

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA PPKN

Sukmawati¹, Jamaludin², Renaldi³, Taufik⁴, Tesa⁵, Anjelina⁶, Niluh⁷, Dinarti⁸, Firman⁹, &
Aswad¹⁰

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}

Email: Sukmawati@untad.ac.id¹, jamaluntad@gmail.com², &
mohnurtaufikurrahman@gmail.com⁴

Abstrak

Dalam simulasi ini bertujuan untuk mengembangkan *media pembelajaran permainan tebak kata* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan untuk meningkatkan *semangat belajar dan hasil belajar siswa*. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, seperti mengembangkan *media pembelajaran*. Salah satu *media pembelajaran* yang menarik dan mengatasi kebosanan siswa untuk dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan *media pembelajaran permainan tebak kata*. Penerapan ini mengembangkan *media pembelajaran Permainan tebak kata* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah menengah pertama. Implementasi *media pembelajaran permainan tebak kata* dilaksanakan dengan cara mensimulasikan dalam pembelajaran. Hasil implementasi *media pembelajaran permainan tebak kata semangat belajar dan hasil belajar* akan mengalami peningkatan yang dipengaruhi keaktifan para siswa dan bagaimana pemahaman serta cara guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran ini.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Permainan Tebak Kata, Semangat Belajar, dan Hasil Belajar.*

Abstract

In this simulation, the aim is to develop a guessing game learning media in Pancasila and civic education learning to increase the spirit of learning and student learning outcomes. One of the problems of education is the lack of facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in the classroom, such as developing learning media. One of the learning media that is interesting and overcomes student boredom for learning activities is game-based learning activities, such as the application of learning media for guessing games. This application develops a guessing game learning media in Pancasila and civic education learning in junior high schools. Implementation of the guessing game learning media is carried out by simulating learning. The results of the implementation of the learning media for the word guessing game, Spirit of Learning and Learning Outcomes will increase which is influenced by the activity of students and how teachers understand and implement this learning innovation.

Keywords: *Learning Media, Guessing games, Learning Spirit and Learning Outcomes.*



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Media Pembelajaran menurut Surayya (2012) dan (Nurgiansah & Sukmawati, 2020), yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga

dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam suatu proses pembelajaran, guru sangat diharapkan mampu menciptakan suatu media pembelajaran yang bisa menciptakan minat serta semangat belajar para siswa.

Di Era Kemajuan Teknologi seperti saat ini, tentu banyak sekali tantangan yang harus di hadapi seorang guru. Dampak negatif yang di bawa oleh kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap minat serta semangat para siswa untuk sekolah dan belajar. Oleh karena itu, Kreatifitas serta strategi seorang guru dalam menciptakan suatu inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa sangat dibutuhkan demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, penulis membuat suatu inovasi pembelajaran yakni dengan cara memasukkan sebuah unsur pembelajaran dalam suatu permainan seperti tebak kata. Inovasi pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat mengurangi kebosanan para siswa dan diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar serta keaktifan para siswa terutama dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang lebih ke arah model pembelajar yang monoton seperti membaca, menulis dan menghafal. Lewat permainan *tebak kata* juga guru bisa melihat dan mengukur sejauh mana pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki setiap siswanya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis ialah metode deskriptif dimana penelitian ini memanfaatkan gambaran subjek atau objek yang digunakan berupa siswa kelas 8 SMP untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari inovasi media pembelajaran yang telah penulis buat. Menurut Nazir (1988) dan (Nurgiansah, 2021) metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah

menghasilkan gambaran sebuah mekanisme. Metode ini menjelaskan seperangkat tahapan atau proses. model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif, yaitu siswa akan belajar secara berkelompok untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran tertentu. Peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian masing-masing kelompok akan bersaing untuk memperebutkan kemenangan yang juga akan menjadi penilaian bagi Guru tentang bagaimana ketangkasan, interaksi, dan kerja sama siswa dalam suatu kelompok.

Selanjutnya untuk tahap kegiatan metode pembelajaran ini melibatkan peserta didik (SMP/MA) kelas 8. Tahap akhir dari metode pembelajaran yang diterapkan oleh penulis dapat digunakan sebagai ukuran sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diterapkan dengan melihat perolehan skor untuk masing-masing Kelompok.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Subjek media pembelajaran adalah peserta didik kelas 8 SMP/MA yang berperan siswa. Tahap persiapan dengan terlebih dahulu mempersiapkan instrumen yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya media pembelajaran ini. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat bagaimana respon evaluasi dilakukan dengan melihat bagaimana respon peserta didik selama media pembelajaran dilakukan baik pada saat permainan tebak kata di praktekkan maupun pada perolehan skor akhir. Guru mampu melihat kendala dan keuntungan apa yang diperoleh peserta didik selama mengaplikasikan metode belajar yang digunakan.

Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dengan menggunakan metode belajar berbasis media pembelajaran tebak

kata yaitu Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah selain melatih kerja sama peserta didik dalam suatu kelompok, permainan ini juga melatih daya ingat dan juga pemahaman peserta didik mengenai materi yang pernah di ajarkan oleh Guru.

Langkah-Langkah Permainan *Tebak Kata* :

1. Setiap anggota kelompok akan membuat barisan. Kemudian guru memeriksa dan memastikan bahwa para siswa tidak memiliki alat bantu dalam permainan, setelah itu setiap kelompok memilih salah satu temannya untuk menjadi perwakilan kelompok.



Gambar 1. Setiap Kelompok Membuat Barisan

2. Masing-masing perwakilan kelompok maju ke depan untuk melihat dan mengingat kalimat yang akan ia katakan kepada teman kelompoknya



Gambar 2. Perwakilan kelompok maju ke depan

3. Begitu semua kelompok siap dan permainannya dimulai, perwakilan kelompok akan mengatakan kalimat

kepada teman yang ada di paling depan barisan kelompoknya.



Gambar 3. Perwakilan Kelompok Mengatakan Kalimat Yang Telah Diingat Kepada Anggota Kelompoknya Yang Ada Di Depan Barisan

4. Setelah teman yang berada di barisan paling depan paham/mengerti, ia hanya perlu menganggukan kepalanya sebagai kode kalau ia sudah paham.
5. Kemudian teman yang berada di barisan pertama tersebut akan mengatakan kalimat yang telah ia pahami kepada teman kelompok yang ada di belakangnya. begitu seterusnya hingga tiba pada anggota kelompok yang berada di paling belakang barisan.



Gambar 4. Peserta Didik Menebak Kata Yang Di Ucapkan Temannya

6. Teman kelompok yang berada di paling belakang tersebut akan mengatakan apa yang telah dikatakan temannya. Jika benar, maka bagi kelompoknya akan diberi pertanyaan untuk di jawab (sesuai dengan kalimat yang ia katakan).



Gambar 5. Teman Yang Berada Di Paling Belakang Barisan Maju Ke Depan Untuk Menerima Pertanyaan Dari Guru Untuk Dijawab Bersama Kelompoknya

7. Akan tetapi, bagi kelompok yang pertama dan kedua berhasil menebak dengan benar kalimat telah diucapkan teman kelompoknya tadi secara berurutan (hanya anggota kelompok yang berada paling belakang yang boleh memberikan jawaban), maka kelompok tersebut akan diberi kesempatan untuk menubar pertanyaannya kepada kelompok lain yang terlambat memahami kalimat yang diucapkan teman kelompoknya.
8. Permainan berakhir jika semua kelompok telah berhasil menjawab pertanyaan yang telah di berikan. dan bagi kelompok terakhir ataupun kelompok yang tidak berhasil menjawab pertanyaan maka akan diberikan hukuman.

Pembahasan

Permainan *tebak kata* adalah suatu permainan yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik apabila di kombinasikan dengan dengan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik. penerapan permainan *tebak kata* ini bisa dikatakan mudah dan praktis selain itu, dengan menerapkan sistem belajar sambil bermain diharapkan dapat mengatasi rasa bosan para peserta didik dalam mata pelajaran PPKn serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas.

Media pembelajaran yang penulis terapkan pada peserta didik kelas 8 SMP untuk langkah pertamanya yaitu penulis menyampaikan materi mengenai “Sejarah Kemerdekaan Indonesia dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika” selama 30 menit setelah itu kemudian membagi peserta didik menjadi empat kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang. Setiap kelompok memilih salah satu temannya untuk menjadi perwakilan kelompok yang kemudian setiap perwakilan kelompok akan mengingat sebuah kata yang telah disiapkan oleh guru.

Begitu permainan dimulai, perwakilan kelompok akan menyampaikan kata yang telah diingat tadi kepada setiap teman anggota kelompoknya secara bergiliran hingga tiba pada anggota kelompok yang berada di belakang barisan, akan tetapi tidak boleh mengeluarkan suara (hanya mulut yang bergerak) dengan begitu setiap teman anggota kelompoknya akan di tantang untuk menebak apa yang di katakan temannya.

Setelah anggota kelompok yang berada di belakang barisan berhasil menebak apa yang telah dikatakan temannya, maka guru akan memberikan pertanyaan kepada kelompok tersebut sasuai dengan materi yang berkaitan dengan dengan kata yang telah diberikan tadi.

Pada tahap ini, guru akan menilai sejauh mana pemahaman materi yang telah di sampaikan oleh guru serta menilai ketangkasan dan kerja sama para peserta didik dalam menjawab setiap pertanyaan yang telah diberikan. Permainan berakhir jika semua kelompok telah berhasil menjawab pertanyaan yang telah di berikan. dan bagi kelompok terakhir ataupun kelompok yang tidak berhasil menjawab pertanyaan maka akan diberikan hukuman.

KESIMPULAN

Metode pembelajaran yang kami gunakan adalah metode pembelajaran kooperatif, yaitu siswa akan belajar secara berkelompok untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran tertentu. Dengan kami melakukan penerapan metode pembelajaran diharapkan dengan cara inovasi seperti ini siswa dapat mudah mengerti dan paham mengenai materi materi yang kami sampaikan. Dalam permainan ini dapat melatih kerja sama peserta didik dan juga melatih daya ingat dan pemahaman peserta didik.

Kami berharap semoga metode pembelajaran yang kami gunakan ini kiranya dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan dan semangat belajar peserta didik. Kritikan dan saran dalam laporan ini diharapkan yang sifatnya dapat membangun dan untuk materi yang kami sajikan kiranya dapat menjadi acuan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik. Semoga kedepannya para guru yang ada di era saat ini bisa mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Mahpudz, Kaharudin Nawing. *Peran Guru Dalam Memotivasi Siswa Yang Kesulitan Belajar Pada Pembelajaran PKn di Kelas VIII SMP Negeri 6 Palu*. Jurnal Edu Civic Media Publikasi Prodi PPKn
- Bonifasius Saneba & dkk. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Media Gambar di Kelas IV SDN Tou*. Jurnal Kreatif Online, 124-137
- Hasdin & dkk (2018). *Penerapan Metode Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III di SDN 15 Biau*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 210-223
- Hasdin (2014). *Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn Pada Siswa Kelas III SDN Pembina Mansalean Kabupaten Banggai Laut*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tadulako, 2 (September) 1-7
- Hasdin & dkk. *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Diskusi di Kelas III SDN Pembina Salakan Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 154-163
- Jamaludin & dkk. *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Diskusi di Kelas III SDN 1 Okumel*. Jurnal Kreatif Online, 92-102
- Muh. Ali Jennah & dkk. *Studi Tentang Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Stimulan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VII SMP Labschool Untad Palu*. Jurnal Edu Civic Media Publikasi Prodi PPKn, 65-71
- Nurdyansyah. (2018) *Media Pembelajaran Inovatif*, Jawa Timur : UMSIDA Press
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In *Solok: CV Mitra Cendekia Media*.
- Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139-149.
- Sukmawati. (2020). *Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code Dalam Proses Pembelajaran PPKn*. Jurnal Kreatif Online, 3 (September), 195-201
- Widayati Pujiastuti & dkk. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di Kelas IV SDN Bale Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab*. Jurnal Kreatif Online, 23-29