswa

$$X = \frac{1.625}{22} = 73,8$$

Untuk menghitung ketuntasan belajar peneliti menggunakan rumus sebagai

berikut : $P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$

$$= \frac{14}{22} \times 100\% = 63,6\%$$

Berdasarkan hasil *test* yang telah dijelaskan pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada Siklus 1 hasil belajar siswa kelas IV B Mi Muhammadiyah Ratatotok mulai meningkat. Dengan jumlah semua nilai 1.625, nilai rata-rata 73,8, dan ketuntasan belajar 63,6%, maka hasil belajar ini hampir mencapai indikator keberhasilan. Akan tetapi pada Siklus 1 ini masih ada beberapa siswa yang belum tuntas. Maka dari itu peneliti akan melanjutkan tindakan Siklus II untuk bisa mencapai hasil belajar yang sesuai dengan standar KKM.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan pada Siklus 1 gunanya untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas IV B yang bernama Friskawati Lasabuda, S.Pd.

Selama proses belajar mengajar beberapa siswa kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang fokus dan tidak paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

No.	Nama Kegiatan	Hasil Pengamatan				Skor Penilaian
		SB	B	C	K	
1.	Mengucapkan salam.	√				4
2.	Mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran di mulai.	√				4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	√				4
4.	Guru menyiapkan alat dan bahan sebelum pembelajaran berlangsung.		√			3
5.	Guru menjelaskan tentang media <i>game pictictionary</i> serta langkah-langkah penggunaannya.		√			3
6.	Menerapkan langkah-langkah media <i>game pictictionary</i> .	√				4
7.	Mengajak siswa untuk membuat kesimpulan.		√			3
8.	Memberikan soal kepada siswa.		√			3
9.	Melakukan evaluasi dari pembelajaran.		√			3
10.	Menutup pembelajaran.	√				4
11.	Mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang ke rumah.	√				4
Jumlah Nilai Keseluruhan						39
Rata-rata						3,5

Keterangan :

Sangat Baik (SB) = 4

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Dapat dilihat hasil observasi aktivitas guru pada Siklus 1 dari 11 kegiatan yang dilakukan hasilnya cukup memuaskan. Jumlah nilai keseluruhan yang diperoleh yaitu 39 dan nilai rata-rata 3,5. Dengan demikian hasil observasi aktivitas guru dapat dikategorikan baik.

Tabel 4.4

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No.	Nama Kegiatan	Hasil Pengamatan					Nilai Rata-rata
		SB	B	C	K	JML	
1.	Berdoa sebelum belajar.	9	10	3		72	3,27
2.	Siswa memahami tujuan pembelajaran.	7	9	6		67	3,04
3.	Siswa memiliki perlengkapan yang memadai sebelum mengikuti proses pembelajaran.	5	12	3	2	64	2,90
4.	Siswa memahami media yang akan digunakan.	5	9	5	3	60	2,72
5.	Siswa mengikuti langkah-langkah pembelajaran menggunakan media <i>game pictionary</i> .	4	8	8	2	66	3
6.	Membuat kesimpulan bersama-sama.	6	8	8		64	2,90
7.	Mengerjakan soal yang diberikan guru.	3	10	9		60	2,72
8.	Menutup pembelajaran.	8	9	6		71	3,22
9.	Berdoa sebelum pulang.	9	9	2	2	69	3,13
Jumlah							27,9

Keterangan :

Sangat Baik (SB) = 4 Baik (B) = 3
 Cukup (C) = 2 Kurang (K) = 1

X : Nilai Rata-rata

$\sum x$: Jumlah Semua Nilai dari Aspek Penilaian

$\sum n$: Jumlah Aspek Penilaian

$$X = \frac{\sum x}{\sum n} = \frac{27,9}{9} = 3,1$$

Hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus 1 dari 9 kegiatan yang dilakukan ada beberapa kegiatan yang belum mencapai hasil yang sudah ditargetkan. Sebagian dari kegiatan yang dilakukan hasilnya cukup memuaskan. Dengan hasil rata-rata 3,1 maka hasil observasi aktivitas siswa dapat dikategorikan baik.

d. Refleksi

Hasil belajar yang diperoleh pada Siklus 1 dengan menggunakan media *game pictionary* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok lebih meningkat dibanding dengan hasil sebelumnya. Siswa sangat antusias selama proses belajar mengajar berlangsung. Namun masih ada beberapa siswa yang kurang antusias dan mendapatkan hasil belajar yang belum mencapai target. Adapun beberapa masalah yang yang peneliti dapatkan diantaranya :

- 1) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- 2) Siswa kurang konsentrasi.
- 3) Beberapa siswa tidak paham dengan media yang digunakan.

Dari beberapa masalah di atas peneliti menemukan solusinya yaitu lanjut ke Siklus II. Peneliti berharap agar di siklus selanjutnya masalah yang ada dapat dituntaskan dan siswa bisa mencapai hasil belajar yang telah ditentukan.

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan kegiatan yang akan di lakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan instrumen penilaian.
- 3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada Siklus II terdiri dari dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada 24 Juli 2023 dan 27 Juli 2023 di kelas IV B MI Muhammadiyah Rataotok. Kegiatan belajar mengajar dibagi menjadi tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada Siklus II yaitu :

- 1.) Guru mengucap salam.
- 2.) Kemudian mengajak siswa untuk berdoa, setelah itu menanyakan kabar siswa dilanjutkan dengan mengabsen.
- 3.) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4.) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan kembali media yang akan digunakan.
- 5.) Guru memberikan materi tentang “Alat Transportasi” menggunakan media *game pictinary*.
- 6.) Siswa kembali dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 7.) Guru memberikan kartu/list yang berisikan kosakata kepada semua kelompok kemudian mereka diberikan waktu untuk menggambar.
- 8.) Setelah waktu yang diberikan selesai, semua ketua kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya dipersilahkan untuk maju kedepan.

- 9.) Ketua kelompok secara bergantian menggambar sesuai dengan isi kartu/list yang telah mereka dapatkan, kemudian guru mengarahkan kelompok lainnya untuk menebak gambar tersebut.
- 10.) Kelompok yang mengangkat tangan terlebih dahulu diberikan kesempatan untuk menjawab.
- 11.) Setelah permainan selesai, guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari hari ini.
- 12.) Kemudian guru memberikan soal post-test yang akan dikerjakan siswa.
- 13.) Guru memeriksa soal yang telah dikerjakan oleh siswa.
- 14.) Menutup kegiatan belajar mengajar dan mengajak siswa untuk membaca doa sebelum pulang.

Tabel 4.5

**Hasil *Post-Test* Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV B
MI Muhammadiyah Ratatotok Siklus II**

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	85	Tuntas
2.	Siswa 2	80	Tuntas
3.	Siswa 3	90	Tuntas
4.	Siswa 4	80	Tuntas
5.	Siswa 5	90	Tuntas
6.	Siswa 6	85	Tuntas
7.	Siswa 7	85	Tuntas
8.	Siswa 8	85	Tuntas
9.	Siswa 9	90	Tuntas
10.	Siswa 10	95	Tuntas

11.	Siswa 11	80	Tuntas
12.	Siswa 12	90	Tuntas
13.	Siswa 13	65	Tidak Tuntas
14.	Siswa 14	90	Tuntas
15.	Siswa 15	80	Tuntas
16.	Siswa 16	85	Tuntas
17.	Siswa 17	65	Tidak Tuntas
18.	Siswa 18	65	Tidak Tuntas
19.	Siswa 19	95	Tuntas
20.	Siswa 20	90	Tuntas
21.	Siswa 21	90	Tuntas
22.	Siswa 22	85	Tuntas
	Jumlah	1.845	
	Nilai Tertinggi	95	
	Nilai Terendah	65	
	Nilai Rata-Rata	83,8	
	Ketuntasan Belajar	86,3%	

Kriteria Ketuntasan Minimum : 70

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus $X = \frac{\sum x}{\sum n}$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah Semua Nilai Siswa

$\sum n$: Jumlah Siswa

$$X = \frac{1.845}{22} = 83,8$$

Untuk menghitung ketuntasan belajar peneliti menggunakan rumus sebagai

berikut : $P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$

$$= \frac{19}{22} \times 100\% = 86,3\%$$

Berdasarkan hasil *Post-Test* yang telah dijelaskan pada tabel di atas, dapat di lihat bahwa pada Siklus II hasil belajar siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok sangat meningkat. Dengan jumlah semua nilai 1.845, nilai rata-rata 83,8 dan ketuntasan belajar 86,3%, maka hasil belajar ini sudah mencapai indikator keberhasilan. Dari 22 siswa ada 3 siswa yang belum tuntas tetapi sudah ada peningkatan hasil belajar. Maka dari itu hasil belajar yang diperoleh pada Siklus II menggunakan media *game pictionary* sudah sesuai dengan indikator yang dimaksud peneliti.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan pada Siklus II gunanya untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas IV B yang bernama Friskawati Lasabuda, S.Pd.

Selama proses belajar mengajar beberapa siswa kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang fokus dan tidak paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No.	Nama Kegiatan	Hasil Pengamatan				Skor Penilaian
		SB	B	C	K	
1.	Mengucapkan salam.	√				4
2.	Mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran di mulai.	√				4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	√				4
4.	Guru menyiapkan alat dan bahan sebelum pembelajaran berlangsung.	√				4
5.	Guru menjelaskan tentang media <i>game pictionary</i> serta langkah-langkah penggunaannya.	√				4

6.	Menerapkan langkah-langkah media <i>game picture</i> .	√				4
7.	Mengajak siswa untuk membuat kesimpulan.		√			3
8.	Memberikan soal kepada siswa.	√				4
9.	Melakukan evaluasi dari pembelajaran.	√				4
10.	Menutup pembelajaran.	√				4
11.	Mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang ke rumah.	√				4
Jumlah Nilai Keseluruhan						43
Rata-rata						3,9

Keterangan :

Sangat Baik (SB) = 4

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Dapat dilihat hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II dari 11 kegiatan yang dilakukan hasilnya memuaskan dibanding dengan sebelumnya. Jumlah nilai keseluruhan yang diperoleh yaitu 43 dan nilai rata-rata 3,9. Dengan demikian hasil observasi aktivitas guru dapat dikategorikan sangat baik.

Tabel 4.7
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Nama Kegiatan	Hasil Pengamatan					Nilai Rata-rata
		SB	B	C	K	JML	
1.	Berdoa sebelum belajar.	20	2			86	3,90
2.	Siswa memahami tujuan pembelajaran.	18	4			84	3,81
3.	Siswa memiliki perlengkapan yang memadai sebelum mengikuti proses pembelajaran.	20	2			86	3,90
4.	Siswa memahami media yang akan digunakan.	19	3			85	3,86
5.	Siswa mengikuti langkah-langkah pembelajaran menggunakan media <i>game picture</i> .	18	3	1		82	3,72

6.	Membuat kesimpulan bersama-sama.	16	6			82	3,72	
7.	Mengerjakan soal yang diberikan guru.	20	1	1		85	3,86	
8.	Menutup pembelajaran.	22				88	4	
9.	Berdoa sebelum pulang.	22				88	4	
Jumlah								34,77

Keterangan :

Sangat Baik (SB) = 4

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

X : Nilai Rata-rata

$\sum x$: Jumlah Semua Nilai dari Aspek Penilaian

$\sum n$: Jumlah Aspek Penilaian

$$X = \frac{\sum x}{\sum n} = \frac{34,77}{9} = 3,86$$

Hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus II dari 9 kegiatan yang dilakukan mendapatkan hasil yang memuaskan dan mencapai hasil yang ditargetkan. Dengan hasil rata-rata 3,86 maka hasil observasi aktivitas siswa dapat dikategorikan sangat baik.

d. Refleksi

Hasil belajar yang diperoleh pada Siklus II dengan menggunakan media *game dictionary* pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV B MI Muhammadiyah Ratotok mengalami peningkatan yang sangat memuaskan. Masalah yang ada pada siklus sebelumnya dapat diatasi dengan baik. Dengan adanya peningkatan yang telah mencapai target maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa penelitian ini cukup sampai pada Siklus II.

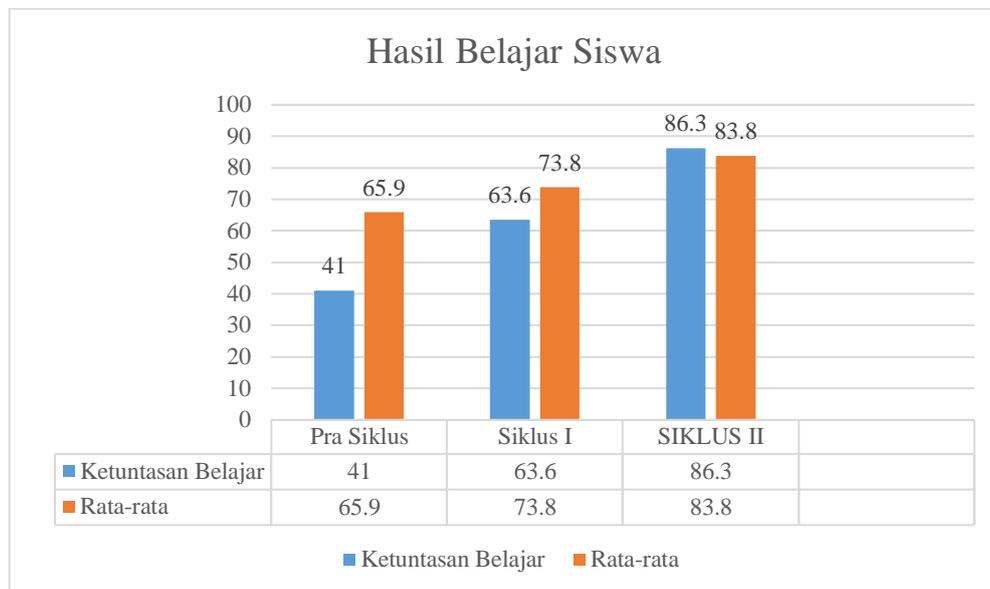
B. Pembahasan

Di penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok, dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Melalui Penggunaan Media *Game Pictionary* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Ratatotok ”. Dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, maka berikut akan diuraikan hasil penelitian yaitu:

Dimulai dari Pra Siklus yang merupakan tahap awal yang dilaksanakan oleh peneliti dan memperoleh nilai rata-rata siswa keseluruhan yaitu 65,9 itu tandanya hasil belajar belum sesuai dengan standar. Dapat dilihat bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran yang monoton sehingga berpengaruh pada keaktifan siswa dalam belajar untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan standar.

Dari hasil penelitian yang didapat ternyata dengan menggunakan media *game pictionary* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada Siklus 1 yang awalnya belum memenuhi standar setelah dilanjutkan ke Siklus II hasil belajar siswa yang diperoleh dikategorikan memuaskan.

Di Siklus I hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 73,8 itu berarti ada peningkatan dibanding dengan hasil belajar di Pra Siklus. Akan tetapi hasil belajar tersebut belum mencapai indikator keberhasilan karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas atau belum paham dengan media yang digunakan. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk lanjut ke Siklus II. Di Siklus II hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 83,8 itu berarti hasil belajar siswa meningkat dan dapat dikategorikan sangat memuaskan. Dengan demikian penggunaan media *game pictionary* di Siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 4.1

Diagram Hasil Belajar Siswa

Pada Siklus I observasi aktivitas guru dan siswa dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh pada Siklus I dengan menggunakan media *game pictictionary* cukup memuaskan, walaupun beberapa siswa terlihat tidak aktif dan tidak fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung karena sebelumnya media ini tidak pernah diterapkan. Adapun hasil observasi pada guru di Siklus I ini yaitu 3,5 dan hasil observasi pada siswa 3,1 dapat dikategorikan baik. Pada Siklus II hasil yang diperoleh sangat meningkat dan sesuai dengan pencapaian yang dimaksud peneliti. Dengan hasil observasi guru 3,9 dan hasil observasi siswa 3,86 ini bisa dikategorikan sangat baik.

Dengan demikian penggunaan media *game pictictionary* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Ratatotok. Media yang digunakan bisa membuat siswa menjadi senang dan tidak bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar dan juga hasil observasi pada Siklus I dan Siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Melalui Penggunaan Media *Game Pictionary* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Ratatotok “ peneliti mengambil kesimpulan bahwa, penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang sudah di paparkan oleh peneliti dalam penjelasan di atas.

Pada Pra Siklus sebelum menggunakan media pembelajaran hasil belajar yang diperoleh hanya 41% ketuntasan belajar. Setelah menggunakan media pembelajaran pada Siklus I hasil yang diperoleh sudah mulai meningkat dengan ketuntasan belajar diperoleh yaitu 63,6% dan rata-rata penilaian aktivitas guru 3,5, aktivitas siswa 3,1. Akan tetapi karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas atau belum memahami media yang digunakan maka peneliti memutuskan untuk lanjut ke Siklus II. Di Siklus II hasil pembelajaran meningkat menjadi 86,3% ketuntasan belajar dan rata-rata penilaian aktivitas guru meningkat sebesar 3,9, aktivitas siswa 3,8.

Dengan demikian menggunakan media *game pictionary* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV B berhasil meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan standar KKM. Hasil belajar ini dapat meningkat karena adanya kerja sama antar siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas peneliti berharap agar pembelajaran menggunakan media ini lebih sering digunakan agar siswa tidak cepat bosan karena cara mengajar yang masih monoton. Adapun beberapa saran dari peneliti yaitu :

1. Guru selalu membantu dan memotivasi siswa untuk terbiasa membuat variasi dan inovasi dalam pembelajaran, agar siswa tidak bosan dalam

pembelajaran, dan timbul rasa senang serta percaya diri, juga tidak malu dan takut dalam berinteraksi dengan sesama siswa.

2. Guru harus memiliki sifat keterbukaan, kesediaan menerima kritik dan saran terhadap kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran.
3. Pihak sekolah agar mendukung para guru untuk mengembangkan macam-macam model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar selalu ada peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam proses maupun hasil belajar siswa.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh media pembelajaran yang akan digunakan kedepannya dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar', *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2020), 35
<<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>>
- Bahasa, Pembelajaran, Indonesia Dan, and Sastra Basastra, 'DI SEKOLAH DASAR', 3.1 (2020)
- Falahudin, Iwan, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran', 4, 2014, 104–17
- Farhrohman, Oman, 'Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD / MI', 1928, 23–34
- Hariato, Erwin, 'Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa', 9.1 (2020), 1–8
- Heri Indra Gunawan, S.Pd., M.Pd, 'Bahasa Indonesia Lingua Franca Pencetak Karakter Negeri', *Syntax Idea*, 2.1 (2020), 27
- Mahnun, Nunu, 'Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)', *An-Nida*, 37.1 (2012), 27–35
- Nurkholis, 'PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto', 1.1 (2013), 24–44
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Saringatun Mudrikah, Vidriana Oktoviana Bano, Muhammad Rizqi, Muhammad Syahrul, Nashrudin Latif, and others, *Penelitian Tindakan Kelas*
- Pendidikan, Jurusan, Bahasa Inggris, and Universitas Borneo Tarakan, 'PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN PERMAINAN Pictionary Abstract : This Research Aimed to Develop Students ' English Vocabulary through the Pictionary Game . This Study Was Classroom Action Research in Grade VII H 2 Nd Group , SMPN 1 Tanjung S', 8.2 (2022)
- Penelitian, A Jenis, 'METODE PENELITIAN', 37–55
- 'PERMAINAN Pictionary PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (GOI)_QArSkH'

Publikasi, Naskah, and Faizal Yunus Ibrahim, 'Upaya Meningkatkan Minat Siswa Melalui Permainan', 2012

Sartika, Santi, 'UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KATA SISWA KELAS I SD NEGERI KETELENG 01 KECAMATAN . BLADO KABUPATEN . BATANG PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN GURU DALAM JABATAN PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR', 2012

Simamora, Tohol, Edi Harapan, and Nila Kesumawati, 'Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa', *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5.2 (2020), 191 <<https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>>

Sulistiyowati, Eni, 'PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN A . Pendahuluan Pendidikan Adalah Hal Yang Penting Sepanjang Hidup Manusia Karena Pendidikan Dapat Menghasilkan Manusia Yang Handal Dan Bermartabat . Pendidikan Juga Menentukan Nasib Dan Masa Depan Suatu Bangsa . Oleh Sebab Itu , Sistem Pendidikan Harus Selalu Menyesuaikan Dengan Perkembangan Zaman . Mengingat Peran Pendidikan Yang Sangat Strategis , Terlebih Di Era Global Sekarang Ini , Sudah Seyogyanya Segenap Potensi Bangsa Turut Serta Berupaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan . Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Berkembang Sangat Pesat . Dampaknya Dapat Kita Rasakan Dalam Berbagai Aspek Kehidupan , Tidak Terkecuali Dalam Bidang Pendidikan . Perkembangan Tersebut Di Satu Sisi Berdampak Positif , Tetapi Di Sisi Lain Berdampak Negatif . Dampak Positif Dapat Kita Rasakan Dalam Hal Kemudahan Mendapatkan Bernagai Informasi Melalui Kehadiran Dunia Maya . Begitu Dampak Negatifnya Sekaligus Dapat Kita Rasakan Dalam Kehidupan Sehari-Hari Antara Lain Perubahan Tata Nilai Dan Norma Yang Terjadi Di Masyarakat . Sebagaimana Kita Ketahui Bersama , Sistem Pendidikan Nasional Berfungsi Mengembangkan Kemampuan Dan Membentuk Watak Serta Peradaban Bangsa Yang Bermartabat Dalam Rangka Mencerdaskan Bangsa . Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990 : 389)

Karakter Merupakan Sifat-Sifat Kejiwaan , Akhlak Atau Budi Pekerti Yang Membedakan Seseorang Dari Dari Yang Lain : Tabiat ; Watak .', 8.2, 311–30

Teni Nurrita, 'Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 03.01 (2018), 171

Ishak Wanto Talibo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Penerbit: CV. Kanaka Media, Jawa Timur, 2020), 49-50.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jln. Dr.S. H Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tlp./Fax (0431) 860616 Manado 95128

Nomor : B- /9 // In. 25/F.II/TL.00.1/07/2023
 Sifat : Penting
 Lamp : -
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Manado, // Juli 2023

Kepada Yth :
Kepala MI Muhammadiyah Ratatotok

Di
 Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
 Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang tersebut dibawah ini:

Nama : Dinda Pramudia Dilapanga
 NIM : 1921029
 Semester : VIII (Delapan)
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bermaksud melakukan penelitian di lembaga/sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul: "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Game Pictionary pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Ratatotok**". Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing:

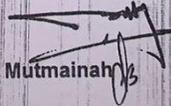
1. Dr. Ardianto, M.Pd
2. Aris Armeth Daud Al-Kahar, M.Pd

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Juli s.d September 2023

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalam Wr. Wb

a.n. Dekan
 PIt. Wakil Dekan Bid. Akademik dan
 Pengembangan Lembaga,


Mutmainah

Tembusan :
 1. Rektor IAIN Manado sebagai Laporan
 2. Dekan FTIK IAIN Manado
 3. Kaprodi PGMI FTIK IAIN Manado
 4. Arsip

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN MINAHASA TENGGARA
MIS – MUHAMMADIYAH RATATOTOK
NSS : 111271080001
NPSN : 60723363
Ratatotok Timur Kecamatan Ratatotok Kabupaten Minahasa Tenggara

SURAT KETERANGAN
No. 220/MI/SU/86/VII-2023

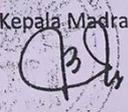
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ratatotok menerangkan bahwa :

Nama	: Dinda Pramudia Dilapanga
Tempat Tanggal Lahir	: Tombolikat, 18 April 2001
NIM	: 1921029
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Yang bersangkutan telah benar-benar melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ratatotok dengan judul " **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAME PICTIIONARY PADA SISWA KELAS IV-B MI MUHAMMADIYAH RATATOTOK** "

Demikian surat Keterangan ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ratatotok Timur, 7 Agustus 2023

Mengetahui
Kepala Madrasah

Djumriati Bidulang, S.PdI
NIP. 1969079042000032004

Profil MI Muhammadiyah Ratatotok

1. Sejarah Sekolah MI Muhammadiyah Ratatotok

MI Muhammadiyah Ratatotok pada tahun 1978 melaksanakan musyawarah untuk membangun persekolahan Muhammadiyah, karena diketahui bahwa madrasah yang dibawah naungan Departemen Agama menyelenggarakan sistem pendidikan yaitu 30% Pendidikan Agama Islam dan 70% Pendidikan Umum. Oleh sebab itu MI Muhammadiyah adalah satu-satunya sekolah yang menjadi pilihan masyarakat yang terletak di Desa Ratatotok Timur. Disamping itu ada 3 SD yang ada di kecamatan Ratatootk, yaitu :

- SD Cokroaminoto di Desa Ratatotok Dua
- SD GMIM di Desa Ratatotok Dua
- SD Inpres di Desa Ratatotok Satu

2. Identitas MI Muhammadiyah Ratatotok

Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ratatotok

Alamat Sekolah

- Jalan : Jalan Nusantara Ratatotok Timur
- Kelurahan/Desa : Ratatotok Timur
- Kecamatan : Ratatotok
- Kabupaten : Minahasa Tenggara
- Provinsi : Sulawesi Utara
- Kode Pos : 95697
- No. Telepon : -

Tahun Operasional : 1978

Status tanah : Milik Sendiri

Tegangan/Daya Listrik : 220 Volt, 1300 Watt

Nama Bank : Bank Sulut

No. Rekening : 022.02.11.001929-4

Atas Nama : Madrasah Ibtidaiyah

No. NPWP : 00.827.465.6-824.000

Luas lahan : 1250 m²

3. Visi Misi MI Muhammadiyah Ratatotok

Visi

Terwujudnya Madrasah yang mampu berprestasi, terampil dan mengetahui dasar-dasar disiplin Islam, serta tata krama.

Misi

- Meingkatkan kualitas guru yang sesuai dengan standar kompetensi guru.
- Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif.
- Mengupayakan peningkatan mutu dari siswa.
- Meningkatkan peranan madrasah dalam rangka menuju manajemen berbasis madrasah.

4. Data Jumlah

Jumlah siswa yang ada di MI Muhammadiyah Ratatotok 3 tahun terakhir mulai dari kelas I-VI sebagai berikut.

Tabel 4.1

Jumlah siswa MI Muhammadiyah Ratatotok

KELAS	JUMLAH SISWA			KETERANGAN
	2021 – 2022	2022 – 2023	2023-2024	
I	43	56	54	
II	55	45	48	
III	38	42	39	
IV	36	34	44	
V	50	35	35	
VI	37	48	36	
Jumlah	249	259	256	

5. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Pendidik dan tenaga kependidikan di MI Muhammadiyah Ratatotok sebagai berikut.

Tabel 4.2
Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan

NO.	NAMA	JABATAN
1	Djumriati Bidulang, S.PdI	Kepala Madrasah
2	Ratna Mololonto, S.PdI	Guru Kelas I
3	Magfirah Abijulu, S.Pd	Guru Kelas II – A
4	Sulviatin Maku, S.Pd	Guru Kelas II-B
5	Jesika Nasaru, S.Pi	Guru Kelas III
6	Akbar Wulur, S.Pd	Guru Kelas IV – A
7	Friska Lasabuda, S.Pd	Guru Kelas IV – B
8	Rasuna Maku, S.Pd	Guru Kelas V
9	Rusli Manggo, S.Pd	Guru Kelas VI
10	Drs. Rusli Talata	Guru Mata Pelajaran Agama
11	Rini Taib	Tata Usaha

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Muhammadiyah Ratatotok
 Kelas /Semester : IV/1 (SATU)
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mendeskripsikan alat transportasi melalui media *game pictinary*

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, pengenalan, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi dan media yang akan digunakan.
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

Kegiatan Bersama Orang Tua

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua.

Kegiatan Penutup

- Siswa mampu mengerjakan soal yang telah diberikan guru.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi aktivitas guru dan siswa selama kegiatan berlangsung.

Penilaian Pengetahuan

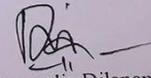
Penilaian Keterampilan

Mengetahui
Kepala Madrasah



Djumriati Bidulang, S.PdI
NIP. 196907042000032004

Ratatotok, 21 Juli 2023
Peneliti


Dinda Pramudia Dilapanga
NIM : 1921029

Aspek Penilaian Aktivitas Guru

Nama Sekolah : MI Muhammadiyah Ratatotok
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : IV (Empat)/Ganjil

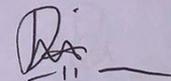
Aspek yang dinilai	Skor			
	1	2	3	4
1. Membuka pembelajaran.				✓
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓	
3. Menguasai materi pembelajaran.				✓
4. Menggunakan media pembelajaran.				✓
5. Menguasai kelas.				✓
6. Melaksanakan evaluasi akhir.				✓
7. Menutup pembelajaran.				✓

Mengetahui
 Guru Mata Pelajara



Friskawati Lasabuda, S.Pd

Ratatotok, Juli 2023
 Peneliti



Dinda Dilapanga
 NIM : 1921029

Aspek Penilaian Aktivitas Siswa

Nama Sekolah : MI Muhammadiyah Ratatotok
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : IV (Empat)/Ganjil

Aspek yang dinilai	Skor			
	1	2	3	4
1. Kemampuan menggambar materi yang diberikan.			✓	
2. Kemampuan siswa dalam keterampilan menggambar			✓	
3. Kemampuan memahami media yang digunakan.				✓
4. Kemampuan dalam bekerja sama dengan teman sekelompok.				✓
5. Kemampuan berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung			✓	
6. Kemampuan menerapkan media yang digunakan				✓

Mengetahui
 Guru Mata Pelajara

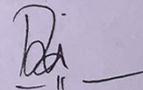


Friskawati Lasabuda, S.Pd

2023

Ratatotok, Juli

Peneliti



Dinda Dilapanga

NIM : 1921029

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MI Muhammadiyah Ratatotok
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : IV / Ganjil

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1 <i>Memperhatikan</i> Memperhatikan gambar yang ada dibuku.	2 Dapat mendeskripsikan orang atau benda.	3 Mendeskrp sikan orang atau benda	4 <ul style="list-style-type: none"> Memahami materi tentang mendeskripsian. Memahami media yang akan digunakan Menyampai kan kembali pendeskripsian orang tau benda 	5 <ul style="list-style-type: none"> Siswa mende- ngarkan materi yang sedang dijelaskan. Siswa mencatat hal- hal penting dari penjelasan guru. Siswa menerapkan media pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. 	6 Teknik tes: Lisan Non tes: perbuatan	7 Bentuk: Unjuk kerja Instrumen: Lembar penilaian unjuk kerja	8 <ul style="list-style-type: none"> Deskripsikan gambar yang ada dibuku. Gambarkan sesuai dengan kartu/list berisi kosakata yang diberikan guru. 	9	10 <ul style="list-style-type: none"> Buku Bina Bahasa Indonesia Surat kabar Majalah

<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bisa fokus selama pembelajaran berlangsung. 															
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (respect), Tekun (diligence), Tanggung jawab (responsibility)

Mengetahui
Kepala Madrasah
Djumlati Bidulang, S.PdI
NIP. 1969070420000032004

Ratatotok, Juli 2023
Peneliti
Dinda Pramudia Diapanga
NIM : 1921029

Soal Siklus I

A. Pilihlah jawaban dibawah ini dengan tepat dan benar !

1. Dika memasak ... dapur.
 - a. Dari
 - b. Ke
 - c. Di
 - d. Dengan
2. Kalimat yang menggunakan kata depan *di* adalah...
 - a. Kue itu dimakan adik.
 - b. Ibu meletakkan kue di piring.
 - c. Baju itu dijahit Pak Omega.
 - d. Dengan senang hati hadiah itu diterima Dewi.
3. Pada hari Minggu paman berangkat ... Bali.
 - a. Ke
 - b. Di
 - c. Dari
 - d. Dengan
4. Penulisan *ke* yang tepat terdapat pada kalimat...
 - a. Ia sedang menuju ke rumah Ani.
 - b. Budi sangat mengharapkan ke hadiran Intan.
 - c. Kemanapun Ita pergi, Ani selalu mengikuti.
 - d. Adi dan temannya bermain sepak bola di lapangan.
5. Aku seekor binatang. Badanku besar dan ditumbuhi bulu. Warna kulitku abu-abu kehitaman. Aku mempunyai empat kaki yang besar dan kuat. Telingaku lebar, sedangkan hidungku panjang. Dengan hidungku inilah aku meraih makanan dan minuman. Aku adalah...
 - a. Kerbau
 - b. Gajah
 - c. Badak
 - d. Kuda
6. Tika (petik) bunga di Taman.
Kata yang tepat untuk mengganti kata dalam tanda kurung adalah...
 - a. Memetik
 - b. Dipetik
 - c. Memetikkan
 - d. Dipetiki

7. Aku merupakan alat transportasi. Rodaku 2. Aku biasa digerakkan dengan tenaga kuda. Orang yang mengendalikanku disebut kusir. Aku adalah...
- a. Sepeda c. Gerobak
b. Becak d. Delman
8. Upik *mengatakan* dengan sejujurnya.
Kata dasar *mengatakan* adalah...
- a. Mengata c. Kata
b. Katakan d. Ata
9. Aku bekerja dirumah sakit. Pekerjaanku mengobati orang sakit. Kadang aku juga menyuntik orang. Pakaianku biasanya putih. Aku adalah...
- a. Dokter c. Polisi
b. Penjahit d. Guru
10. Buah ini kulitnya berduri. Jika sudah tua buah ini harum baunya. Akan tetapi, orang tidak suka buah ini akan pusing jika mencium bau buah ini. Buah ini dalamnya beruas-ruas. Buah ini termasuk buah musiman sehingga tidak setiap hari ada. Buah ini adalah...
- a. Nangka c. Sirsak
b. Durian d. Cempedak

Kunci Jawaban

1. C
2. B
3. A
4. A
5. B
6. A
7. D
8. C
9. A
10. B

Soal Siklus II

A. Pilihlah jawaban dibawah ini dengan tepat dan benar !

1. Pengemudi pesawat terbang disebut...
 - a. Masinis
 - b. Sopir
 - c. Pilot
 - d. Nahkoda
2. Berikut ini istilah dalam bidang transportasi, *kecuali*...
 - a. Renovasi
 - b. Kapal pesiar
 - c. Helikopter
 - d. Dua arah
3. Penggunaan huruf kapital yang benar terdapat pada kalimat...
 - a. Kota Semarang terletak di pulau Jawa
 - b. Negara Thailand beribukota di Bangkok
 - c. Dewan pimpinan rakyat sedang bersidang
 - d. Aku tinggal di Desa Konden.
4. Mobil ayahku sedang (baik) di bengkel.
Imbuhan yang tepat untuk kata baik adalah...
 - a. Di-
 - b. Me-
 - c. Diper-kan
 - d. Diper-i
5. Buah mangga itu sudah ranum.
Padanan kata *ranum* adalah...
 - a. Masak
 - b. Busuk
 - c. Mentah
 - d. Tua
6. Nama-nama berikut ditulis dengan huruf kapital, *kecuali*...
 - a. Nama pulau
 - b. Nama negara
 - c. Ikan
 - d. Lembaga pemerintahan
7. Yang merupakan kelompok alat transportasi darat adalah...
 - a. Kereta api, bemo, delman.
 - b. Kereta api, perahu, bus.
 - c. Helikopter, pesawat terbang, taksi.
 - d. Kapal laut, perahu, delman.
8. Jalan bebas hambatan disebut juga...

- a. Jalan pintas c. Jalan layang
b. Jalan tol d. Jalan alternatif
9. Aku sebuah alat transportasi darat. Rodaku ada 3. Aku dijalankan dengan tenaga manusia. Aku adalah...
- a. Kereta c. Gerobak
b. Delman d. Becak
10. Dita berangkat ke sekolah dengan bersepeda. Tiap pagi Dita berangkat ke sekolah pukul 06.30. Jarak rumah Dita ke sekolah tidak terlalu jauh. Dengan bersepeda dapat dicapai hanya dengan waktu 15 menit. Jalannya pun sudah di aspal.
- Tema cerita di atas adalah...
- a. Jalannya pun sudah diaspal.
b. Jarak rumah Dita ke sekolah tidak terlalu jauh.
c. Tiap pagi Dita berangkat ke sekolah pukul 06.30.
d. Dita berangkat ke sekolah dengan bersepeda.

Kunci Jawaban

1. C
2. A
3. D
4. D
5. A
6. C
7. A
8. B
9. D
10. D

Profil Sekolah



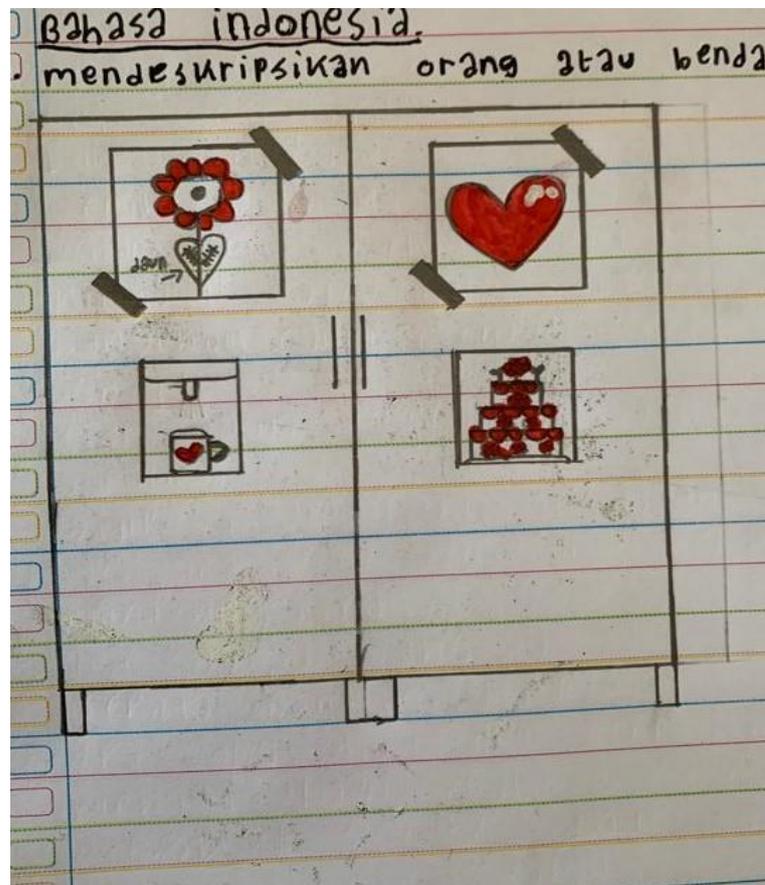
Wawancara dengan Kepala Sekolah



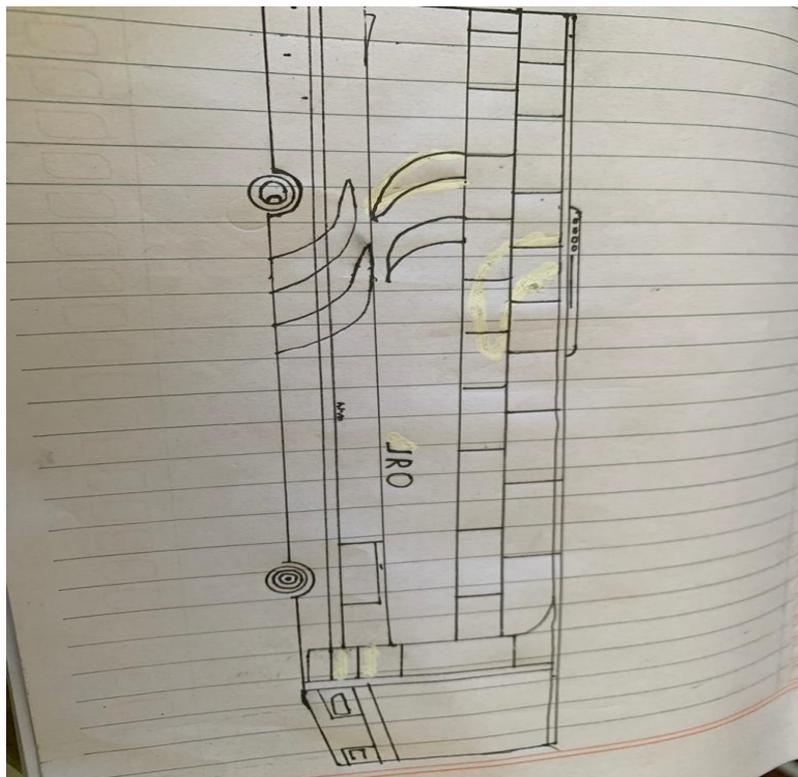
Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia



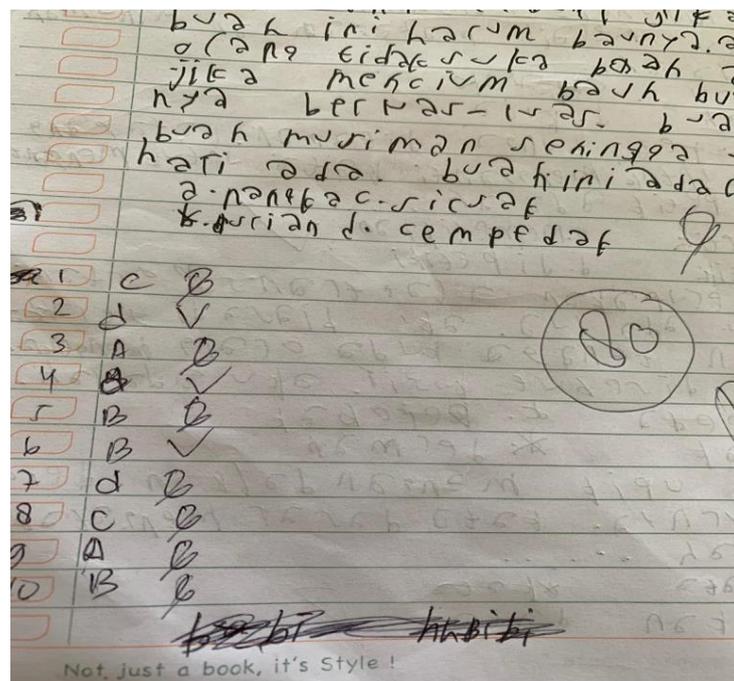
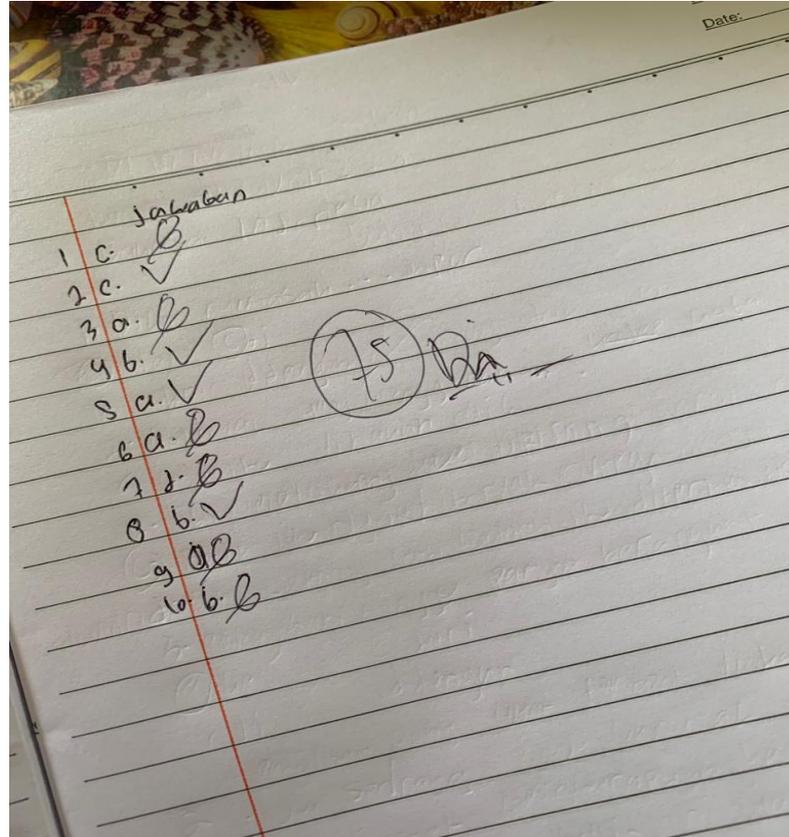
Proses Belajar Mengajar Siklus I



Proses Belajar Mengajar Siklus II



Soal Jawab Siklus I dan Siklus II



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Dinda Pramudia Dilapanga

Tempat tanggal lahir : Tombolikat, 18 April 2001

Alamat : Tombolikat Selatan, Kecamatan Tutuyan,
Kabupaten Bolaang Mongondow Timur

No. HP : 085163718748

Email : dinda.dilapanga@icloud.com

Nama Orang Tua

Ayah : Heri Dilapanga

Ibu : Sumarni Damopolii

Riwayat Pendidikan

SD/MI : SD N 1 Tombolikat Selatan

SMP/MTS : SMP N 1 Tutuyan

SMA/SMK : SMK N 1 Tutuyan