

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI  
PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF  
DI SDN MUARA ULANG DAN SDN 1 SEI LUNUK**

**Nana Citrawati Lestari<sup>1</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kalimantan,  
[nanacitra@stkipbjm.ac.id](mailto:nanacitra@stkipbjm.ac.id)

**Yulianti Hidayah<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Kalimantan,  
[yuliantihidayah79@stkipbjm.ac.id](mailto:yuliantihidayah79@stkipbjm.ac.id)

**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, hasil belajar siswa harus ditingkatkan agar mereka dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai melalui berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode permainan edukatif. Metode permainan edukatif adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai sarana belajar. Metode ini dirancang secara khusus untuk memotivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan maka hasil belajar juga akan meningkat. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar melalui penerapan metode permainan edukatif.

Jenis penelitian ini ialah PTK dengan dua siklus. Penelitian dilaksanakan pada dua sekolah dasar, yaitu SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk. Siswa yang menjadi subjek penelitian ialah siswa kelas III. Penelitian ini dibatasi hanya untuk memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif dari tes awal ke tes akhir yang diambil dari nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal.

Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pada kedua sekolah, namun peningkatan pada SDN Muara Ulang lebih signifikan. Pada Siklus I, ada perbedaan hasil ketuntasan klasikal di antara kedua sekolah, namun pada Siklus II, keduanya berhasil mencapai indikator ketuntasan klasikal  $\geq 85\%$ . Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi sekolah dalam merancang upaya perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

**Kata kunci:** *hasil belajar, metode, permainan edukatif*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses pengembangan potensi manusia melalui pembelajaran, pengajaran, dan pengalaman (Kusumawati, et al., 2023). Pendidikan diharapkan bisa menghasilkan serta mewujudkan manusia yang mempunyai tingkat intelektual yang baik, mempunyai moral yang mantap serta kompetensi dalam penguasaan iptek dan mempunyai komitmen yang luar biasa di sejumlah peran sosial.

Manusia pada dasarnya ingin memiliki hidup yang layak, untuk itu pendidikan diperlukan (Kamaruddin, et al., 2022).

Proses pendidikan tentu bukan hanya melibatkan suatu individu namun di dalamnya melibatkan berbagai individu seperti peserta didik serta para pendidik (Agusta, et al., 2022). Secara umum, pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, hasil belajar siswa harus ditingkatkan agar mereka dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai melalui berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Kamaruddin, et al., 2022). Metode pembelajaran adalah cara atau strategi yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara efektif. Metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode permainan.

Metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam pembelajaran IPA. Melalui permainan maka dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran. Selain anak dapat mempelajari pelajaran tertentu dalam permainan, anak juga memperoleh kesenangan selama belajar (Lestari, Hidayah, & Zannah, 2023).

Pada penelitian ini metode permainan yang digunakan adalah metode permainan edukatif. Metode permainan edukatif adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai sarana belajar. Metode ini dirancang secara khusus untuk memotivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Permainan edukatif melibatkan siswa dalam proses belajar, sehingga dapat membantu siswa memahami dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menerapkan konsep yang diajarkan oleh guru.

Dalam keadaan yang baik, metode permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, terdapat beberapa kendala dalam mengimplementasikan metode permainan edukatif di sekolah-sekolah. Beberapa guru mungkin belum sepenuhnya memahami konsep dan strategi dalam menggunakan metode permainan edukatif. Selain itu, beberapa guru mungkin merasa terbatas dalam penggunaannya karena peralatan dan sumber daya terbatas. Oleh karena itu, penelitian berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk" dilakukan sebagai bahan pertimbangan untuk mengatasi kendala tersebut dan mengevaluasi penggunaan metode permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar yakni SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sungai Lunuk. Melalui penelitian ini dapat ditemukan cara-cara yang efektif untuk menggunakan metode permainan edukatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berbentuk siklus yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Tampubolon, 2014). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Di mana setiap siklusnya terdapat 2 kali pertemuan.

Penelitian dilaksanakan pada dua sekolah dasar, yaitu SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk. SDN Muara Ulang terdapat di Kecamatan Loksado, Kabupaten Hulu Sungai

Selatan, Provinsi Kalimantan Selatan. Sedangkan SDN 1 Sungai Lunuk terdapat di Kecamatan Tanah Siang, Kabupaten Murung Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Siswa yang menjadi subjek penelitian ialah siswa kelas III.

Metode pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini ialah metode permainan edukatif. Adapun permainan edukatif yang dipilih ialah permainan pindah gambar (mencocokkan gambar). Permainan pindah gambar dilakukan dengan mencocokkan atau menjodohkan gambar sesuai dengan kosakata yang benar (Muna, 2014). Penelitian ini dibatasi hanya untuk memperlihatkan dan mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar kognitif dari tes awal ke tes akhir yang diambil dari nilai rerata dan ketuntasan klasikal. Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan di sekolah. Adapun nilai KKM disesuaikan dengan masing-masing sekolah yang menjadi tempat penelitian, yakni 75 untuk SDN Muara Ulang dan 65 untuk SDN Sungai Lunuk.

Data penelitian dikumpulkan melalui alat tes berupa soal yang diberikan di awal dan akhir pembelajaran setiap siklusnya. Data kemudian dilakukan analisis secara deskriptif sederhana untuk mencari nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata, dan ketuntasan klasikal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 di bawah ini. Tabel 1 menunjukkan hasil belajar kognitif pada Siklus I sedangkan Tabel 2 untuk hasil belajar Siklus II

**Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif Siklus I**

No	Hasil Belajar	SDN Muara Ulang		SDN 1 Sungai Lunuk	
		Tes Awal	Tes Akhir	Tes Awal	Tes Akhir
1	Nilai Terendah	30	45	20	20
2	Nilai Tertinggi	75	85	60	60
3	Nilai Rata-rata	58	67	40	44
4	Ketuntasan Klasikal (%)	47	53	0	0

Berdasarkan data yang disajikan di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siswa SDN Muara Ulang dari 58 pada tes awal menjadi 67 pada tes akhir. Sedangkan di SDN 1 Sungai Lunuk, meskipun terjadi peningkatan nilai, namun tidak terlalu signifikan, karena hanya naik dari 40 pada tes awal menjadi 44 pada tes akhir.

Berdasarkan hasil penelitian Siklus I, juga terdapat perbedaan hasil ketuntasan klasikal di antara dua sekolah yang menjadi sampel penelitian. Pada SDN Muara Ulang, terlihat adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari tes awal sebesar 47% menjadi sebesar 53% pada tes akhir. Sedangkan pada SDN 1 Sungai Lunuk, ketuntasan klasikal tes awal dan tes akhir sama-sama 0%. Maka dari itu penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan banyak perbaikan baik dari kesiapan guru maupun perangkat pembelajaran, metode, dan media yang digunakan.

**Tabel 2. Hasil Belajar Kognitif Siklus II**

No	Hasil Belajar	SDN Muara Ulang		SDN 1 Sungai Lunuk	
		Tes Awal	Tes Akhir	Tes Awal	Tes Akhir
1	Nilai Terendah	50	75	80	80
2	Nilai Tertinggi	85	100	100	100
3	Nilai Rata-rata	78	86	89	98
4	Ketuntasan Klasikal (%)	93	100	100	100

Pada siklus kedua ini, kami memeriksa nilai rata-rata tes awal dan tes akhir di dua

sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa di SDN Muara Ulang, nilai rata-rata tes awal adalah 78 dan meningkat menjadi 86 pada tes akhir. Sementara itu di SDN 1 Sungai Lunuk, nilai rata-rata tes awal adalah 89 dan meningkat menjadi 98 pada tes akhir. Dari hasil tes tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata tes antara awal dan akhir pada dua sekolah dasar yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kedua sekolah tersebut telah mengalami peningkatan dalam memahami materi yang diajarkan.

Pada siklus II di SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sungai Lunuk, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai ketuntasan klasikal. Pada SDN Muara Ulang, terjadi peningkatan nilai dari tes awal sebesar 93% menjadi tes akhir sebesar 100%. Di SDN 1 Sungai Lunuk, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan klasikal pada tes awal dan tes akhir sama-sama 100%. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan telah membuat siswa memahami materi dengan baik.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan data ketuntasan klasikal pada Siklus II, diketahui bahwa kedua sekolah mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan dengan hasil tes yang mencapai ketuntasan klasikal  $\geq 85\%$  di kedua sekolah tersebut meskipun sebelumnya pada Siklus I belum ada hasil tes yang memenuhi indikator ketuntasan klasikal  $\geq 85\%$ .

Hasil penelitian pada Siklus I mengindikasikan adanya perbedaan kualitas pembelajaran di kedua sekolah tersebut. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan tersebut, sehingga dapat dilakukan upaya perbaikan untuk mencapai ketuntasan klasikal yang lebih baik di kedua sekolah. Penelitian ini juga bisa dijadikan bahan evaluasi bagi pendidikan di kedua sekolah, guna mengidentifikasi bagian mana yang perlu diperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Agusta, A. R., Lestari, N. C., Suriasyah, A., Nofirman, & Rukhmana, T. (2022). Pendidikan Inspiratif Era Cybernetics (Strategi Menjadikan Iklim Pembelajaran Bermaknadi Era Digital). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 4303-4311. doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7307>
- Kamaruddin, I., Hapsari, S., Yunarti, S., Sarumaha, Y. A., Lestari, N. C., & Aji, S. P. (2022). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Batam: CV. Rey Media Grafika.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W., Kamadi, L., Latuheru, R.V., & Hanafi, S. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Batam: CV. Rey Media Grafika.
- Muna, W. (2014). Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual. *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol. 7. No 1. Hal 84-100
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023, Maret-April 4 Februari 2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095-7103. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Tampubolon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.