

Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Indonesia Melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas IIIB SDN GOLO

Syara Diana Lestari¹, Sudartomo Macaryus², Herka Ardiyatno³

¹⁻² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

³ SD Negeri Golo, Yogyakarta

email: 19syaradiana@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui Permainan Kotak Misteri siswa Kelas IIIB SDN Golo Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas IIIB SDN Golo Yogyakarta yang berjumlah 21 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data ini menggunakan analisis data dengan model interaktif, dan dalam kegiatan analisis serta kegiatan pengumpulan data menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan Permainan kotak misteri dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IIIB SDN Golo Yogyakarta. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia setelah melalui tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, setelah dilakukan tindakan pada tahap Pra Siklus = 64,52, tahap Siklus I = 69,52, dan tahap Siklus II = 81,19, (2) Penerapan Permainan kotak misteri dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IIIB SDN Golo Yogyakarta, hal ini bisa dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 33,3%, tahap siklus I = 52,4% dan pada tahap Siklus II = 81%, dan (3) Penerapan Permainan kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IIIB SDN Golo Yogyakarta.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Permainan Kotak Misteri

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan, seseorang dapat bertumbuh dalam kehidupan. Melalui pengembangan pribadi, seseorang dapat menjadi pribadi yang berkarakter baik dan menyelesaikan permasalahan kehidupan. Menurut Hidayat dan Abdillah (2019:24) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk membimbing pengembangan potensi jasmani dan rohani yang diberikan orang dewasa kepada peserta didik dengan tujuan mencapai kedewasaan dan membantu peserta didik memenuhi tugas-tugas hidupnya secara mandiri.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan proses belajar yang dapat mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di sekolah, terjadi interaksi antara guru dan siswa. Menurut Syaifuddin (2017: 140) proses pembelajaran pada prinsipnya yaitu proses komunikasi. Proses komunikasi tersebut perlu berjalan dengan baik agar pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima siswa dengan baik. Pesan dari guru yang diterima siswa dengan baik akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dengan baik.

Tujuan dari pembelajaran adalah untuk menciptakan output atau lulusan yang berkualitas dan berkompeten baik dari segi kognitif maupun akhlak. Untuk mendapatkan output yang berkualitas maka siswa harus mempunyai kemauan untuk belajar. Kemauan

belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor misalnya faktor kemampuan guru dalam mengajar, bahasa penyampaian materi dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Semakin tinggi kemauan dan antusias seorang siswa dalam mengikuti pelajaran maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh.

Ki Hajar Dewantara telah mengungkapkan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Guru memiliki tanggung jawab untuk melakukan dua hal yang berbeda dalam konteks ini. Mengajar mengacu pada tindakan memberikan pengetahuan kepada siswa, membimbing pemikiran mereka, dan melatih keterampilan mereka sehingga mereka dapat menjadi individu yang cerdas dan berpengetahuan. Sementara itu, mendidik berarti membimbing perkembangan nilai-nilai moral dan karakter siswa, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang berbudi pekerti, beradab, dan berakhlak baik (Dewantara, 2011: 82).

Dewantara (2011: 88) berpendapat bahwa pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan pengetahuan (transfer of knowledge), tetapi juga nilai-nilai (transfer of value). Dengan demikian, pendidikan dapat menghasilkan siswa yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki karakter yang baik, serta mampu menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menciptakan siswa yang memenuhi standar ini, peran guru dan sistem pendidikan sangatlah penting. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. (Arsyad, 2011: 15)

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di kelas III B di SDN Golo, seringkali mendapati peserta didik yang lupa dengan pembelajaran yang telah di jelaskan, konsentrasi peserta didik juga mudah teralihkan dalam belajar, serta model pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang bervariasi. Hal tersebut mengindikasikan menjadi penyebab kurang berhasilnya penyampaian materi pembelajaran terutama saat pelajaran Bahasa Indonesia. Pada saat pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung guru cenderung memberikan ceramah tanpa melibatkan siswa untuk dapat berfikir kritis. Sedangkan dalam konteks dan aspek pendidikan untuk mencapai tujuan diperlukan berbagai metode pembelajaran dengan prinsip-prinsip berfokus pada siswa, pembelajaran terpadu, belajar tuntas, pemecahan masalah pengalaman belajar, fasilitator, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dengan siswa dan guru, diperoleh bahwa belum maksimal hasil pelajaran Bahasa Indonesia materi Perkembangan dan Pertumbuhan Makhluk Hidup. Hal ini menunjukkan pada saat proses belajar mengajar belum berjalan menyenangkan dan guru juga masih menggunakan metode ceramah. Peserta didik juga beranggapan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membosankan dan melelahkan yang mencakup banyak materi bahasan. Alasan tersebut membuat peserta didik mudah lupa dengan pembelajaran yang baru saja dipelajari dan harus mempelajari bahasan lainnya. Sehingga pengetahuan dan pemahaman materi pada Bahasa Indonesia menjadi kurang dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Di sekolah dasar, ada banyak materi pelajaran hal harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Waktu sekolah yang terbatas tidak memungkinkan siswa menguasai materi pelajaran dengan cepat. Siswa merasa kesulitan untuk menguasai materi pelajaran yang banyak dalam waktu yang singkat. Jam kegiatan belajar yang ada di sekolah dasar hanya lima jam setiap harinya.

Waktu belajar yang hanya lima jam itu merupakan waktu yang sangat singkat mengingat karakteristik anak SD masih senang bermain saat pelajaran berlangsung. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia ini dapat dilihat dari hasil evaluasi Bahasa Indonesia yang diperoleh peserta didik kelas IIIB yang masih jauh dari KKM. Adapun kriteria ketuntasan minimal di SD Negeri Golo yaitu sebesar 75. Hasil ulangan tersebut menunjukkan bahwa dari 21 siswa, hanya ada 9 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Rata-rata perolehan hasil ulangan adalah sebagai berikut Matematika 83,50, PPKn 78,02, Bahasa Indonesia 64,28 dan PJOK 85,25.

Rendahnya perolehan nilai Bahasa Indonesia menjadi perhatian yang serius dan perlu dipecahkan akar permasalahannya karena pelajaran Bahasa Indonesia merupakan Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerjasama, dan berinteraksi. Pamungkas (2012: 20) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipergunakan sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Belajar bahasa Indonesia sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan merupakan hasil pelatihan berbahasa yang mendapat penguatan. Belajar bahasa merupakan usaha yang panjang dan kompleks seluruh jiwa raga yang terlibat ketika mempelajari bahasa. Keterlibatan menyeluruh, kepedulian yang terus-menerus, baik fisik, intelektual, emosional, sangat diperlukan untuk dapat menguasai Bahasa. Oleh karena itu, siswa perlu menguasai pelajaran bahasa Indonesia dengan berbagai kegiatan yang lebih bervariasi dan menyenangkan bagi peserta didik.

Agar proses pembelajaran dengan model tematik dapat menarik perlu dibuat permainan yang membuat pembelajaran semakin menarik dan siswa akan aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi akan tersampaikan dengan baik. Menurut Angela Anning (Suharjo, 2016: 37) siswa SD kelas rendah lebih tertarik belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung, khususnya melalui aktivitas bermain. Bermain akan membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga siswa akan lebih mudah menyerap materi yang dipelajari dan menambah kecepatan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Ada banyak permainan pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk membuat siswa tertarik belajar dan bisa melatih keterampilan belajar siswa. Salah satunya adalah "Permainan Kotak Misteri".

Melalui permainan kotak misteri, guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan belajar. Penggunaan permainan kotak misteri dalam pembelajaran tematik membawa siswa pada lingkungan belajar yang menyenangkan karena guru menggunakan metode bermain. Lingkungan belajar yang menyenangkan akan membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Dengan demikian, permainan ini sangat baik diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Arief S. Sadiman (2015: 78-81) Permainan kotak misteri ini mampu meningkatkan hasil belajar dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan-pesan. Pesan yang ingin disampaikan itu dapat berupa perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, petunjuk, bonus, atau sanksi yang dituliskan di atas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop tertutup. Permainan pembelajaran ini mampu melibatkan seluruh siswa. Ini berangkat dari asumsi dasar bahwa pada hakekatnya siswa usia sekolah dasar senang bermain. Untuk itu, mereka dapat diajak untuk belajar sambil bermain. Permainan ini pun mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang

timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang dan diatur secara menarik dan sistematis.

Jasa Ungguh (2009: 18) menjelaskan melalui bermain anak akan mengembangkan perilaku kognitif (kecerdasan) dan merangsang kreativitas. Anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreativitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa. Salah satunya permainan yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah "Permainan Kotak Misteri". Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Kotak Misteri pada Siswa Kelas IIIB SD Negeri Golo Yogyakarta."

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN GOLO yang berlokasi di Jl. Golo, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. SD Negeri Golo memiliki 10 kelas, 1 perpustakaan, dan 6 kamar mandi, 1 ruang gugus dan ruang kesenian. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 21 orang yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi. Serangkaian kegiatan ini disebut satu siklus. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan sebanyak dua siklus. Teknik analisa data yang digunakan dalam menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan menentukan persentase ketuntasan belajar siswa. Analisa data dilakukan untuk mengetahui daya serap masing-masing siswa hasil belajar bahasa Indonesia melalui "Permainan Kotak Misteri".

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, maka dapat dipaparkan dalam tabel-tabel berikut ini. Sebagaimana telah dilaksanakan tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas ini melalui tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II. Sedangkan hasil pengumpulan data setelah dianalisis, hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel 1, tabel 2 dan tabel 3 berikut ini.

Tabel 1. Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pra Siklus

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	AFJ	40	√	
2	ASF	85		√
3	APP	35	√	
4	ARB	65	√	

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 381
 Syara Diana Lestari

5	ARA	85		√
6	AR	80		√
7	AFA	70	√	
8	BA	35	√	
9	DGR	55	√	
10	HND	80		√
11	LGS	85		√
12	MNA	50	√	
13	MRP	55	√	
14	NRP	90		√
15	NAP	65	√	
16	RDP	60	√	
17	SPR	80		√
18	TN	65	√	
19	YPN	65	√	
20	YBA	35	√	
21	AKA	70	√	
Total Nilai		1350	14	7
Rata-rata		64,29		
Presentase			66,7%	33,3%

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal: 75

Berdasarkan Tabel 1 tentang daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pra Siklus tersebut di atas, dapat dijelaskan bahwa KKM 75, siswa yang tuntas belajar terdapat 7 siswa atau 33,3%, sedangkan yang belum tuntas ada 14 siswa atau 66,7%. Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Pra Siklus adalah 64,29. Oleh karena hasil Pra siklus masih banyak yang belum tuntas yaitu 14 siswa atau 66,7% maka dilakukan tindakan dengan menerapkan metode "Permainan Kotak Misteri" terhadap siswa kelas IIIB di SDN Golo Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta.

Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan "permainan kotak misteri" dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas IIIB di SDN Golo Kec. Umbulharjo, Yogyakarta, maka berdasarkan pengumpulan data pada tahap siklus I hasilnya dapat dilihat pada Tabe 2 berikut ini.

Tabel 2. Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	AFJ	50	√	
2	ASF	90		√
3	APP	35	√	
4	ARB	85		√
5	ARA	90		√
6	AR	85		√

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 382
 Syara Diana Lestari

7	AFA	75		√
8	BA	30	√	
9	DGR	65	√	
10	HND	80		√
11	LGS	90		√
12	MNA	55	√	
13	MRP	65	√	
14	NRP	95		√
15	NAP	75		√
16	RDP	70	√	
17	SPR	80		√
18	TN	70	√	
19	YPN	50	√	
20	YBA	50	√	
21	AKA	75		√
Total Nilai		1460	10	11
Rata-rata		69,52		
Presentase			47,6%	52,4%

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal: 75

Berdasarkan Tabel 2 tentang daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus I dengan menggunakan permainan kotak misteri di atas, dapat dijelaskan bahwa KKM 75, siswa yang tuntas belajar terdapat 11 siswa atau 52,4%, sedangkan yang belum tuntas ada 10 siswa atau 47,6%. Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Siklus I adalah 69,52.

Mengingat bahwa hasil analisis data pada Siklus I masih banyak siswa yang belum tuntas, yaitu 47,6% atau 10 siswa dan yang dinyatakan tuntas ada 11 siswa (52,4%) maka perlu dilakukan tindakan berikutnya dengan tahapan Siklus II. Selanjutnya setelah dilakukan tindakan pada Siklus II dengan menggunakan permainan kotak misteri terhadap siswa kelas siswa kelas IIIB di SDN Golo Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Berikut hasil Siklus II yang telah dilaksanakan pada pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan permainan kotak misteri, dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	AFJ	75		√
2	ASF	100		√
3	APP	45	√	
4	ARB	75		√
5	ARA	100		√
6	AR	95		√
7	AFA	90		√
8	BA	50	√	

9	DGR	60	√	
10	HND	95		√
11	LGS	100		√
12	MNA	85		√
13	MRP	75		√
14	NRP	100		√
15	NAP	85		√
16	RDP	75		√
17	SPR	100		√
18	TN	75		√
19	YPN	80		√
20	YBA	60	√	
21	AKA	85		√
Total Nilai		1705	4	17
Rata-rata		81,19		
Presentase			19%	81%

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal: 75

Berdasarkan Tabel 3 tentang daftar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus II dengan menggunakan permainan kotak misteri di atas, dapat dijelaskan bahwa KKM 75, siswa yang tuntas belajar terdapat 17 siswa atau 81%, sedangkan yang belum tuntas ada 4 siswa atau 19,00%. Adapun nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Siklus II adalah 81,19

B. Pembahasan

Anak usia sekolah dasar kelas rendah adalah usia dimana seorang anak sedang berada pada masa rasa ingin tahu yang besar dan masih berkuat dengan hal-hal yang berhubungan dengan bermain (Desmita, 2017: 156). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar memerlukan metode yang membuat anak merasa senang untuk belajar. Salah satunya adalah metode permainan. Permainan akan membuat anak tertarik untuk belajar dan menganggap belajar adalah hal yang menyenangkan. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang masih senang bermain

Menurut Arief S. Sadiman (2015: 78-81) Permainan kotak misteri ini mampu meningkatkan hasil belajar dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan-pesan. Pesan yang ingin disampaikan itu dapat berupa perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, petunjuk, bonus, atau sanksi yang dituliskan di atas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop tertutup.

Permainan pembelajaran ini mampu melibatkan seluruh siswa. Ini berangkat dari asumsi dasar bahwa pada hakekatnya siswa usia sekolah dasar senang bermain. Untuk itu, mereka dapat diajak untuk belajar sambil bermain. Permainan ini pun mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang dan diatur secara menarik dan sistematis.

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam 2 siklus, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan Perkembangan dan Pertumbuhan Makhluk Hidup melalui Permainan Kotak Misteri siswa kelas IIIB SDN Golo Kecamatan Umbulharjo, Yogyakarta dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

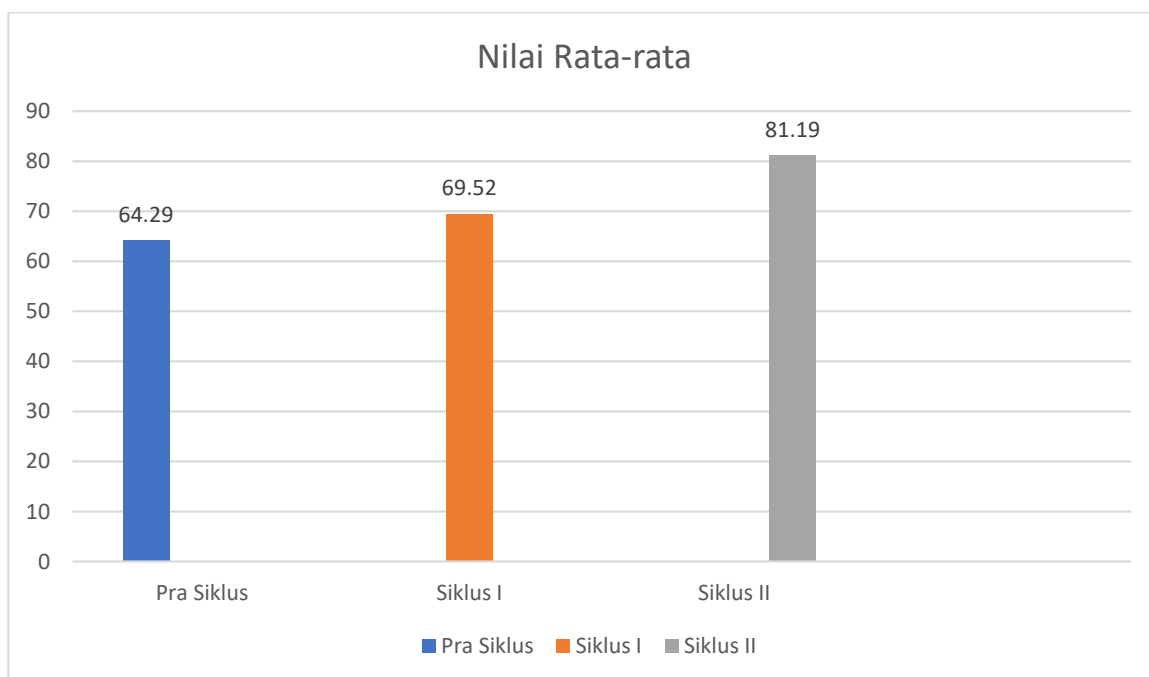
Hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kotak misteri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Perkembangan dan Pertumbuhan Makhluk Hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu, pada tahap siklus II ini dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini dari data pra siklus, siklus I dan siklus II adanya peningkatan dari tahap ke tahap.

Untuk mengetahui hasil peningkatan hasil siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup siswa kelas IIIB SDN Golo sesuai dengan tahapan siklus yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Setiap Siklus

No	Nama Siswa	Ketuntasan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	AFJ	40	50	75
2	ASF	85	90	100
3	APP	35	35	45
4	ARB	65	85	75
5	ARA	85	90	100
6	AR	80	85	95
7	AFA	70	75	90
8	BA	35	30	50
9	DGR	55	65	60
10	HND	80	80	95
11	LGS	85	90	100
12	MNA	50	55	85
13	MRP	55	65	75
14	NRP	90	95	100
15	NAP	65	75	85
16	RDP	60	70	75
17	SPR	80	80	100
18	TN	65	70	75
19	YPN	65	50	80
20	YBA	35	50	60
21	AKA	70	75	85
Total Nilai		1350	1460	1705
Rata-rata		64,29	69,52	81,19

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal: 75



Gambar 1. Nilai Rata-rata

Dari data di atas dapat diketahui rata-rata nilai siswa mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata nilai pra siklus sebesar 64,29 kemudian naik menjadi 69,52 di siklus I dan 80,95 diperoleh rata-rata nilai dari siklus II. Persentase kenaikan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 11,67%.

Perolehan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia juga mengalami kenaikan apabila dibandingkan dari siklus per siklus. Adapun peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut di bawah ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek yang Dibandingkan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	90	95	100
2	Nilai Terendah	35	35	45
3	Jumlah tuntas	7	11	17
4	Jumlah tidak tuntas	14	10	4
5	Persentase ketuntasan	33,3%	52,4%	81%

Sumber: data diolah dari lapangan

Berdasarkan Tabel 5 tersebut di atas, dapat diketahui bahwa perbandingan nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah yang tuntas dan jumlah yang tidak tuntas serta persentase ketuntasan. Mencermati Tabel 5 di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kotak misteri dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan

Permainan merupakan media pembelajaran yang melibatkan kontes antara para pemain

(siswa) untuk berinteraksi antara satu sama lain dengan mengikuti aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Dari hasil peningkatan tindakan dari pra siklus, siklus 1 dan siklus II membuktikan bahwa adanya keberhasilan pembelajaran melalui permainan Kotak Misteri yang diimplementasikan guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Arief Sadirman (2015: 78-81) bahwa permainan sebagai media pendidikan akan memberikan kelebihan sebagai 1) sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur; 2) adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; 3) Menjadi stimulus dan umpan balik pada siswa dalam proses belajar yang lebih efektif; 4) Permainan juga dapat dipakai untuk meningkatkan dan praktik membaca; 5) dapat dibuat mudah.

Keberhasilan dalam penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan Permainan Kotak Misteri. Permainan yang digunakan dapat menarik minat siswa untuk fokus belajar, sehingga membuat siswa belajar sambil bermain dalam kegiatan belajar bukan merupakan beban bagi siswa. Siswa juga tergugah keinginannya belajar. Siswa dengan antusias mengikuti pembelajaran dengan antusias dan keinginannya begitu besar. Kondisi ini harus tetap dipertahankan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan bisa tercapai.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulankesimpulan sebagai berikut: (1) penerapan Permainan Kotak Misteri dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IIIB SDN Golo Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia setelah melalui tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, setelah dilakukan tindakan pada tahap Pra Siklus = 64,29, tahap Siklus I = 69,52 dan tahap Siklus II = 81,19, (2) penerapan Permainan Kotak Misteri dapat meningkatkan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IIIB SDN Golo Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Hal ini bisa dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut: pada tahap pra siklus = 33,3%, tahap siklus I = 52,4% dan pada tahap Siklus II = 81%, dan (3) Permainan Kotak Misteri dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas IIIB SDN Golo Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang telah memberikan kesempatan, dukungan dan bimbingan dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SD Negeri Golo yang telah memberikan izin dan membantu peneliti melaksanakan penelitian.

Daftar Pustaka

- Arief S. Sadiman, dkk. (2015). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106-

124.

- Desmita.(2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewantara, Ki Hadjar. 2011. *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama* Pendidikan. Yogyakarta:Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Hidayat, R. & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia
- Jasa Ungguh Muliawan. (2009). *Tips Jitu Memilik Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press
- Suharjo. 2016. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta:DepartemenPendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139- 144.