

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 melalui Model *Problem Based Learning* dengan Permainan Siapa Aku pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Wahyu Adiningsih¹, Ida Dwijayanti², Murniati³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

³SD Negeri Sambirejo 02

E-mail : wahyuadn28@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di SD N Sambirejo 02 Semarang melalui model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu rancangan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif komparatif yang berupa presentase dari hasil belajar Bahasa Indonesia antara pra siklus dan setelah siklus. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dengan implementasi permainan Siapa Aku dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Sebanyak 28 peserta didik kelas 2 SD N Sambirejo 02 Semarang menjadi peserta penelitian. Ukuran ketuntasan kelas minimal 70. Hasil sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 10 peserta didik atau 36% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 16 peserta didik atau 57% yang tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 24 peserta didik yang tuntas belajar atau dengan persentase 86%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena mencapai indikator kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 80\%$ dari seluruh peserta didik. Untuk Peningkatkan hasil belajar peserta didik, maka diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Problem Based Learning, Permainan, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of Indonesian language for students at SD N Sambirejo 02 Semarang through the Problem-Based Learning model using the game Siapa Aku. The research design used in this study was a classroom action research. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. Data analysis was performed using a comparative descriptive method, presenting the percentage of Indonesian language learning outcomes before and after the cycle. Based on the research results, it can be concluded that learning through the Problem-Based Learning model with the implementation of the game Siapa Aku can enhance Indonesian language learning outcomes. There were 28 students in the 2nd grade of SD N Sambirejo 02 Semarang who participated in the study. The minimum class mastery criteria were set at 70. The results before the intervention showed that in the pre-cycle, only 10 students or 36% achieved mastery, in cycle I, it increased to 16 students or 57% achieving mastery, and in cycle II, it further increased to 24 students, or 86% achieving mastery. This research is considered successful as it reached the indicator of classical mastery criteria, which is $\geq 80\%$ of all students. To further improve student learning outcomes, it is hoped that teachers can implement the Problem-Based Learning model with the Siapa Aku game as one of the alternatives in Indonesian language teaching.

Keywords: Problem Based Learning, Game, Learning Outcomes, Indonesian

1. PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional mendefinisikan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan

potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta keterampilan.

Pendidikan adalah salah satu faktor yang membutuhkan tinjauan dalam pembangunan nasional yaitu usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, karena

dengan adanya pendidikan akan menaikkan kualitas sumber daya manusia yang dijadikan aset utama pelaksanaan pembangunan. Sehingga banyak metode dan strategi belajar, perangkat pembelajaran yang tercipta sebagai bentuk upaya untuk menambah semangat belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Slameto, 2013; Maisaroh & Rostrieningasih, 2010). Menurut Mega (2014) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana peserta didik dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Strategi pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran, jika dalam penggunaannya kurang tepat maka akan menghambat tujuan pembelajaran tersebut. Untuk melaksanakan suatu strategi pembelajaran digunakan model mengajar. Penggunaan model mengajar dapat membantu guru dalam mengaktifkan proses belajar mengajar dikelas. Salah satu cara yang bisa membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Riswati dkk, 2018).

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, metode dan model

pembelajaran di kelas juga mengalami perubahan signifikan. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa pengantar dalam proses pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia memiliki peran penting dalam kesuksesan akademis mereka.

Sebagai pendidik, guru perlu memilih model yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada peserta didiknya. Agar tercapai hasil belajar yang optimal, seorang guru dapat berupaya untuk menggunakan model yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik melibatkan materi dengan kehidupan nyata. Model pembelajaran tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran yang memfokuskan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang faktual atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya.

Saptaningrum dkk (2020) mendeskripsikan model pembelajaran berbasis masalah dieksplorasi lebih lanjut guna menemukan solusi dari masalah dan lebih melibatkan peserta didik. PBL didefinisikan sebagai pembelajaran berdasarkan kasus konkrit. Menurut Nur Fatikha, dkk (2022), Model pembelajaran masalah adalah cara memecahkan masalah yang harus menjadi tantangan masa depan dan mengembangkan masalah tersebut.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang variatif dan sangat menyenangkan dipelajari. Hal ini disebabkan banyaknya wahana, sarana, alat dan lingkungan sekitar yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Melalui pembelajaran keterampilan berbahasa yang kreatif dan inovatif, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman

baru kepada peserta didik untuk memahami, mengkaji, mengeksplorasi dan menganalisis materi pembelajaran. Peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya berdasarkan pengalaman yang diperoleh di lapangan, baik secara lisan maupun tertulis.

Observasi yang dilakukan di kelas 2 SD N Sambirejo 02 Semarang, ditemukan sebagian besar peserta didik masih kesulitan memahami penjelasan guru. Peserta didik tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan mereka belum terbiasa untuk berpikir secara kritis, karena pembelajaran masih terfokus pada guru dan buku teks. Guru selama ini cenderung menggunakan model lama yang memadukan metode ceramah, tanya-jawab dan penugasan, Hal ini menjadi sumber inspirasi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran yang menantang dan menyenangkan yang disesuaikan dengan situasi, kondisi dan minat peserta didik.

Kegiatan yang menarik dan menyenangkan merupakan suatu bagian penting dalam mendorong perkembangan bahasa, karena anak harus mampu mengungkapkan dan menggunakan kata-kata, untuk mendorong anak agar mampu mengungkapkan diri dengan kata-kata, maka kegiatan yang akan dilakukan adalah melalui permainan bahasa dalam bentuk permainan berbicara, contohnya permainan Siapa Aku. Permainan sederhana yang disebut Siapa Aku adalah salah satu permainan yang sering dimainkan oleh peserta didik untuk menghibur diri di dalam atau di luar kelas. Dalam permainan ini, salah satu peserta didik akan menjadi "penebak" sementara peserta didik lain akan menjadi "teman misterius."

Pertama, seorang peserta akan menutup matanya dengan kain atau penutup mata. Kemudian, peserta yang ditutup matanya akan diminta untuk menebak siapa teman misteriusnya dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk mencoba mengidentifikasi teman misteriusnya. Pertanyaan-pertanyaan ini bisa berupa pertanyaan tentang data diri teman misterius seperti alamat rumah, makanan

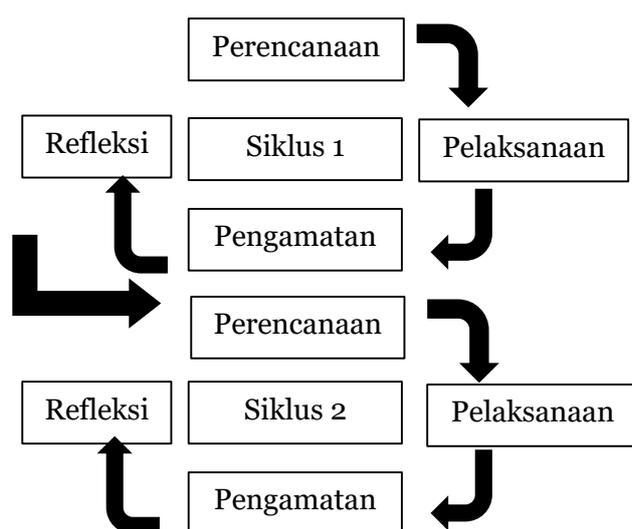
kesukaan dan yang lainnya. Ini adalah permainan yang bagus untuk membangun keterampilan komunikasi, mengembangkan kemampuan mendengarkan dan meningkatkan pemahaman kosakata.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Eismawati dkk (2019) berjudul Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik kelas 4 SD. Menurut hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar matematika dapat diupayakan melalui pendekatan *Problem Based Learning* peserta didik kelas 4 SDN Ngasinan terbukti meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 melalui model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku pada pembelajaran Bahasa Indonesia". Penelitian ini muncul dari keinginan penulis untuk menghadirkan inovasi dalam dunia pendidikan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dikenal efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak untuk aktif memecahkan masalah yang relevan dengan dunia nyata, sehingga mereka belajar dengan lebih mendalam dan berarti. Permainan Siapa Aku adalah metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, dan penulis tertarik untuk menggali potensi model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendemonstrasikan bagaimana model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik Kelas 2 di SD 2 Sambirejo Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan empiris dan memberikan informasi tentang bagaimana pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku diimplementasikan pada peserta didik kelas 2 di SD N Sambirejo 02 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan PTK yang digunakan meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang membutuhkan empat tahapan secara berurutan mulai dengan tindakan perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sambirejo 02, Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang. Subjek penelitian meliputi guru dan peserta didik kelas 2 SD N Sambirejo 02 dengan jumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan.

Penelitian Tindakan Kelas menurut Amir dan Sartika (2017) merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan di dalam kelas. Di dalam setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi yaitu antara 3-5 aksi (tindakan). Sementara itu, setiap aksi kemungkinan terdiri dari beberapa langkah, yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar.

Sumber data penelitian ini adalah guru dan peserta didik. Perencanaan dalam penelitian ini merupakan kegiatan awal yang dilakukan peneliti untuk menentukan jadwal kegiatan dalam melakukan observasi di SD N Sambirejo 02. Pelaksanaan dan pengamatan kegiatan di dalam kelas, dalam mengamati kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan refleksi adalah peneliti harus membandingkan hasil data pada waktu melakukan observasi, jika hasil data belum mencapai nilai yang diinginkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan tindak lanjut dengan memberikan tes kepada peserta didik.

Instrumen data yang digunakan adalah lembar observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui model *Problem Based Learning* dengan menggunakan permainan *Siapa Aku*, dan lembar tes dalam bentuk soal pilihan ganda pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui model *Problem Based Learning* dengan menggunakan permainan *Siapa Aku*.

PTK ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui kegiatan observasi, hasil tes peserta didik dan dokumentasi. Kegiatan observasi di SDN Sambirejo 02 dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang di tujukan kepada peserta didik pada waktu proses pembelajaran. Hasil tes peserta didik berupa nilai peserta didik, serta dokumentasi berupa foto kegiatan proses pembelajaran dan hasil tes.

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah analisis data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang suatu keberhasilan yang diperoleh dari lembar catatan lapangan. Sedangkan data kuantitatif berupa angka-angka diperoleh dari analisis observasi pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar peserta didik. Dalam menganalisis data penelitian menggunakan rumus yang sesuai dengan aspek yang ingin diukur oleh peneliti sehingga diperoleh hasil yang tepat dan sesuai untuk menjawab rumusan masalah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa pada hasil penelitian pada setiap fase adalah sebagai berikut:

1) Pra Siklus

Pada penelitian awal yang dilakukan pada Senin, 21 Agustus 2023 di kelas II SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Hasil pengamatan juga menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas II SDN Sambirejo 02 Semarang masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dilakukan tindakan. Berikut hasil belajar pra siklus :

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Ket
1	≥ 70	10	36%	Tuntas
2	< 70	18	64%	Belum
Jumlah		28	100%	
Nilai rata-rata				61,42
Nilai terendah				40
Nilai Tertinggi				80

Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata kelas sebelum tindakan adalah 61,42 sedangkan KKTP Bahasa Indonesia adalah 70. Peserta didik yang nilainya sudah mencapai KKTP baru sebanyak 10 orang sedangkan peserta didik yang nilainya belum mencapai KKTP sebanyak 18 orang. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pra siklus ini adalah sebesar 36%. Perolehan hasil ini menyatakan bahwa masih terdapat sebagian besar peserta didik yang belum berhasil mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Hal ini terjadi karena faktor-faktor seperti model dan metode pembelajaran yang kurang efektif atau kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik, penelitian ini akan melanjutkan ke tahap siklus berikutnya dengan mengimplementasikan model Problem Based Learning dengan permainan Siapa Aku yang diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan presentase ketuntasan dapat ditingkatkan dari presentase pra siklus.

2) Siklus I dan Siklus II

Setelah menganalisis permasalahan yang ada, maka rendahnya nilai hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata tanya dan kalimat tanya peserta didik kelas II SD Negeri sambirejo 02 dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan permainan Siapa Aku. Model pembelajaran PBL dan permainan Siapa Aku digunakan di setiap siklus. Penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan dengan durasi 2 jam pelajaran.

Pada setiap akhir pertemuan, peserta didik diberikan soal evaluasi setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model PBL dengan permainan Siapa Aku. Soal evaluasi digunakan sebagai tolak ukur penggunaan model PBL dengan permainan Siapa Aku dalam peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II di SD Negeri Sambirejo 02 Semarang pada materi kata tanya dan kalimat tanya.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus, terdapat peningkatan setiap proses pembelajaran berturut-turut dari siklus I dan siklus II seperti terlihat pada persentase pencapaian hasil belajar peserta didik. Pada tes evaluasi ini terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut ini data hasil belajar kelas II pada siklus I dan siklus II sebagai berikut :

Tabel 2. Analisis ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II

Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas	16	57%	24	86%
Tidak tuntas	12	43%	4	14%
Tertinggi	90		100	
Terendah	40		60	
Rata-rata	69,28		82,85	

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II di kelas 2 SD N Sambirejo 02 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

materi kata tanya dan kalimat tanya melalui model Problem based Learning dengan permainan Siapa Aku.

Tabel 2 menunjukkan siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 16 peserta didik (57%) tuntas atau mampu mencapai KKM 70 dan 12 peserta didik (43%) tidak tuntas atau masih berada dibawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 90 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata kelas adalah 69,28. Kemudian pada siklus 2 terlihat terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 24 peserta didik (86%) tuntas atau mampu mencapai KKM 70 dan 4 peserta didik (14%) tidak tuntas atau masih berada dibawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata kelas adalah 82,85.

Hasil dari perbaikan siklus I belum mencapai indikator pencapaian yakni 80% ketuntasan, oleh sebab itu di laksanakan perbaikan siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan kembali yaitu peserta didik yang tuntas berjumlah 24 dengan persentase 86% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 4 anak dengan persentase 14% dan nilai tertinggi pada siklus II yaitu 100 dan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 82,85.

Dengan demikian perbaikan dengan penerapan model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku dapat di katakan berhasil karena hasil belajar mencapai tujuan yakni persentase 86%. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh dari analisis ketuntasan pra siklus sampai siklus II yakni pra siklus sebelum menerapkan permainan model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku terjadi hasil belajar peserta didik yakni yang tuntas 10 anak dan yang tidak tuntas 18 anak dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40, rata-rata 61,42 serta persentase ketuntasan adalah 36%.

Setelah melakukan perbaikan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku, terjadi peningkatan yaitu pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas

meningkat menjadi 16 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 12 orang dan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata 69,28 dan persentase ketuntasan adalah 57% dan setelah pelaksanaan perbaikan siklus II dengan indikator yang berbeda terjadi peningkatan hasil belajar yakni peserta didik yang tuntas berjumlah 24 orang dan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 4 orang, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 serta rata-rata 82,85. Jumlah persentase ketuntasan pada siklus II yaitu 86% dan telah mencapai indikator pencapaian yang telah di rencanakan.

Hasil penelitian ini didukung oleh peneliti terdahulu yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Abdul Talib (2014) yang berjudul Peningkatan kemampuan membuat kalimat tanya melalui games jeopardy peserta didik kelas V SD No.13 Allu I Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Menurut hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan frekuensi keaktifan dan aktivitas belajar Bahasa Indonesia dapat diupayakan melalui penerapan permainan.

Ariyani dkk (2021) meneliti tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan proses pemecahan masalah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata tanya dan kalimat tanya pada peserta didik kelas 2 SD N Sambirejo 02 Semarang. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik setelah diberikan tindakan pada setiap siklus.

Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata tanya dan kalimat tanya pada peserta didik dapat dilihat dari sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 10 peserta didik

atau 36% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 16 peserta didik atau 57% yang tuntas belajar Bahasa Indonesia dan pada siklus II meningkat menjadi 24 peserta didik yang tuntas belajar matematika atau 86%. Penerapan model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata tanya dan kalimat tanya pada peserta didik kelas 2 SD N Sambirejo 02 Semarang. Hal ini terjadi karena langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* dengan permainan Siapa Aku sudah terlaksana dengan baik.

Saran yang dapat peneliti berikan untuk semua pelaku Pendidikan dan penulis selanjutnya yaitu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penting bagi guru menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan mampu mengimplementasikan permainan dalam pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, N. PENERAPAN MEDIA GAMES INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS KELAS 2 DI SDN PAMOTAN 2. *PTK A1 2018 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Alisjahbana, S.T. 1983. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Jilid I. Jakarta : Dian Rakyat.
- Amir, M. F. dan Sartika, S. B. (2017). Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Anggraeni, Y., & Saputro, BA (2023, Juli). 214. Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 1 SD Negeri Angkatan Lor 03. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (hlm. 1634-1640).
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361.
- Eismawati, E., Henny, D.W., & Elvira, H. R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3 (2), 73–78.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Lestari, I. D., & Kusumaningsih, W. (2023, July). 309. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I SD 1 Peganjaran. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 2178-2184).
- Maisaroh, M., & Rostrieningsih, R. (2010). Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran active learning tipe quiz team pada mata pelajaran keterampilan dasar komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal ekonomi dan pendidikan*, 7(2), 17197.
- Mega. 2014. Hasil Belajar Peserta didik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muslich, M. 1990. Tata Bahasa Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Malang: Yayasan Asah Asih Asuh.
- Nasional, I. D. P. (2003). Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Mulya, I. N. F., Artharina, F. P., & Miyarti, M. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu PPT Interaktif Di Kelas III SDN 3 Bawu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 12(2), 112-124.
- Pandu, R., Purnamasari, I., & Nuvitalia, D. (2023). Pengaruh Pertanyaan

- Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pena Edukasi*, 1 (2), 127-134.
- Poniman, P. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca melalui Media Permainan Kartu Bergambar. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, 2(1), 48-58.
- Riswati, R., Alpusari, M., & Marhadi, H. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri 019 Sekeladi Tanah Putih. *Jurnal Online Mahapeserta didik (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-12.
- Saptaningrum, E., & Nuvitalia, D. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Mahapeserta didik Pada Materi Alat Optik Melalui Problem Based Learning. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 338-345.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Talib, A. (2014). Peningkatan Kemampuan Membuat Kalimat Tanya Melalui Games Jeopardy Peserta didik Kelas V Sdn No. 13 Allu I Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Konfiks*, 1(1), 43-55.