

## **UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK SMP DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN CAKAR PENYU**

**Isnaini Rofiqotusy Syarifah<sup>1</sup>, Muhajir<sup>2</sup>, Ratih Rosana Sari<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas PGRI Semarang, <sup>2</sup>Universitas PGRI Semarang, <sup>3</sup>SMPN 37 Semarang

\*E-mail koresponden: [Isnainisyarifa99@gmail.com](mailto:Isnainisyarifa99@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Banyak peserta didik sulit memahami pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang bisa menimbulkan keaktifan, sehingga peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar kelompok. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode permainan cakar penyu. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik SMPN 37 Semarang kelas VIII C tahun pelajaran 2023/2024. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan PTK dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, sedangkan metode untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, yaitu dengan cara observasi mengenai keaktifan peserta didik dalam melakukan proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I persentase keaktifan peserta didik sebesar 34% dan pada siklus II persentase keaktifan peserta didik sebesar 80%. Keaktifan peserta didik meningkat sebesar 50%, hal ini menunjukkan bahwa metode cakar penyu dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** belajar, cakar penyu, keaktifan

### **ABSTRACT**

*Many students have difficulty understanding Indonesian language lessons. This can be seen from the lack of active learning of students in the teaching and learning process. Therefore, learning methods are needed that can create activity, so that students can better understand learning, especially Indonesian. One solution that can be used to overcome the problems faced is to develop learning methods that invite students to study in groups. The learning method used in this research is the turtle claw game method. This method aims to increase the learning activity of students at SMPN 37 Semarang class VIII C for the 2023/2024 academic year. The approach taken in this research is the PTK approach using a classroom action research design consisting of two cycles, while the method for obtaining data in this research is by observing students' activeness in carrying out the learning process. The research results showed that in cycle I the percentage of student activity was 34% and in cycle II the percentage of student activity was 80%. Student activity increased by 50%, this shows that the turtle claw method can increase student learning activity.*

**Keywords:** *activeness, learning, turtle claws*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat menyesuaikan diri dengan sebaik mungkin terhadap lingkungan dan akan menimbulkan perubahan pada manusia yang berkualitas terampil, kreatif, serta berguna di masyarakat. Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik (Saud, 2007).

Akan tetapi kenyataan dalam kegiatan pembelajaran selalu menemui peserta didik yang memerlukan bantuan, baik dalam mencerna bahan pengajaran, maupun dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar peserta didik. Berbagai upaya pembenahan sistem pendidikan di Indonesia terus dilakukan yang berakibat muncul peraturan pendidikan untuk saling melengkapi dan menyempurnakan peraturan yang sudah tidak sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter individu yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk memahami serta menanamkan nilai-nilai berbudaya yang baik dan menuntut peserta didik untuk aktif (Sanjaya, 2006). Sebagai salah satu pelajaran yang sangat penting bagi pembentukan karakter individu. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia harus menciptakan suasana kelas yang kondusif, yaitu dengan melakukan proses pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, melainkan berpusat kepada peserta didik, suasana kelas yang lebih aktif, serta guru harus mampu mendesain pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi menarik bagi para peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMPN 37 Semarang. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran, ditemukan bahwa keaktifan belajar

peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang optimal. Proses belajar mengajar yang ideal, guru tidak harus terpaku dengan hanya menggunakan satu metode atau media pembelajaran saja, seorang guru mampu menggunakan metode atau media pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan bagi peserta didik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, proses pembelajaran juga harus menekankan pada interaktif peserta didik dengan guru, sehingga akan timbul suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran tentu saja mempunyai dampak yang baik. Dampak baik tersebut akan dirasakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran (Muhajir, 2022).

Berdasarkan observasi, metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 37 Semarang kebanyakan masih dominan menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah cenderung membatasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih pasif dan kurang memiliki inisiatif dalam mencari pemahaman yang lebih mendalam, sehingga kondisi yang ada di sekolah tidak sesuai dengan harapan. Selain hal tersebut, masih banyak masalah-masalah dalam proses pembelajaran yang ditemui, antara lain kurang keaktifan belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, seperti mengantuk, tidak memperhatikan, malas mengerjakan latihan, kurangnya interaktif, dan komunikasi antar peserta didik maupun guru dalam melakukan pembelajaran, sehingga berdampak pada peserta didik yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Ketidaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar ditandai dengan peserta didik kurang mampu dalam menyelesaikan soal Bahasa Indonesia, hal ini terlihat dari nilai pretes kelas yang peneliti ajar, yaitu di kelas VIII C. Dari hasil pretes terlihat bahwa, hanya

12 dari 32 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM. Hal ini berarti pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diperbaiki.

Berdasarkan masalah tersebut guru berkewajiban mencari atau menemukan solusi, karena jika masalah ini dibiarkan akan berdampak pada pemahaman peserta didik yang menyebabkan materi sulit dipahami oleh peserta didik, sehingga tidak tercapai tujuan pembelajaran. Pendapat yang sekarang beredar luas di kalangan pendidik dan praktisi pendidikan adalah bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dalam suasana Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Salah satunya bisa diterapkan dengan menggunakan keaktifan bermain.

Menurut (Wood, dkk, 2017) dengan menggunakan keaktifan dalam bermain memungkinkan peserta didik terhubung dengan banyak area belajar dan pengalaman. Cara unik dalam proses pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan permainan dapat menciptakan ruang imajinasi, interaktif, relasional, dan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan. Dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran dapat mendorong kesenangan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain pernyataan tersebut, dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran juga dapat membantu mengingat, memperoleh kembali informasi, dan dapat mendorong pengembangan berbagai keterampilan sosial dan kognitif (Shafie & Ahmad, 2011).

Metode permainan sangat umum digunakan dalam bentuk simulasi atau pun kuis. Permainan digunakan dalam pembelajaran bertujuan sebagai sarana untuk mempermudah dan mempercepat penyerapan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, melalui permainan diharapkan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi peserta didik terhadap ilmu atau pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, sehingga peran guru dapat berubah dari berpusat kepada guru

(*teacher's center*) menjadi berorientasi kepada peserta didik (*students oriented*). Peran guru sebagai fasilitator juga menjadi lebih menonjol, lebih produktif dan berharap dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan .

Penggunaan metode Permainan Cakar Penyus (Cari Kartu Penyelesaianmu) bukanlah cara satu-satunya yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, melainkan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Metode permainan cakar penyus menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari kartu penyelesaian yang tersembunyi dan berinteraksi secara aktif dalam kelompok. Dengan digunakan metode permainan cakar penyus dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, keterlibatan, dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

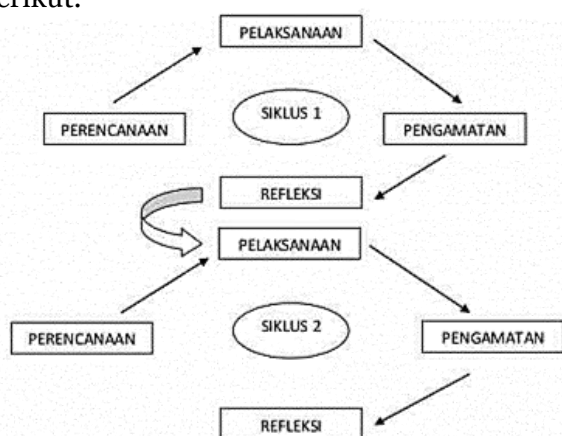
Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMP dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Cakar Penyus”.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMPN 37 Semarang dan di kelas VIII C. Penentuan tempat penelitian dimaksudkan agar dapat memberikan kemudahan bagi peneliti, karena sekolah tersebut sebagai tempat penelitian sekaligus tempat PPL 1 dan II yang peneliti jalani. Selain itu, peneliti telah mendapatkan pengalaman mengajar pada siklus mengajar terbimbing maupun mandiri, sehingga peneliti dapat menentukan masalah yang ada di sekolah, terutama terkait dengan proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024, yaitu dari bulan Agustus sampai dengan September 2023. Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah kelas VIII C semester ganjil SMPN 37 Semarang yang terdiri

dari 32 peserta didik, 15 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan.

Rancangan penelitian yang dimaksud adalah tindakan berupa tindakan pembelajaran terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas VIII C SMPN 37 Semarang tahun pelajaran 2023/2024. Dalam peningkatan pemahaman pembelajaran tersebut digunakan tindakan berulang atau siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang diikuti siklus berikutnya. Pada penelitian ini rencana tindakan dalam beberapa siklus yang setiap siklus terdiri dari 1 atau 2 kali pertemuan. Apabila proses pembelajaran tidak tuntas pada siklus I dan II peneliti akan melanjutkan ke tahap siklus III. Secara spiral menurut (Kemmis dan Mc Taggart, 1988) penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1 Penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, hal tersebut bertujuan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Dengan digunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian akan menunjukkan cara-cara yang dapat ditempuh untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Ditinjau dari teori pengumpulan data menurut (Wardani, 2007) teknik pengumpulan data merupakan salah satu langkah yang sangat strategis untuk penelitian karena tanpa adanya data atau melalui teknik pengolahan data yang bagus maka

seorang peneliti tidak akan memperoleh data yang tepat dan sesuai dengan standar syarat data yang ditetapkan. Sesuai dengan pendapat tersebut, maka peneliti dapat memahami bahwa rencana pengumpulan data merupakan suatu proses atau teknik yang dilaksanakan peneliti untuk mengungkap atau menangkap fenomena, lokasi atau situasi penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian. Tanpa menerapkan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang sesuai standar data yang ditentukan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data keaktifan belajar peserta didik. Menganalisis hasil observasi di mana lembar hasil observasi dianalisis persentase keaktifan peserta didik pada setiap siklus. Penelitian dikatakan berhasil apabila mencapai indikator keberhasilan. Langkah berikutnya menganalisis hasil observasi keaktifan, guru sebagai data pendukung. Adapun data keaktifan belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$P_i = \frac{S_i}{N_i} \times 100\%$$

Keterangan :

- $P_i$  = Persentase keaktifan butir ke- $i$
- $S_i$  = Skor keaktifan peserta didik butir ke- $i$
- $N_i$  = Skor maksimal keaktifan butir ke- $i$
- $i$  = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Sedangkan rata-rata keaktifan secara klasikal dihitung dengan menggunakan

$$\text{rumus: } X = \frac{\sum P_i}{\sum i}$$

Keterangan :

- $X$  = Rata-rata persentase keaktifan
- $\sum P_i$  = Jumlah persentase keaktifan
- $\sum i$  = Jumlah keaktifan yang diobservasi

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan tentang paparan data dan temuan yang diperoleh selama penelitian dan pembahasan, mulai dari kegiatan pratindakan sampai pemberian tindakan selesai.

#### Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMPN 37 Semarang. Peneliti

melakukan penelitian ini di kelas VIII C, kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut awalnya terlalu banyak menggunakan metode ceramah. Terlalu banyak menggunakan metode ceramah mengakibatkan pembelajaran menjadi terpusat pada guru. Hal ini disebabkan oleh guru memiliki karakter dalam mengajar yang lebih suka bercerita. Oleh sebab itu, peneliti mencoba mengaplikasikan metode pembelajaran permainan cakar penyus sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### Hasil Penelitian

Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan metode permainan cakar penyus diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 1** Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik pada Siklus I

Keaktifan Ke	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	26	54%	Kurang Aktif
2	26	54%	Kurang Aktif
3	29	60%	Kurang Aktif
4	16	33%	Kurang Aktif
5	11	23%	Tidak Aktif
6	8	17%	Tidak Aktif
7	19	40%	Kurang Aktif
8	10	21%	Tidak Aktif
9	30	63%	Kurang Aktif
10	8	17%	Tidak Aktif
11	7	15%	Tidak Aktif
12	5	10%	Tidak Aktif
Rata-Rata Persentase Keaktifan		34%	<b>Tidak Aktif</b>

Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2, Selanjutnya untuk hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2** Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik pada Siklus II

Keaktifan Ke	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	38	79%	Aktif
2	38	79%	Aktif
3	42	88%	Aktif
4	36	75%	Kurang Aktif
5	39	81%	Aktif
6	36	75%	Kurang Aktif
7	42	88%	Aktif
8	38	79%	Aktif
9	47	98%	Aktif
10	35	73%	Kurang Aktif
11	36	75%	Kurang Aktif
12	35	73%	Kurang Aktif
Rata-Rata Persentase Keaktifan		80%	<b>Aktif</b>

Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3, Selanjutnya untuk rekapitulasi observasi keaktifan peserta didik pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

**Tabel 3** Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Setiap Siklus

Siklus	Rata-rata Persentase Keaktifan	Kategori	Keterangan
I	34%	Kurang Aktif	Keaktifan Meningkat
II	80%	Aktif	50%

### Pembahasan

Sebelum melakukan tindakan pada setiap siklus terlebih dahulu guru melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan prasyarat yang dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya pembahasan setiap siklus akan dibahas di bawah ini.

## Siklus I

### 1. Perencanaan

Pada siklus I, guru melengkapi semua perangkat mengajar yang dibutuhkan sesuai dengan materi yang diajarkan. Adapun perencanaan ini dimulai dengan penyusunan program mengajar untuk persiapan mengajar.

Guru menyusun modul ajar secara cermat yang memfokuskan pada keaktifan peserta didik, menyiapkan permainan cakar penyus, membagi peserta didik dalam 6 kelompok, membuat lembar observasi, menyiapkan alat evaluasi, menyiapkan lembar kerja peserta didik, bahan ajar dan buku paket Bahasa Indonesia, serta mendiskusikan tentang instrumen pedoman pengamatan keaktifan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan menyampaikan tugas-tugas yang akan dilakukan observer selama penelitian.

### 2. Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran sesuai dengan rancangan yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Guru berupaya mengelola kelas lebih kondusif agar peserta didik siap menerima materi pembelajaran, guru menyiapkan beberapa masalah atau soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Langkah-langkah pembelajaran dengan metode permainan cakar penyus adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memulai pelajaran dengan lebih dahulu mengucapkan salam, berdoa dan memperhatikan kehadiran peserta didik.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan apersepsi dan meminta peserta didik untuk menempati kelompok yang telah disusun sebelumnya sesuai dengan hasil asesmen diagnostik dan menempatkan permainan cakar penyus di setiap kelompok.
- 3) Guru meminta perwakilan kelompok, yaitu satu peserta didik untuk bermain permainan cakar penyus yang diintegrasikan dengan

teknologi dengan maju. Selama permainan guru berkeliling untuk memperhatikan keaktifan peserta didik dan mencatat di lembar observasi.

- 4) Peserta didik menjawab soal atau masalah yang terdapat pada permainan cakar penyus.
- 5) Peserta didik maju bergantian dengan kelompok yang lain.
- 6) Selanjutnya, setelah permainan selesai guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil permainan, guru memberikan reward bagi kelompok pemenang.
- 7) Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran, guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran hari ini dan memberikan tindak lanjut berupa mempelajari materi selanjutnya.

### 3. Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan guru dengan cara berkeliling kelas mengamati interaksi antar peserta didik. Guru memberi bantuan seperlunya tentang masalah yang sulit dipahami peserta didik. Guru mencatat kekurangan dan kelebihan peserta didik, tidak langsung mengoreksi. Dengan menggunakan lembar observasi, guru mencatat perkembangan keaktifan peserta didik dalam kelompok.

Hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1, tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 12 keaktifan yang diamati hanya keaktifan nomor 9, yaitu mencermati pekerjaan kelompok lain saat disajikan yang mencapai persentase tertinggi sebanyak 63% dengan kategori kurang aktif dan 6 keaktifan peserta didik mencapai persentase > 25% dengan kategori kurang aktif, dan 6 keaktifan lainnya masih < 25% dengan kategori tidak aktif. Hal ini berarti, pada siklus I keaktifan peserta didik masih kurang aktif ditandai dengan persentase rata-rata keaktifan peserta didik hanya 34% dari keaktifan yang diamati.

#### 4. Refleksi

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Refleksi bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan, yaitu evaluasi terhadap proses yang terjadi, permasalahan yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Kelemahan-kelemahan dari pembelajaran siklus I antara lain:

- 1) Peserta didik kurang termotivasi secara aktif mengikuti proses pembelajaran, yaitu peserta didik tidak antusias bermain permainan dan kurang menyatu dengan teman sekelompok, karena pada saat itu yang maju hanya satu orang perwakilan dari kelompok
- 2) Peserta didik kurang aktif berbagi ide dan interaktif dengan teman sekelompok maupun teman sekelas, tidak aktif bertanya kepada guru atau pun teman, bahkan tidak aktif dalam mengemukakan pendapat dan saran serta mengajukan pertanyaan yang bersifat memerlukan penjelasan dan cenderung bergantung dengan teman lain dan menunggu hasil pekerjaan teman dan ada peserta didik berkemampuan kurang yang memerlukan bimbingan khusus dari guru.

Namun demikian, terdapat beberapa peserta didik yang aktif berbagi ide, membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal, bertanya kepada teman atau guru, memberikan pendapat dan mencoba memecahkan masalah dengan cara lain.

Guru selanjutnya mengupayakan mencari solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Untuk itu guru mengupayakan suatu rencana tindakan perbaikan pada siklus yang kedua. Rencana perbaikan yang dilakukan adalah dalam kerja kelompok peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran ditingkatkan, yaitu dengan

memperbaiki langkah-langkah pembelajaran dengan metode permainan cakar penyus untuk melakukan suatu tindakan di siklus II.

### Siklus II

#### 1. Perencanaan

Berdasarkan pengamatan dan catatan, ternyata tindakan pada siklus I belum begitu memuaskan. Masih banyak peserta didik yang tidak aktif dalam berbagai keaktifan pembelajaran. Bertolak dari hal tersebut, maka perlu untuk menggunakan langkah-langkah perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

Sebelum melaksanakan langkah perbaikan terlebih dahulu Pada siklus II, guru melengkapi semua perangkat mengajar yang dibutuhkan sesuai dengan materi yang diajarkan. Adapun perencanaan ini dimulai dengan penyusunan program mengajar untuk pembelajaran, persiapan mengajar, menyiapkan permainan cakar penyus dengan soal variatif.

Guru menyusun modul ajar secara cermat yang memfokuskan pada keaktifan peserta didik, menyiapkan permainan cakar penyus, membagi peserta didik dalam 6 kelompok, membuat lembar observasi, menyiapkan alat evaluasi, dan buku paket Bahasa Indonesia, serta mendiskusikan tentang instrumen pedoman pengamatan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan menyampaikan tugas-tugas yang akan dilakukan observer selama penelitian.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran pada siklus II disesuaikan dengan rancangan yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus II dilakukan perbaikan pada rencana pelaksanaan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Guru memulai pelajaran dengan lebih dahulu mengucapkan salam, berdoa dan memperhatikan kehadiran peserta didik.

- 2) Pada awal pembelajaran memberikan motivasi dengan permainan, guru menjelaskan secara rinci aturan permainan dan memberikan soal yang bervariasi dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan apersepsi dan meminta peserta didik untuk menempati kelompok yang telah disusun sebelumnya dan menempatkan permainan cakar penyus di setiap kelompok.
- 4) Guru meminta peserta didik untuk bermain permainan cakar penyus dengan maju satu kelompok untuk memilih kartu.
- 5) Guru berkeliling secara aktif di setiap kelompok untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik, guru meminta peserta didik secara bergantian menjelaskan hasil pekerjaan di dalam kelompok dan guru memberikan penguatan terhadap hasil pekerjaan setiap kelompok dan mencatat keaktifan peserta didik di lembar observasi.
- 6) Peserta didik maju bergantian dengan kelompok lain.
- 7) Guru memodifikasi permainan cakar penyus dengan meminta setiap peserta didik untuk mencatat semua jawaban dari teman kelompok, sehingga diharapkan peserta didik untuk bertanya dan berbagi ide kepada teman kelompok dan keaktifan peserta didik dalam membantu teman kelompok akan meningkat.
- 8) Selanjutnya, setelah permainan selesai guru meminta perwakilan kelompok untuk mengumpulkan hasil permainan, guru memeriksa ragam jawaban dan memberikan reward bagi kelompok pemenang.
- 9) Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran, guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran dan memberikan tindak lanjut berupa mempelajari materi selanjutnya.

### 3. Observasi dan Evaluasi

Seperti halnya dengan siklus I, guru telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran. Observasi pada siklus II dilakukan guru dengan cara berkeliling kelas mengamati interaksi antar peserta didik. Guru memberi bantuan tentang masalah yang sulit dipahami peserta didik. Guru mencatat kekurangan dan kelebihan peserta didik. Dengan menggunakan lembar observasi, guru mencatat perkembangan keaktifan belajar peserta didik dalam kelompok.

Hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus II selama pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel 2, tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 12 keaktifan yang diamati 7 keaktifan yang memperoleh persentase di atas 75% dengan kategori aktif, sedangkan 5 aktivitas lainnya masih di bawah 75% dengan kategori kurang aktif. Pada siklus II ini rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 80% dengan kategori aktif.

### 4. Refleksi

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Refleksi bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan, yaitu evaluasi terhadap proses yang terjadi, permasalahan yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan.

Dari pelaksanaan siklus II diperoleh peserta didik semakin paham dengan materi ajar, dikarenakan keaktifan belajar peserta didik meningkat. Selain itu, jumlah peserta didik yang kurang aktif menurun. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II persentase rata-rata keaktifan belajar peserta didik meningkat, sehingga keaktifan peserta didik mencapai 80%.

Tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik, pada siklus I rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 34% ,



siklus II meningkat menjadi 80%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II besar 50%. Berdasarkan indikator keberhasilan dan hasil pada siklus II terlihat bahwa pemberian tindakan berupa penerapan metode permainan cakar penyu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh yang positif terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Kondisi ini tidaklah terlalu mengherankan karena menurut teori pembelajaran Bahasa Indonesia, ketika peserta didik diberikan kondisi pembelajaran nyata (relatif nyata) dan diberikan kebebasan dalam cara menemukan cara tertentu untuk belajar, maka peserta didik akan memiliki keyakinan yang lebih besar untuk mempelajari lebih jauh. Kondisi ini jika terus berlangsung akan berdampak pada peningkatan keaktifan belajar dan pada akhirnya akan ditunjukkan dengan hasil belajar.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan masalah, hasil, dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : a) Penerapan permainan cakar penyu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dari segi rata-rata persentase keaktifan peserta didik dengan kategori aktif, b) Penerapan permainan cakar penyu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berkontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terkait dengan hasil yang diperoleh melalui tindakan berupa penerapan metode permainan cakar penyu, saran yang perlu disampaikan adalah agar setiap guru, khususnya guru Bahasa Indonesia untuk tidak berhenti di dalam mengembangkan dan mencoba berbagai metode pembelajaran, khususnya untuk membantu peserta didik dengan kemampuan dan keaktifan belajar Bahasa Indonesia yang kurang. Dengan ketekunan dan kesabaran serta dilandasi atas

pemikiran bahwa setiap insan memiliki potensi besar untuk maju, maka setiap guru memberikan yang terbaik kepada peserta didik, yaitu dengan memberikan kesempatan yang lebih banyak pada peserta didik untuk menunjukkan kreativitas berpikir peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Hamalik. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis, S. dan Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Deakin: Deakin University.
- Muhajir. 2022. Pelajaran Bahasa Indonesia pada Era Mutakhir. *Jurnal Sasindo*, 235 – 241.
- Raharja. 2002. *Sekitar Strategi Belajar Mengajar dan Keterampilan Mengajar*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sa'ud, Syaefudin U. .2007. *Perencanaan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2010 . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Shafie, A., dan Ahmad, W.F.A. 2011. Design of the Learning Module for Math Quest: A Role Playing Game for Learning Numbers. *International Conference on Communication Engineering and Networks IPCSIT (19)*,107-113. Singapore: IACSIT Press.
- Wardani, 2007. *Modul IDIK 4008 Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wood, Dkk. 2017. *Bermain dan Belajar pada Usia Dini*. Jakarta : Indeks.