

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MELALUI GAME TEBAK KATA PADA SISWA KELAS X BDPM 1 SMKN 2 DENPASAR SEMESTER 2 TAHUN 2022/2023

Nazzala Sophie Yustina

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

[Nazzaopi@gmail.com](mailto:Nazzaopi@gmail.com)

### Abstract

The word guessing game media is a game that is able to cultivate students' memories and cohesiveness among students in groups. The purpose of this study was to determine the development of charades media, the feasibility of charades media, and students' responses to charades media. This research uses cooperative learning method. This research was conducted at SMK Negeri 2 Denpasar in class X BDPM 1 which was tested on students. The research used qualitative and quantitative data collection methods and the results of the data obtained used Likert and Guttman scale scores. From the results of the study, it shows that the percentage of material experts obtained is 87% and media experts is 88%. From the questionnaire that was tested on 20 students, it was 96.5%. It can be concluded that the word guessing game media is appropriate to be used as a medium of learning in art and culture material.

**Keywords:** learning outcomes, guess the word.

### Abstrak

Media permainan tebak kata yaitu permainan yang mampu mengolah ingatan siswa serta kekompakan antar siswa dalam berkelompok. Tujuan penelitian ini mengetahui pengembangan media permainan tebak kata, kelayakan media permainan tebak kata, dan respon peserta didik terhadap media permainan tebak kata. Penelitian ini menggunakan metode cooperative learning. Penelitian ini dilakukan pada SMK Negeri 2 Denpasar di kelas X BDPM 1 yang di uji cobakan pada peserta didik. Penelitian menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif dan hasil data yang diperoleh menggunakan skor skala Likert dan Guttman. Dari hasil penelitian, menunjukkan persentase dari ahli materi yang didapat sebesar 87% dan ahli media sebesar 88%. Dari angket yang di uji cobakan terhadap 20 peserta didik sebesar 96,5%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan tebak kata layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi seni budaya.

**Kata Kunci:** hasil belajar, tebak kata.

### PENDAHULUAN

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan upaya agar melalui proses pembelajaran dan atau cara lain dikenal dan diakui oleh masyarakat. U U D RI tahun 1945 PASAL 31 ayat (1) Menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, dan ayat (3) Menegaskan bahwa Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan saja sistem pendidikan nasional

yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia.

Gerakan reformasi di Indonesia secara umum menuntut diterapkan prinsip demokrasi, desentralisasi, keadilan, dan menjunjung tinggi hak asasi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tuntutan tersebut, dalam bidang pendidikan perlu dilakukan upaya-upaya dalam pembahasan sistem pendidikan, diantaranya pembaharuan kurikulum karena dianggap sudah tidak reprehensif lagi dengan tuntutan dan perkembangan zaman.

Pendidik adalah salah satu aspek penting tercapainya tujuan dari pendidikan. Maka dari itu, pemerintah memberikan perhatian secara khusus untuk mengembangkan kompetensi para pengajar. Mendikbud Ristek mengatakan pentingnya peran guru dalam pembentukan karakter siswa sehingga tidak dapat digantikan oleh teknologi.

Meningkatnya hasil belajar bisa timbul karena ada dorongan yang kuat dari diri sendiri. Selain dari diri sendiri hasil belajar juga bisa timbul karena adanya dorongan yang kuat dari keluarga, orangtua dan lingkungan terutama para guru. Dalam kegiatan belajar, hasil belajar berperan sebagai tolong ukur keberhasilan pembelajaran. Apabila hasil belajar siswa tinggi terhadap mata pelajaran tersebut, siswa dianggap memahami materi dan proses pembelajaran telah berhasil. Tetapi sebaliknya, jika siswa memiliki hasil belajar yang rendah, siswa pun memiliki prestasi belajar yang kurang. Oleh karena itu pembelajaran yang kurang menarik, metode yang dipakai kurang variatif menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Dalam kenyataannya pada diri siswa sering terjadi kejemuhan dalam belajar. Untuk itu salah satu usaha guru adalah dengan memanfaatkan media. Dalam pemanfaatan media pendidikan terkadang hanya untuk verbalisme belaka sehingga sifat media yang hanya digunakan sebagai alat bantu dan siswa hanya sebagai penonton dari media yang digunakan gurunya. Dalam hal ini media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (teaching aids). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Oleh karena itu, saya sebagai pendidik berinovasi membuat media pembelajaran interaktif berupa Game Tebak Kata. Game Tebak Kata adalah permainan teka teki dimana pemain harus menebak kata yang tersembunyi dari setiap soal yang diberikan. Soal berupa materi Seni Budaya. Game ini dilakukan secara berkelompok di kelas X DPM 1 SMKN 2 Denpasar Semester 2 Tahun 2022/2023. Kelas tersebut terdiri dari 40 siswa yang akan dibentuk menjadi 8 kelompok. 1 kelompok berisi 5 anak. Setiap kelompok maju secara bergantian. Dari 5 anak tersebut, 1 anak duduk di kursi menggunakan mahkota yang berisikan soal meliputi satu kata yang berkaitan dengan materi. Dan ke empat anak lainnya memberikan clue sampai teman yang duduk bias menebak kata tersebut dengan tepat. Game ini berbatas waktu 10 menit dengan total 30 soal untuk

setiap kelompok. Berlaku sistem *skip* dalam permainan ini. Kelompok yang berhasil menebak soal terbanyak mendapat reward berupa point tambahan. Game ini melibatkan keaktifan seluruh siswa sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar.

Terkait uraian di atas penulis melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya melalui Game Tebak Kata pada Siswa Kelas X BDPM 1 SMKN 2 Denpasar Semester 2 Tahun 2022/2023”**

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan game edukatif pada pembelajaran Seni Budaya. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mac Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini yaitu memperoleh hasil pengembangan permainan tebak kata, kelayakan media, dan respon siswa. Hasil pengembangan media permainan pada tahap pendefinisian peneliti melakukan observasi awal tentang kurikulum, peserta didik, analisis konsep, serta analisis perumusan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada sehingga diberi solusi. Pada tahap perancangan peneliti menentukan konsep media yang akan menjadi solusi dari permasalahan sebelumnya. Pada tahap pengembangan pembelajaran bagi siswa kelas X SMK dan siap untuk diuji cobakan.

Peneliti memperoleh hasil telaah dari para ahli untuk meghasilkan media yang layak untuk pembelajaran sehingga siswa dapat berantusias dalam belajar dikelas. Hasil kelayakan media diperoleh dari validasi kelayakan materi dan validasi media oleh para ahli. Berikut hasil validasi oleh ahli materi dan validasi media oleh ahli media:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi materi Oleh AhliMateri

No	Komponen Yang Dinilai	%	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas isi dantujuan	82%	Sangat layak
2	Kualitas instruksional	90%	Sangat layak
3	Kualitas teknik	89%	Sangat layak

Rata-rata persentase	87%	Sangat layak
----------------------	-----	--------------

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh AhliMedia

No	Komponen Yang Dinilai	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitasteknik	77%	Layak
2	Kualitas instruksional	100%	Sangat layak
	Rata-rata persentase	88%	Sangat layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan hasil pada tabel 2 rata-rata presentase validasi materi mendapatkan hasil sebesar 87%. Sedangkan pada tabel 3 dapat dilihat hasil rata-rata presentase validasi media sebesar 88%. Dari hasil validasi oleh dua ahli permainan tebak kata dikategorikan sangat layak untuk media pembelajaran. Menurut Ridwan (2013), hasil validasi untuk dikatakan sangat layak apabila hasil tersebut sebesar lebih dari 81%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media media tebak kata dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X SMKN 2 Denpasar dan siap untuk diuji cobakan.

Setelah validasi materi dan media dilakukan, selanjutnya media tebak kata di uji cobakan peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Denpasar. Media di ujicobakan untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan tebak kata tersebut. Setelah dilakukan ujicoba peneliti menyebar angket kepada siswa untuk menilai hasil dari uji coba media tebak kata. berikut merupakan hasil nilai keseluruhan respon siswa.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Hasil	Persentase	Kriteria Kelayakan
Rata-rata persentase	96,5%	Sangat layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Hasil dari angket respon siswa, mendapatkan nilai presentase sebesar 96,5% dengan kategori sangat layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Melihat presentase yang diperoleh dinyatakan bahwa peserta didik merasa antusias dan

senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tebak kata. Sehingga media tebak kata dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media tebak kata menggunakan model *cooperative learning*. Hasil dari validasi materi keseluruhan memperoleh 87% dengan kategori sangat layak dan validasi media secara keseluruhan memperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Maka dari itu media tebak kata dapat dikatakan sangat layak untuk media pembelajaran pada materi Seni BudayaHasil dari uji coba juga menunjukkan respon baik dari siswa kelas X SMK Negeri 2 Denpasar dengan memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak.

## Saran

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu kartu jawaban pada permainan ini sesuai dengan jumlah soal yakni 15 kartu jawaban. Diharapkan penelitian selanjutnya untuk membuat kartu jawaban melebihi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, Ismet Hariyanto. 2014. Asesmen Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Daryanto dan Mulyo Rahardjo. 2012.
- Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta : Gava Media. Depdiknas. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22, 23, 24 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, Mega Siflia, Ganefri, dan Indrati Kusumaningrum. 2016. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta. Elliott, S.N, dkk. 2000. Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning. Boston: Mc.Graw Hill.
- Hafid, Hasaruddin. 2013. “Application Cooperative model type STAD (Student Teams Achievement Division) to increase mastery of students learning result of Grade VI Elementary School Kasi – Kassi Makassar.” The International Journal’s Research Journal of Science & IT Management, 2(5) : 27-36.
- Hamruni. 2012. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta : Insan Madani. Kemendikbud. 2016. “Hasil Survei PISA Peningkatan Capaian Indonesia termasuk Empat Besar.” Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan. Diakses pada 30 Mei 2017, dari (<http://kemdikbud.go.id>). Kemdikbud. (2011).
- “TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study).” Diakses pada tanggal 30 Maret 2017