



PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI (GISEPRA) GAMES INTERAKTIF SEBLAK PRASMANAN DI SEKOLAH DASAR

Alifa Feby Nur Aini¹, Pance Mariati², Aris Budianto³, Mintartik⁴

^{1, 2} Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

^{3,4} Sekolah Dasar Negeri Karah 1 Surabaya

*Email: alifanuraini23@gmail.com, pance_mariati@unusa.ac.id, budiantoaris749@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3185>

Article info:

Submitted: 30/05/25

Accepted: 14/11/25

Published: 30/11/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan membaca ide pokok dan ide pendukung melalui penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA) pada peserta didik kelas IV-C SDN Karah 1 Surabaya. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik akibat metode pembelajaran yang konvensional dan minimnya variasi media. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 28 peserta didik, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi aktivitas guru dan siswa serta evaluasi tertulis. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan GISEPRA mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar secara signifikan. Persentase aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari 78% pada siklus I, menjadi 91% pada siklus II, sedangkan ketuntasan hasil belajar meningkat dari 64% menjadi 89%. GISEPRA sebagai media pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, pendekatan ini layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi membaca ide pokok dan ide pendukung.

Kata Kunci: Games Interaktif, Keterampilan Membaca, Ide Pokok, Ide Pendukung

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini bertujuan agar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada peserta didik (Rahayu dkk., 2022). Paradigma adanya kegiatan pembelajaran ini selaras dengan prinsip serta pemikiran oleh Ki Hajar Dewantara terkait pembelajaran yang bertujuan memerdekan peserta didik, maksudnya adalah pembelajaran yang sejalan dengan kodrat alam dan zaman peserta didik (Faradila dkk., 2023). Hal ini bertujuan agar kemampuan akademis maupun non akademis peserta didik dapat berkembang sesuai dengan porsinya masing-masing. Pengimplementasian paradigma baru dalam kurikulum merdeka juga mendeskripsikan peran guru sebagai fasilitator hal yang dibutuhkan dalam segala hak yang diperlukan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan budaya peserta didik dan juga tingkat kemampuannya (Suardipa, 2022). Guru sebagai fasilitator pembelajaran di kelas harus mampu merancang, melaksanakan serta mengevaluasi pembelajaran secara menyeluruh dengan menerapkan berbagai media, model, metode dan juga pendekatan yang dapat membantu secara efektif proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya (Gemnafle, M., & Batlolona, J. R., 2021).

Namun realitanya, implementasi pembelajaran paradigma baru saat ini masih banyak dilaksanakan secara konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*) serta minimnya



penggunaan dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas, khususnya di sekolah dasar (Nadeak dkk., 2023). Selain itu, tidak jarang juga ditemukan praktik pembelajaran yang hanya melimpahkan segala proses pembelajaran pada peserta didik tanpa memberikan bimbingan secara optimal. Berdasarkan hasil kegiatan observasi di awal yang peneliti lakukan di kelas IV-C SDN Karah 1 Surabaya, memberikan informasi bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara menyeluruh masih berpusat pada guru. Metode dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan lebih banyak ceramah, sehingga membuat peserta didik terlihat bosan dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Indikasinya dapat dilihat dari peserta didik yang sibuk sendiri, gaduh, bahkan ada pula yang melamun. Selain itu, guru juga masih belum menerapkan media dalam mendukung kegiatan pembelajaran, baik media manual ataupun media berbasis digital. Sedangkan berdasarkan kurikulum merdeka saat ini, guru dituntut harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, metode, hingga media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik secara efektif (Sofyan Iskandar & Primanita Sholihah Rosmana, 2023). Dengan melakukan inovasi tersebut, guru dapat menjadi fasilitator dalam memenuhi kebutuhan serta perkembangan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang dimiliki secara maksimal.

Observasi yang diterapkan oleh peneliti terhadap proses dan hasil belajar peserta didik kelas IV-C SDN Karah 1 Surabaya menunjukkan adanya ketercapaian belajar peserta didik di kelas IV-C masih tergolong rendah. Kriteria minimal untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ditetapkan pada angka 75, namun rata-rata nilai kelas hanya mencapai 63. Dari total 27 peserta didik, hanya 37% yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara 63% lainnya belum mencapai standar tersebut. Berdasarkan telaah dan analisis yang lebih mendalam, rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya interaktivitas dalam proses pembelajaran serta minimnya variasi dalam pendekatan, metode, dan media yang digunakan. Oleh karena itu, guru perlu merancang inovasi dalam pendekatan dan penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan solusi melalui penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA). Games interaktif seblak prasmanan adalah paradigma baru yang dapat memfasilitasi kemampuan setiap peserta didik untuk menumbuhkembangkan keingintahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Games Interaktif "Seblak Prasmanan" merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam materi Bahasa Indonesia, khususnya dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam sebuah paragraf. Konsep permainan ini terinspirasi dari sajian kuliner khas Indonesia, seblak, yang disajikan secara prasmanan, di mana siswa dapat memilih berbagai "bahan" untuk merangkai sebuah "hidangan" yang utuh. Dalam konteks pembelajaran, "bahan-bahan" tersebut berupa potongan kalimat atau paragraf yang harus disusun oleh siswa menjadi sebuah paragraf utuh dengan ide pokok dan ide pendukung yang sesuai.

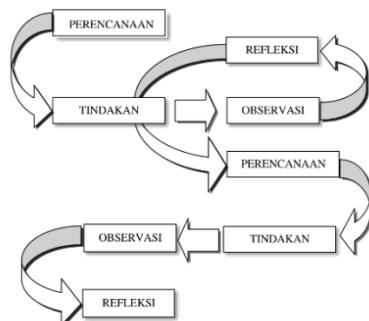
Pendekatan ini sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh (Kusumawardani dkk., 2021), yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide pokok paragraf, dengan skor efektivitas mencapai 97,5% pada uji coba perorangan dan 92,2% pada uji coba kelompok kecil. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ide pokok. Selain itu, (Suciyati & Mukhlisina, 2022) mengembangkan media pembelajaran "Papan Ceria Serba Guna" yang mendapatkan penilaian sangat layak dari ahli materi (95%) dan ahli media (94,5%), serta respons positif dari siswa dengan tingkat kepuasan sebesar 95%. Namun, tantangan dalam pembelajaran ide pokok dan ide pendukung masih ada. Pada penelitian oleh (Suciyati & Mukhlisina, 2022) menemukan bahwa banyak siswa kelas III mengalami kesulitan dalam memahami konsep ide pokok, yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan membaca dan kurangnya pemahaman terhadap struktur teks. Penggunaan media pembelajaran MIPO (Mencari Ide Pokok) dapat dibuktikan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan siswa menentukan ide pokok, dengan hasil uji-t menunjukkan peningkatan yang signifikan.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan secara reflektif yang mana permasalahan aktual yang terjadi di dalam kelas menjadi dasaran untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar (Asrori & Rusman, 2020). Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif guna memberikan gambaran sejauh mana pencapaian hasil yang diharapkan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas melalui tindakan reflektif dan kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas(Supardi, 2016). Penelitian dilaksanakan selama dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas IV-C SDN Karah 1 Surabaya. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas dan guru pamong. Tahapan pelaksanaan dimulai dari tahap perencanaan yang mencakup penyusunan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKD), serta pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan digital yang dinamakan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA). Selain itu, peneliti juga merancang instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta soal evaluasi tertulis. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan GISEPRA sebagai media pembelajaran yang didukung oleh platform digital Canva dalam pengeditan. Kegiatan belajar dilaksanakan secara berkelompok, di mana peserta didik diminta mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung dari paragraf-paragraf yang tersaji dalam bentuk permainan.

Tahap observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran dikelas IV-C berlangsung. Aktivitas guru dan peserta didik diamati oleh guru pamong dan peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi ini bertujuan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan tingkat partisipasi siswa. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti bersama guru pamong dan guru kelas melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran untuk menentukan efektivitas tindakan serta menyusun perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta soal evaluasi tertulis dalam bentuk pilihan ganda dan isian singkat yang disusun berdasarkan indikator keterampilan membaca ide pokok dan ide pendukung. Media pembelajaran yang digunakan berupa GISEPRA, yaitu permainan berbasis games edukatif yang dirancang untuk mengajak siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif berupa perhitungan persentase untuk melihat perubahan dan peningkatan hasil pada setiap siklus. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila aktivitas peserta didik mencapai minimal 80% dan persentase ketuntasan belajar mencapai minimal 75% dari jumlah peserta didik dengan nilai ≥ 75 (Supardi, 2016). Penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran faktual tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di sekolah dasar.



**Gambar Bagan Siklus menurut Arikunto (2010:137)**

Adapun teknik analisis data dari penelitian ini menggunakan rumus statistik yang dijelaskan oleh (Supardi, 2016) sebagai berikut:

1. Penilaian Ketuntasan Hasil Belajar

Evaluasi terhadap ketuntasan hasil belajar bertujuan mengukur sejauh mana peserta didik kelas IV-C telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV-C adalah sebagai berikut:

$$K = \frac{\sum PT}{\sum P} \times 100\%$$

Rumus Menghitung Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Keterangan:

K : Persentase ketuntasan belajar

$\sum PT$: Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

$\sum P$: Jumlah seluruh peserta didik

Tabel Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Persentase (%)	Predikat
86 - 100	Sangat Tinggi
76 - 85	Tinggi
60 - 75	Cukup
55 – 59	Rendah
< 54	Sangat Rendah

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila:

1. Hasil akhir pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru dan murid mencapai $\geq 80\%$.
2. Nilai tes formatif mencapai kriteria ketuntasan minimal 75.
3. Persentase tingkat ketuntasan belajar peserta didik materi ide pokok dan ide pendukung mencapai 75%, ditandai dengan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan KKTP. Apabila 75% dari peserta didik telah mencapai nilai tersebut, maka pendekatan yang dilakukan dianggap berhasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Tindakan

Kegiatan siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa, 18 Februari 2025 dan hari Selasa, 25 Februari 2025 melalui tahapan-tahapan yang sesuai dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis, yang pertama tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Berikut pemaparan secara rinci dari hasil penelitian siklus I, pada tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang memuat rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, instrumen penilaian, LKPD, dan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu games interaktif seblak prasmanan. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan peserta didik. Tahap pada siklus I dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan, sesuai dengan kesepakatan bersama dan izin dari guru kolaborator. Pada pertemuan pembelajaran pertama, kegiatan diawali dengan guru memasuki ruang kelas, memberikan salam, menyiapkan media pembelajaran, melakukan cek kehadiran peserta didik, memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. Pada kegiatan inti tahap awal pembelajaran, guru mengorientasikan peserta didik pada masalah dengan menampilkan materi melalui media PowerPoint untuk menarik perhatian siswa. Guru kemudian memberikan pertanyaan pemantik guna menggali pengetahuan awal siswa mengenai ide pokok dan ide pendukung. Siswa diajak untuk menanyakan serta menganalisis informasi yang ditampilkan, salah satunya dengan pertanyaan seperti,



"Apa kalian tahu apa itu ide pokok dan ide pendukung?" Guru melanjutkan dengan bertanya tentang perbedaan keduanya, sehingga mendorong siswa berpikir kritis. Diskusi antara guru dan siswa berlangsung untuk mengingat kembali macam-macam ide pokok yang telah dipelajari sebelumnya, dilanjutkan dengan pemberian contoh analisis ide pokok dan ide pendukung dalam sebuah cerita. Salah satu siswa diminta membacakan cerita tersebut, sementara siswa lainnya diminta menganalisis kalimat yang mengandung ide pokok dan ide pendukung.

Memasuki tahap kedua, guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan empat orang secara acak. Siswa dihitung dari angka 1 hingga 7, lalu berkelompok sesuai nomor yang diperoleh. Pada tahap ketiga, siswa dibimbing untuk bekerja sama dalam penyelidikan kelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mengenai pengelompokan kalimat aktif dan kalimat pasif berdasarkan teks yang telah disediakan. Guru secara aktif membimbing dan mendampingi siswa dalam proses penggerjaan LKPD agar setiap kelompok dapat memahami materi dengan baik. Pada tahap keempat, masing-masing kelompok mengembangkan hasil diskusi dan mempresentasikannya di depan kelas. Kelompok lain memberikan tanggapan berupa komentar atau saran terhadap hasil kerja teman-temannya. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah presentasi serta memberikan penjelasan terkait jawaban LKPD. Sebagai penutup, siswa mengerjakan soal evaluasi individu sebagai bentuk asesmen sumatif secara mandiri, kemudian mengumpulkan hasil evaluasi kepada guru sebagai bukti hasil belajar yang telah dicapai.

Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan materi bersama peserta didik, memberikan penguatan, melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, merencanakan tindak lanjut dan evaluasi pembelajaran pada pertemuan kedua, memotivasi peserta didik, serta mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam. Setelah peserta didik menyelesaikan soal evaluasi secara individu, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan sesi penutup. Guru bersama peserta didik secara aktif menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada hari itu, khususnya mengenai ide pokok, ide pendukung, serta kalimat aktif dan pasif. Proses penyimpulan dilakukan secara komunikatif agar siswa benar-benar memahami inti materi. Selanjutnya, peserta didik diberikan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran, mengungkapkan perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan belajar bersama, sehingga menumbuhkan kesadaran sosial dan emosional. Guru kemudian menyampaikan rencana tindak lanjut berupa tugas atau penguatan materi yang dapat dikerjakan peserta didik di rumah. Selain itu, peserta didik juga mendengarkan penjelasan mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, agar mereka siap menghadapi materi berikutnya. Sebagai bentuk penguatan karakter, guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus semangat belajar, saling bekerja sama, mandiri, serta senantiasa beriman dan berakhlaq mulia. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan peserta didik dan guru bersama-sama mengucap syukur dan membaca doa penutup yang dipimpin oleh salah satu peserta didik, menciptakan suasana penuh rasa syukur dan kebersamaan.

Tahap observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, mencakup pengamatan aktivitas guru, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sampai dengan penilaian terhadap hasil belajar kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi aktivitas peserta didik memperoleh persentase 78%. Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa keterlibatan mereka menempati kategori cukup, namun masih belum mencapai standar keberhasilan pembelajaran, yakni minimal 80%. Hasil tes tertulis menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari pra siklus menjadi 71, dimana 18 peserta didik tuntas dengan persentase 64% dan 10 peserta didik lainnya belum tuntas dengan persentase 37%. Perolehan data hasil tes tertulis peserta didik, persentase ketuntasan belajar menempati kategori cukup. Namun, capaian tersebut masih belum memenuhi standar keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%.

Tahap refleksi PTK dilakukan setelah pembelajaran pertama pada siklus I, tepatnya pada hari Kamis, 20 Februari 2025. Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif bersama guru kelas dan guru pamong yang bertujuan mengevaluasi serta menganalisis proses pembelajaran yang telah



dilaksanakan dengan menggunakan Games Interaktif Seblak Prasmanan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV-C pada materi “Menentukan Ide Pokok dan Ide Pendukung” yang ditandai dengan meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar menjadi 64% lebih tinggi dari persentase ketuntasan sebelum dilakukannya tindakan/prasmanan. Namun meski hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, tentunya masih terdapat beberapa kendala dan permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran berlangsung, baik itu dari aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik. Berikut hasil analisis dan refleksi pada kegiatan pembelajaran siklus I serta rumusan solusinya yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan pada siklus II, 1) Diskusi kelompok dapat berjalan dengan baik, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang masih belum berinisiatif, sibuk sendiri, dan kurang termotivasi dalam mengerjakan tugas kelompoknya. Maka perbaikan pada siklus II akan diberikan Games Interaktif yang dapat menarik perhatian serta semangat peserta didik.

Peserta didik begitu antusias saat menjawab pertanyaan melalui diskusi tanya jawab, namun pada tahap siklus I, peneliti tidak memberikan pendekatan games interaktif pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus II akan dilakukan perbaikan dengan menambahkan pendekatan games interaktif seblak prasmanan untuk meningkatkan semangat dan motivasi pembelajaran. Berdasarkan berbagai kendala, permasalahan, sampai dengan solusi yang telah dirancang pada tahap siklus I, diharapkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat berjalan lebih optimal. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik serta seluruh aspek yang terkait dengan aktivitas guru dan peserta didik dapat mengalami peningkatan. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat lebih aktif dan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif sepanjang proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, akan dilakukan penyesuaian dan perbaikan berdasarkan refleksi dengan memfokuskan pada implementasi solusi yang telah dirumuskan, sambil terus memantau dan mengevaluasi efektivitasnya. Langkah-langkah konkret akan diambil untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, mengoptimalkan penggunaan sumber daya pembelajaran, serta menciptakan lingkungan yang mendukung untuk keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, diharapkan siklus II akan memberikan perbaikan yang signifikan dalam proses dan hasil belajar, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Kegiatan pada siklus II juga dilaksanakan dalam satu pertemuan, yaitu pada hari Selasa, 25 Februari 2025. Tahapan pada siklus II sama seperti pada siklus I, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Berikut ini dijelaskan secara rinci mengenai hasil penelitian pada siklus II, di mana tahapan perencanaan dilakukan berdasarkan evaluasi dari siklus I. Hal ini mencakup penyusunan perangkat pembelajaran, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan. Pada siklus II, peserta didik akan diberikan soal tanya jawab yang lebih variatif dari pada siklus I yang cukup monoton, sehingga diharapkan semua peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap tindakan pada siklus II dilakukan seperti halnya dengan siklus I. Pada pertemuan pertama, kegiatan awal dilakukan dengan guru memasuki ruang kelas, mengucapkan salam dan menyapa peserta didik, , mengecek kehadiran peserta didik, memberikan motivasi sebelum belajar, melakukan apersepsi, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.

Selanjutnya kegiatan inti dimulai dengan tahap orientasi peserta didik pada masalah, guru memulai pembelajaran dengan menampilkan media *PowerPoint* untuk menarik perhatian siswa dan memberikan gambaran awal mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggali pengetahuan awal siswa, seperti “Apa kalian tahu apa itu ide pokok dan ide pendukung?” Peserta didik diminta menganalisis informasi dari tampilan dan pertanyaan yang diberikan, serta diajak berdiskusi mengenai perbedaan antara ide pokok dan ide pendukung. Guru melanjutkan diskusi dengan mengajak siswa mengingat kembali macam-macam ide pokok yang pernah mereka pelajari sebelumnya. Untuk memperdalam pemahaman, guru memberikan beberapa contoh analisis ide pokok dan ide pendukung dalam sebuah cerita yang dibaca bersama. Salah satu siswa diminta membaca cerita tersebut di depan kelas, sementara siswa lainnya diminta menganalisis kalimat-kalimat dalam cerita yang mengandung ide pokok dan ide pendukung.



Selanjutnya, pada tahap mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, guru membentuk siswa menjadi tujuh kelompok kecil secara acak, dengan masing-masing kelompok beranggotakan empat orang. Guru menginstruksikan peserta didik untuk berhitung dari satu hingga tujuh, lalu berkelompok sesuai dengan nomor yang mereka peroleh. Memasuki tahap membimbing penyelidikan, siswa mulai mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok yang berisi soal mengenai pengelompokan kalimat aktif dan kalimat pasif dalam sebuah teks. Untuk menambah semangat dan antusiasme siswa, guru menyiapkan permainan kreatif bertema "Games Seblak Prasmanan". Pada permainan ini, setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mengambil "bahan-bahan seblak" yang berisi paragraf. Paragraf tersebut harus dianalisis untuk menentukan mana ide pokok dan mana ide pendukungnya. Setiap anggota kelompok diperbolehkan mengambil empat jenis topping sesuai pilihan mereka, lalu bersama kelompoknya mengerjakan soal LKPD sesuai instruksi.

Setelah kegiatan penyelidikan selesai, pada tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Kelompok lain memberikan tanggapan berupa komentar atau saran terhadap hasil kerja yang telah disampaikan. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah mempresentasikan hasil kerja mereka, sekaligus memberikan penjelasan tambahan mengenai jawaban yang benar. Setelah seluruh rangkaian kegiatan inti selesai, peserta didik melanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi individu sebagai bentuk assesmen sumatif. Soal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa secara mandiri terhadap materi yang telah dipelajari, khususnya mengenai ide pokok, ide pendukung, serta kalimat aktif dan pasif. Setelah selesai mengerjakan, siswa mengumpulkan hasil evaluasi kepada guru untuk diperiksa.

Selanjutnya, guru mengajak seluruh peserta didik bersama-sama menyimpulkan inti materi pembelajaran hari ini. Proses penyimpulan dilakukan secara interaktif, dengan melibatkan pendapat dari siswa agar mereka lebih memahami pokok bahasan yang telah dipelajari. Setelah itu, peserta didik diberi kesempatan untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran, dengan mengungkapkan perasaan, pengalaman, dan kesan mereka selama belajar bersama, guna menumbuhkan kesadaran sosial emosional dan semangat belajar. Guru kemudian menyampaikan rencana tindak lanjut, memberikan arahan atau tugas tambahan yang relevan untuk memperkuat pemahaman siswa di rumah. Peserta didik juga menyimak penjelasan mengenai aktivitas pembelajaran yang nantinya akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya agar mereka siap menghadapi materi selanjutnya. Sebelum menutup pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar, saling membantu, mandiri, serta selalu mengedepankan sikap beriman dan berakhlik mulia. Sebagai penutup, peserta didik bersama guru mengucap syukur dan membaca doa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik, menciptakan suasana penuh rasa syukur, kebersamaan, dan keharmonisan.

Tahap pengamatan atau observasi pada siklus II juga dilakukan oleh guru dan peserta didik yang diobservasi oleh guru pamong dan guru kelas. Hasil observasi aktivitas peserta didik memperoleh persentase 91%. Hasil tes tertulis menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 84, yang mana 25 peserta didik tuntas dengan persentase 89% dan 3 peserta didik lainnya belum tuntas dengan persentase 11%. Berdasarkan data hasil tes tertulis, terlihat bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik mencapai kategori tinggi dan telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Kegiatan refleksi pada siklus II dilakukan secara kolaboratif bersama guru pamong dan guru kelas. Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil penilaian tes tertulis pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Meskipun demikian, masih ada lima peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan evaluasi secara menyeluruh, diperoleh persentase aktivitas peserta didik sebesar 89%. Berdasarkan ketiga aspek penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga tidak diperlukan pertemuan atau siklus tambahan.

Pembahasan

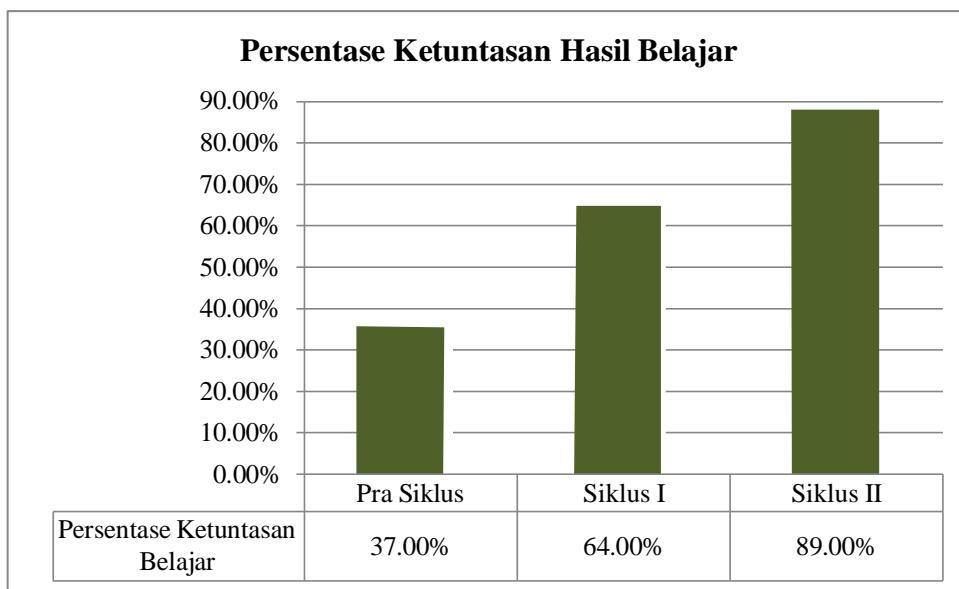
Setelah penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA) melalui siklus I dan siklus II, data hasil penelitian yang telah dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan sebelumnya



dapat disajikan dalam deskripsi mendalam mengenai hasil penelitian sebagai berikut: 1) Penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV-C SDN Karah 1 Surabaya. Penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-C SDN Karah 1 Surabaya dilakukan dalam 2 siklus. Keberhasilan pendekatan games interaktif ini dapat diukur dari hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Kegiatan penelitian yang pertama dilakukan melalui observasi terhadap aktivitas peserta didik. Dari pengamatan pada siklus I tanpa penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA), muncul beberapa permasalahan, seperti kurangnya inisiatif peserta didik saat diskusi kelompok dan masih adanya peserta yang kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Persentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus I mencapai 78%, yang tergolong cukup, namun masih belum memenuhi standar keberhasilan yang ditetapkan, yakni minimal 80%. Setelah dilakukannya proses perbaikan pada siklus II, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan signifikan dengan persentase mencapai 91%. Hasil ini memberikan hasil yang sangat baik dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan. Berikut ini adalah perbandingan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II setelah penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA).

Peningkatan hasil belajar materi ide pokok dan ide pendukung di kelas IV-C SDN Karah 1 Surabaya dilakukan dengan penggunaan Games Interaktif Seblak Prasmanan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan, terlihat adanya kemajuan pada hasil belajar.



Gambar Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil dari diagram persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan ide pendukung di kelas IV-C mengalami peningkatan. Hasil tes diagnostik/prasiklus menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas II-C mencapai 37% dengan jumlah 10 peserta didik tuntas dan 17 lainnya belum tuntas. Setelah dilakukan tindakan siklus I, hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 64% dengan 18 peserta didik tuntas dan 10 peserta didik lainnya belum tuntas. Berdasarkan data hasil tes tertulis peserta didik tersebut dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik menunjukkan predikat cukup, namun masih belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang sudah ditentukan, yaitu 75%. Pada siklus II, hasil tes tertulis peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 89%, di mana 25 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta lainnya belum tuntas. Data tersebut



menunjukkan bahwa persentase yang dicapai untuk ketuntasan belajar pada kategori tinggi dan memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Peningkatan yang terjadi pada semua aspek penilaian ini disebabkan perbaikan yang dilakukan secara maksimal pada siklus II. Penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA) dapat membantu peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri serta motivasi belajar mereka, sekaligus memberikan peluang yang setara bagi setiap peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dirinya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Safa & Cahyo Utomo, 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan Games Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Aprilia, 2019) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa penerapan Games Interaktif dapat memberikan pengaruh efektif terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01.

Begitu juga dengan penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan yang dapat memberikan stimulus motivasi kepada peserta didik terhadap proses pembelajaran. Media ini membuat peserta didik menjadi sangat antusias dan konsentrasi selama proses pembelajaran, yang mana diharapkan terciptanya suasana yang positif dan lingkungan kelas yang menyenangkan. Keberhasilan penerapan Games Interaktif telah dibuktikan oleh (Musayadah dkk., 2021) dalam penelitian tindakan kelasnya yang menunjukkan bahwa penerapan Games Interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga dapat hal meningkatkan aktivitas dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian serupa juga dilakukan (Kurnia et al., 2023) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap di setiap siklusnya setelah dilakukan tindakan dengan implementasi media games edukasi. Selain itu, keefektifan games interaktif juga telah dibuktikan oleh (Herta dkk., 2023) dalam penelitiannya, di mana berdasarkan uji-t yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan games interaktif untuk peserta didik berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik materi ide pokok dan ide pendukung. Pendapat ini juga diperkuat membuktikan bahwa games interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena media games ini bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah. Maka dari itu, penerapan games interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia ini tidak hanya sebagai media pembelajaran di dalam kelas saja, namun juga dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dengan demikian, penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA) dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi setiap peserta didik dengan tingkat kemampuannya yang beragam.

Tabel Rekapitulasi Peningkatan Hasil Penelitian

No.	Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Aktivitas peserta didik	78%	91%	13%
2	Ketuntasan hasil belajar	64%	89%	25%

Tabel di atas memberikan kesimpulan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA) mengalami peningkatan signifikan dari berbagai aspek. Persentase ketuntasan hasil belajar juga mengalami peningkatan sebesar 25%. Dengan demikian, hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas yang sudah ditentukan, sehingga penelitian ini dapat dikatakan telah berhasil dalam dua siklus.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV-C SDN Karah 1 Surabaya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan ide pendukung dengan penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan (GISEPRA), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran ini terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Penerapan GISEPRA berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif yang signifikan, sebagaimana terlihat dari peningkatan hasil observasi aktivitas peserta didik yang mencapai 78% pada siklus I dan naik secara substansial menjadi 91% pada siklus II. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik juga sangat terlihat, dimana persentase ketuntasan hasil belajar



meningkat dari 37% pada pra siklus, menjadi 64% pada kegiatan siklus I, dan mencapai 89% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui GISEPRA mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, percaya diri, serta fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan Games Interaktif Seblak Prasmanan tidak hanya meningkatkan aspek kognitif peserta didik, tetapi juga memperbaiki suasana belajar yang kondusif dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan hasil ini, disarankan agar guru dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara berkelanjutan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, W. S. (2019). Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Biologi Pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. UIN Alauddin Makassar.
- Asrori & Rusman. (2020). Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru. CV. PENA PERSADA.
- Faradila, A., Priantari, I., & Qamariyah, F. (2023). Teaching at The Right Level sebagai Wujud Pemikiran Ki Hadjar Dewantara di Era Paradigma Baru Pendidikan. Jurnal Pendidikan Non formal, 1(1), 10. <https://doi.org/10.47134/jpn.v1i1.101>
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. 1(1), 28–42. <https://doi.org/10.30598/jppgivol1issue1>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3.
- Kusumawardani, F., Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Pancasila melalui Keteladanan dan Pembiasaan di Sekolah Dasar. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.pp1-10>
- Musayyadah, N., Muhammad, D. H., & Susandi, A. (2021). Konsep Khalifatullah Terhadap Pengembangan Kepemimpinan Pendidikan Islam Perspektif M. Quraish Shihab dan Al-Gazali. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 5(2), 489–497. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2134>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). Jurnal Masyarakat Madani Indonesia, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. Jurnal Basicedu, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Safa, L. A., & Cahyo Utomo, A. (2023). Cultivating Hard-Working and Peace-Loving Character Through the Tapak Suci Extracurricular Activities. AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 10(1), 105–115. <https://doi.org/10.24252/10.24252/auladuna.v10i1a8.2023>
- Sofyan Iskandar & Primanita Sholihah Rosmana. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Volume 3(2), 2322–2336.
- Suardipa. (2022). Lini Masa Kebijakan Kurikulum Merdeka Dalam Tatatan Kontruksi Mutu Profil Pelajar Pancasila. 3(2), 1–13.
- Suciyyati, S., & Mukhlishina, I. (2022). Pengaruh Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Landungdari 1 Kota Malang. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 4(2), 110–118. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2799>
- Supardi. (2016). Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor. PT Raja Grafindo Persada.