

PENERAPAN MEDIA “TEBAK GAMBAR” BERBANTUAN ADIKSIMBA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Annisa Rizqi Hendrada Putri
Universitas Negeri Surabaya
annisarizqi.ar@gmail.com,

Hendratno
Universitas Negeri Surabaya
hendratno@unesa.ac.id

Maftuah
SDN Lidah Kulon I Kota Surabaya
aafsensei6@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explain how fourth grade students of SDN Lidah Kulon I use the learning media "Guess the Picture" to improving narrative writing skills. In addition, it is also used to describe the learning outcomes of grade IV elementary school students in writing narratives using the "Guess the Picture" media, explaining how the obstacles found during the use of the media to enhance the ability to write narratives. This research belongs to the type of Classroom Action Research (PTK) using the Kemmis and Mc Taggart model. Data collection used observation, test, and interview techniques. The observation result of teacher activity in cycle I was 79.9%, increased to 85.9% in cycle II. The results of observations on student activities in cycles I and II experienced an increase in value of 4.7. The completeness of individual learner learning outcomes increased to 12 "complete learning" learners in cycle II. The comparison of the percentage of students who completed learning classically in cycle I of 58.6% increased in cycle II of 41.4% with a gain of 100%, it shows the completeness of learning outcomes by students. The obstacles that occur in each cycle can be handled well. "Guess the Picture" media proved to be effective in improving the narrative writing skills of fourth grade students of SDN Lidah Kulon I.

Keywords: *"Guess the Picture" Media, Writing Narrative Tech, Grade IV Learners.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menjelaskan bagaimana peserta didik kelas IV SDN Lidah Kulon I menggunakan media pembelajaran "Tebak Gambar" untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi. Selain itu, juga digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dalam menulis narasi dengan menggunakan media "Tebak Gambar", Menjelaskan bagaimana kendala yang ditemukan selama penggunaan media tersebut untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Pengumpulan data yang digunakan menggunakan teknik observasi, tes, dan wawancara. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I adalah 79,9%, meningkat menjadi 85,9% pada siklus II. Hasil observasi pada aktivitas peserta didik di siklus I dan II mengalami kenaikan nilai sebesar 4,7. Ketuntasan

hasil belajar peserta didik secara individu mengalami kenaikan menjadi 12 peserta didik “tuntas belajar” pada siklus II. Perbandingan persentase peserta didik yang tuntas belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 58,6% meningkat pada siklus II sebesar 41,4% dengan perolehan 100%, hal tersebut menunjukkan ketuntasan hasil belajar oleh peserta didik. Kendala-kendala yang terjadi pada setiap siklus dapat diatasi dengan baik. Media "Tebak Gambar" terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Lidah Kulon I.

Kata Kunci: Media “Tebak Gambar”, Menulis Tek Narasi, Peserta didik Kelas IV.

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting untuk perkembangan kognitif, kemampuan bersosialisasi, dan perkembangan emosional peserta didik, dan juga membantu keberhasilan pada berbagai bidang studi. Bahasa sangat penting untuk membantu peserta didik dalam mengidentifikasi diri, belajar tentang suatu budaya, mengungkapkan pikiran dan afeksi, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat yang menggunakan media bahasa tersebut.¹ Bahasa Indonesia bersifat persatuan, artinya Bahasa Indonesia dapat mempersatukan bangsa Indonesia dan memainkan peran penting dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia. Peserta didik belajar tentang berbagai hal seperti sastra, tata bahasa, ejaan, dan kosakata. Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Indonesia agar peserta didik mengetahui bagaimana cara komunikasi dengan lancar dan efektif, baik secara lisan maupun tulisan, serta meningkatkan apresiasi mereka terhadap karya sastra berbahasa Indonesia. Selain itu, tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk menanamkan rasa cinta kepada budaya dan tanah air.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di sekolah saat ini, mata pelajaran bahasa Indonesia mempelajari lingkup tidak hanya bahasa namun juga sastra Indonesia.. Tujuan pendidikan bahasa adalah “mempelajari bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dengan tujuan untuk membantu peserta didik berkomunikasi dengan benar menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan. Untuk mencapai tujuan pendidikan pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan dasar berbahasa, antara lain: keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara dan keterampilan mendengarkan.²

Sedangkan, menurut Sukma, H.H, dan Octaviani, bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat penting yang harus diajarkan dari berbagai jenjang. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang cara berkomunikasi dengan benar dan sesuai dengan kaidah bahasa melalui pembelajaran ini. Disalah satu sisi baik lainnya, peserta didik dapat memupuk rasa nasionalisme dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang menghubungkan orang-orang.³ Oleh karena itu, peserta didik akan mempelajari empat pilar keterampilan tersebut untuk dijadikan landasan bagi perkembangan pembelajaran bahasanya baik secara pengetahuan akademis juga secara moral nasionalisme dari kacamata kebahasaan.

Menjadi seorang guru memerlukan keterampilan mencipta dan mengorganisir, artinya guru memahami pentingnya materi untuk menganalisis konten pada pembelajaran yang akan

¹ _____. 2017. Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP). Jakarta: Depdikbud.

² Sukma, H. H., & Oktaviani, F. (2021). Metode Menulis Berantai Dengan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta didik Kelas V SD Muhammadiyah Pandes. 8(2), 1–11.

³ Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar, 9(1), 23–34.

diajarkan. Berdasarkan kegiatan tersebut maka penting untuk memiliki materi pembelajaran seperti keterampilan dasar, materi pembelajaran dan sikap peserta didik dalam lingkungan belajar. Untuk itu peran guru sebagai pencipta sangatlah penting. Guru dapat membuat dan menggunakan media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Perlu ditekankan bahwa peserta didik merupakan sasaran utama untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Sehingga peserta didik tidak menerima informasi satu arah dengan materi yang merujuk ke capaian pembelajaran saja namun juga memiliki pengalaman belajar yang saling berkaitan. dalam proses belajar mengajar. Harapannya inovasi dari keterampilan guru menciptakan media dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia nantinya dapat diimplementasikan di dalam proses pembelajaran.

Inovasi sangat penting dalam perkembangan pembelajaran menjadi lebih baik kedepannya. Terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sangat penting diinovasikan karena pembelajaran bahasa adalah proses yang bertujuan untuk menguasai keterampilan dasar berbahasa. Hal ini sejalan dengan kaidah pembelajaran bahasa Indonesia yang mencakup upaya untuk meningkatkan berbagai keterampilan berbahasa, seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Komponen empat keterampilan tersebut berhubungan satu sama lain. Inovasi ini diharapkan membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan elemen keterampilan yang akan dikembangkan.

Salah satu materi dan kegiatan pembelajaran yang sangat penting yang dapat digunakan oleh peserta didik saat belajar Bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar yang diperlukan untuk belajar bahasa Indonesia, dan peserta didik harus menguasainya. Menulis juga merupakan salah satu keterampilan mendasar yang tidak hanya diajarkan pada satu tingkat kelas saja, melainkan diajarkan mulai dari pra sekolah hingga menengah atas bahkan perguruan tinggi. Tulisan merupakan turunan atau representasi dari simbol-simbol grafis yang menunjukkan suatu konsep kebahasaan sehingga dapat dimengerti oleh orang lain dan memungkinkan komunikasi terjadi.⁴

Pada Implementasinya, banyak guru yang masih menggunakan metode maupun media konvensional dalam mengajarkan materi ini, dengan capaian keterampilan menulis dalam mata pelajaran bahasa Indonesia hingga mampu menulis cerita. Setelah guru menjelaskan tentang apa yang harus ditulis dalam teks narasi, jelas bahwa peserta didik hanya diberi tugas menulis karangan narasi. Namun, tugas pekerjaan rumah hanya dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa memahami peserta didik materi teks narasi. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran menjadi hanya satu arah ketika menggunakan media ini. Permasalahan lainnya adalah pasifnya peserta didik saat dilakukan proses belajar mengajar karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru. Sehingga, solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat memperlancar proses belajar mereka, termasuk penggunaan media pembelajaran.

Menulis teks narasi merupakan kegiatan menulis yang dapat dipraktekkan sebagai bagian dari pembelajaran. Saat belajar menulis cerita ini, peserta didik diarahkan untuk dapat berimajinasi dan kemudian menuliskan ide yang sudah didapatkannya. Gurulah yang harus mengajarkan keterampilan menulis kepada peserta didiknya. Hendaknya, guru harus mampu membuat peserta didiknya tidak bosan saat belajar menulis. Namun, jika proses pembelajaran tersebut tidak berjalan dengan baik, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari hasil wawancara di SDN Lidah Kulon I Kota Surabaya. Peneliti menemukan permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik pada

⁴ Tarigan, Seri Ulina Br. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Talking Stick pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD 040541 Suka Tahun Pelajaran 2019/2020. 1-56

menulis teks narasi dan kurangnya penerapan media pembelajaran utamanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Lidah Kulon I Kota Surabaya. Berdasarkan hasil tersebut peneliti bermaksud menerapkan media pembelajaran tebak gambar berbantuan ADiKSiMBa menulis teks narasi sederhana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar yang diperuntukan untuk peserta didik kelas IV.

Penelitian oleh Sukma dan Oktaviani pada tahun 2021 dengan fokus pada Metode menulis berurutan menggunakan permainan tebak kata untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Pandes menemukan bahwa kemampuan menulis menjadi lebih baik. Ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata sebesar 80,45 pada Siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode menulis berantai bersama dengan permainan tebak-tebakan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menulis teks narasi.⁵

Penelitian tambahan oleh Nur & Zulianto pada tahun 2016 dengan aktivitas Tulisan Berseri yang ditujukan untuk Peserta didik Kelas V SD Inpres 1 Talise Palu menunjukkan bahwa peserta didik lebih baik dalam menulis puisi dengan menggunakan metode *stringwriting*. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar menunjukkan peningkatan daya tampung belajar, seperti yang ditunjukkan oleh hasil rata-rata klasik sebesar 14,28. Nilai kelulusan individu meningkat menjadi 95,25%, dan indeks individu sebesar 80,05% diperoleh pada siklus II.⁶

Terakhir, penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Aulya, Widya, Ismi dan Kaswari dengan judul "Peningkatan hasil belajar menulis narasi dengan metode menulis serial untuk SD kelas IV" menemukan bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan dalam menulis narasi dengan metode *sequencewriting*, yang memiliki kategori hasil "baik". Hasil belajar siswa pada sesi 2 siklus 1 mencapai nilai rata-rata 64, sementara pada sesi 3 siklus 2 hasil belajar siswa mencapai rata-rata hasil belajar sebesar 64.⁷

Ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa pemodelan menggunakan visualisasi meningkatkan proses pembelajaran sebesar 11% lebih efektif dan efisien dari apa yang dipelajari terjadi melalui indra pendengaran dan 83% melalui indra pengelihatian. Selain itu, kenaikan nilai rata-rata menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki efek positif pada prestasi belajar peserta didik. Di sisi lain, penurunan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Lidah Kulon I/464 Kelas IV C peserta didik memiliki kesulitan untuk menulis karangan, sehingga dibutuhkan adanya bantuan metode maupun media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi mereka. Permainan "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa menggambarkan ilustrasi secara langsung yang dapat menstimulasi peserta didik membuat pertanyaan dan mendalami kalimat tanya lebih dalam sehingga dalam menulis teks narasi peserta didik dapat mengkoneksikan apa yang mereka pelajari mengenai ADiKSiMBa kedalam teks narasi yang mereka buat. **Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan mengembangkan judul penelitian "Penerapan Media "Tebak Gambar"**

⁵ Sukma, H. H., & Oktaviani, F. (2021). Metode Menulis Berantai Dengan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Pandes. 8(2), 1–11.

⁶ Nur, Y., & Zulianto, S. (2016). Menggunakan Metode Menulis Berantai Siswa Kelas V SD Inpres 1 Talise Palu. 4(4), 48–55. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bahasantodea/article/view/13199/10110>

⁷ Aulya, Widya Ismi, Kaswari, dan T. S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Menggunakan Metode Menulis Berantai Kelas IV SD. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 7 (7), 1–11.

Berbantuan ADiKSiMba Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik Sekolah Dasar”.

Peneliti merumuskan permasalahan menggunakan deskripsi bagaimana penerapan media “tebak gambar” berbantuan ADiKSiMba dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Menginterpretasikan data mengenai hasil belajar keterampilan menulis narasi peserta didik kelas IV dengan menerapkan “tebak gambar” berbantuan ADiKSiMba. Merefleksi kendala apa saja yang terjadi selama penerapan “tebak gambar” berbantuan ADiKSiMba untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMba dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, Meintrepetasikan data hasil belajar peserta didik, dan merefleksi hambatan yang dihadapi peserta didik saat menggunakan media “tebak gambar” berbantuan ADiKSiMba dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan media berupa “Tebak Gambar” berbantuan ADiKSiMba dalam proses belajar mengajar peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi yang dilihat melalui sebaran data hasil belajar. Serta mendeskripsikan juga merefleksikan apa saja kendala yang ditemui pada saat pembelajaran menggunakan media “Tebak Gambar” berbantuan ADiKSiMba ini.

Manfaat lainnya adalah manfaat yang ditujukan bagi guru yaitu mendapatkan wawasan mengenai penerapan media “Tebak Gambar” berbantuan ADiKSiMba untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi dan memberikan berbagai pilihan dalam konteks variasi pembelajaran kepada guru untuk pembelajaran peserta didik dengan media yang menyenangkan dan menarik. Sehingga diharapkan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna dan dapa meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

Selain itu, manfaat yang ditujukan bagi peneliti adalah pemahaman tentang cara menggunakan media "Tebak Gambar" dengan bantuan ADiKSiMba untuk meningkatkan kemampuan menulis. Media ini dapat dijadikan salah satu opsi pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan kemampuan menulis, utama dadalah menulis teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia oleh peserta didik. Dengan demikian, secara umum diharapkan bahwa penelitian dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk peneliti berikutnya yang meneliti dalam ruang lingkup yang beririsan.

METODE

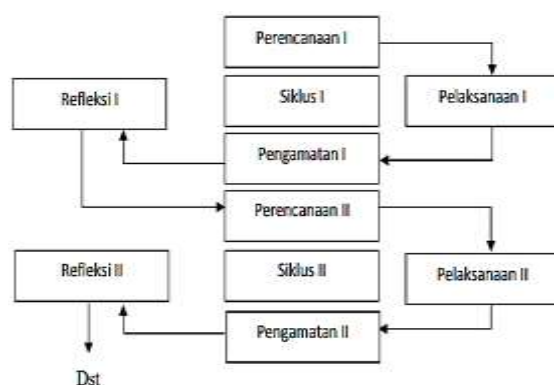
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Madya Suwarsih bertujuan untuk membawa perubahan bagi seluruh partisipan dan terhadap situasi di mana penelitian dilakukan guna mencapai perbaikan berkelanjutan dalam praktik⁸. Sedangkan pengertian PTK yang dikemukakan menurut Suharsimi Arikunto, pada penelitian tindakan kelas dilakukan sejumlah penelaahan pada serangkaian kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang dilakukan melalui daur ulang (siklus) yang dirumuskan dan dilaksanakan bersama-sama di dalam kelas. Oleh karenanya, Penelitian tentang tindakan yang dilakukan pendidik di kelas

⁸ Madya, Suawarsih, 2006, Penelitian Tindakan: Action Reseach, Bandung: Alfabeta. 11.

dengan jenis penelitian yang melihat bagaimana tindakan tersebut dapat memperbaiki juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, konsep ini sesuai dengan ciri-ciri yang dikemukakan oleh Kurniawan (2017:67-71) yaitu: (1) Permasalahan PTK muncul dari pengamatan pendidik di kelas yang memang dari permasalahan tersebut sulit untuk dipecahkan solusinya. (2) Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif, artinya guru sebagai pendidik mengevaluasi terkait permasalahan yang ditemui. (3) PTK dilakukan di kelas yang mengalami permasalahan. (4) Dilakukan melalui tindakan siklus di dalamnya baik berupa pendekatan, metode, teknik maupun media (5) PTK dapat menjadi penghubung pada perbedaan signifikan antara teori dan praktik dalam pendidikan.⁹

Model Penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart. Tindakan yang dijabarkan pada model ini mencakup empat elemen diantaranya: merencanakan, melakukan tindakan, melakukan pengamatan, dan refleksi. Berikut proses desain studi tindakan kolektif Kemmis dan McTaggart (Likarde, 2019):¹⁰



Bagan 1. Desain PTK

Pada penelitian ini dimulai dari siklus, yang terdiri dari empat tindakan yang berbeda pada setiap kegiatan. Pada kegiatan pertama, guru akan membuat rancangan siklus kedua setelah mengetahui keberhasilan dan hambatan pada aktivitas pembelajaran. Kegiatan pada siklus kedua mungkin terlihat sama, tetapi dimodifikasi secara signifikan untuk mengatasi tantangan dan hambatan di siklus pertama. Jumlah siklus yang harus diselesaikan tidak ditentukan oleh penelitian tindakan kelas. Siklus dapat dipilih sesuai dengan target dari peneliti, tetapi disarankan memiliki minimal dua siklus.

HASIL

Siklus I

Siklus I yang pertama kali dilakukan yakni tahapan perencanaan. Aktivitas kegiatan yang dilakukan yaitu analisis kurikulum untuk memilih materi, Kompetensi Dasar (KD) serta Indikator Ketercapaian Pembelajaran. Dilanjutkan dengan menyusun Kompetensi Dasar (KD) juga indikator yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik di kelas. Selanjutnya, menyusun instrumen penelitian yang dikembangkan. Instrumen ini terdiri dari lembar observasi guru dan peserta didik, lembar tes, dan wawancara. Langkah keempat membuat rencana jadwal penelitian. Penelitian berlangsung di bulan Mei 2023 tahun pelajaran

⁹ Kurniawan, Nurhafit. (2017). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) : Deepublish.

¹⁰ Likarde, O. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Permainan Bisik Berantai pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Skripsi. Bengkulu: IAIN Bengkulu. 23

2022/2023. Langkah terakhir yaitu menyusun modul ajar sesuai dengan keterampilan menulis narasi dengan menerapkan media “Tebak Gambar” berbantuan ADiKSiMBa serta menyusun bahan ajar bagi peserta didik kelas IV C SDN Lidah Kulon I/464 Kota Surabaya.

Kegiatan selanjutnya adalah, tahap pelaksanaan. kegiatan pada tahap ini mencakup dimana media “Tebak Gambar” berbantuan ADiKSiMBa dipergunakan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai Modul Ajar yang sudah dibuat. Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023. Aktivitas ini diikuti oleh 29 orang peserta didik. Pada tahap ini aktivitas dilakukan dengan mengubah acuan dasar dari Modul Ajar. Guru pamong juga berfungsi sebagai pengamat untuk menilai lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Mereka melakukan wawancara untuk menilai observasi tersebut untuk menemukan hambatan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan awal tahap pelaksanaan terdapat beberapa indikator yang ditujukan untuk mengamati aktivitas guru serta peserta didik. Aktivitas guru akan diamati oleh guru pamong yakni Drs. Herry Purnomo Guru Kelas SDN Lidah Kulon I/464 Surabaya.

Kegiatan pertama adalah kegiatan awal observasi yang dilakukan pengamat untuk lembar observasi guru, yang meliputi kegiatan membuka pembelajaran dan melakukan apersepsi mengingat materi ADiKSiMBa dilakukan oleh guru dengan kategori “A” dengan perolehan skor 85. Selanjutnya, aktivitas guru memberikan tujuan pembelajaran yang dilakukan dilaksanakan dengan baik dengan kategori “B” atau 78. Sedangkan pada lembar observasi peserta didik, pengamatan yang dilakukan pada kegiatan peserta didik mendapatkan kategori “A” dengan perolehan skor 81 dengan indikator peserta didik dapat dengan baik mengingat kembali materi apa saja kalimat tanya pada “ADiKSiMBa”, dan pengamatan aktivitas peserta didik mendapatkan kategori “B” dengan perolehan skor 78 dengan indikator peserta didik memusatkan perhatian pada guru.

Kegiatan inti. Pada kegiatan ini indikator yang tertera pada Lembar Observasi Guru, guru memberikan penjelasan mengenai materi kepada peserta didik dilakukan dengan kategori “B” pada perolehan skor 78. Guru mampu menguasai kelas dengan mendapat skor “B” atau masuk ke dalam kategori baik. Kegiatan selanjutnya kegiatan guru mengelompokkan peserta didik dalam empat kelompok dan memberikan arahan mengenai tata cara penggunaan media “Tebak Gambar” Kegiatan ini dilakukan dengan kategori “B” skor 78. Guru membagikan LKPD untuk menunjang pemahaman peserta didik mendapatkan kategori “A” atau skor 81. Selanjutnya, Guru membagikan Lembar Tes untuk dikerjakan secara individu kegiatan ini mendapat kategori “A” atau skor 80 dari pengamat. Kegiatan terakhir, guru mengingatkan batas waktu pengerjaan evaluasi dan mendapat kategori “A” atau dengan skor 81. Pada Lembar Observasi, peserta didik juga memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan mencatat materi yang dijelaskan, sehingga mendapat kategori "A" dengan skor 81 dari pengamat. Peserta didik juga mengikuti instruksi guru dengan baik dan berkumpul dengan anggota kelompok masing-masing, sehingga mendapat kategori "B" dengan skor 80. Setelah berkumpul bersama kelompok mendapatkan perolehan “A” dengan skor 83, selanjutnya peserta didik mendiskusikan strategi dan tata cara permainan dan melakukan permainan “Tebak Gambar” penggunaan media “Tebak Gambar” berbantuan ADiKSiMBa mendapatkan kategori “A” atau dengan skor 84. Peserta didik bersama kelompoknya mampu menyelesaikan LKPD tepat waktu dengan memperoleh kategori B dengan skor “80”. Peserta didik mampu menyelesaikan tugas mandiri berupa Peserta didik mampu menyelesaikan tugas mandiri berupa Lembar Evaluasi yang diberikan pada waktu yang telah ditetapkan dengan baik dan mendapat skor "B" dengan skor 79.

Pada kegiatan penutup, pada lembar observasi guru berisi indikator kegiatan yang memungkinkan peserta didik membuat kesimpulan tentang topik yang dibahas, tindakan ini mendapatkan skor "B" atau 80. Setelah peserta didik manrik kesimpulan bersama, guru memberikan penghargaan kepada salah satu kelompok yang mendapat poin tertinggi dalam

kegiatan pembelajaran "Tebak Gambar" berbantuan AdiKSiMBa. Kegiatan ini dilakukan dengan mendapatkan kategori baik dan mendapat skor "B" sebesar 78. Pada lembar observasi peserta didikpun Peserta didik dengan bantuan guru juga mampu membuat kesimpulan terhadap materi yang dipelajari dan mendapatkan perolehan kategori "A" atau 82. Guru dan peserta didik dapat merefleksikan hasil pembelajaran dilakukan dengan baik dan mendapat nilai "B" 79.

Setelah dilakukan perhitungan mengenai hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selesai, dilakukanlah tindakan untuk memperoleh nilai persentase hasil observasi aktivitas guru adalah 79,9, berdasarkan kriteria persentase 79,9 tersebut masuk ke dalam kategori 61%–80%, dan berada pada kategori nilai "Baik". Nilai yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas peserta didik adalah 80,7, dan juga berada pada kategori "Baik". Secara keseluruhan, aktivitas yang dilakukan oleh guru pada siklus I termasuk ke dalam kategori baik. Hal lain yang perlu ditindak lanjuti adalah hasil belajar peserta didik. Berdasarkan Tabel berikut menunjukkan ketuntasan hasil belajar masing-masing peserta didik.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Ketuntasan Belajar (KB)	Keterangan
1	ARP	75	"Tuntas"
2	APS	76	"Tuntas"
3	APA	80	"Tuntas"
4	APF	77	"Tuntas"
5	ADY	70	"Tidak Tuntas"
6	AR	69	"Tidak Tuntas"
7	APM	75	"Tuntas"
8	BQV	69	"Tidak Tuntas"
9	DAPS	60	"Tidak Tuntas"
10	DAAA	75	"Tuntas"
11	GVBA	75	"Tuntas"
12	HNC	69	"Tidak Tuntas"
13	IPJ	75	"Tuntas"
14	IK	53	"Tidak Tuntas"
15	KAD	65	"Tidak Tuntas"
16	MWCP	64	"Tidak Tuntas"
17	MASA	81	"Tuntas"
18	MHS	78	"Tuntas"
19	MSWJ	75	"Tuntas"
20	NFT	72	"Tuntas"
21	NPAA	69	"Tidak Tuntas"
22	NWQ	80	"Tuntas"
23	RNH	76	"Tuntas"
24	RFP	69	"Tidak Tuntas"
25	RMR	70	"Tuntas"
26	SAN	70	"Tuntas"
27	SFVA	63	"Tidak Tuntas"
28	SAW	50	"Tidak Tuntas"
29	TRP	72	"Tuntas"

Berdasarkan data tabel diatas, diketahui 17 peserta didik termasuk ke dalam kategori "tuntas belajar". Sedangkan 12 orang peserta didik diantaranya "tidak tuntas" belajar. Dari tabel tersebut juga dapat disimpulkan, peserta didik kelas IV yang secara individu belum dapat dikatakan masuk dalam kategori tuntas belajar. Kemudian, untuk memuat hasil

belajar peserta didik berikut disajikan tabel data hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal.

Tabel 2. Ketuntasan Klasikal Siklus I

Keterangan	Siklus I	
	Jumlah Peserta didik	Presentase
Tuntas	17	58,6%
Tidak Tuntas	12	41,4%
Total	29	100%

Interpretasi dari data diatas menunjukkan bahwa penggunaan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa, peserta didik kelas IV belum tuntas secara klasikal karena hasil pembelajaran belum mencapai ketuntasan minimal 75%. Peserta didik yang "tidak tuntas" belajar adalah 7 orang, atau 41,4% apabila dipersentasekan. Pada kegiatan pembelajaran menulis teks narasi menggunakan media tersebut, Ada beberapa masalah yang muncul. Salah satunya adalah peserta didik berbicara dengan temannya saat guru menerangkan. Peserta didik yang berperilaku demikian kemungkinan disebabkan oleh peserta didik yang terkenal aktif dan sering kali memotong pembicaraan guru sehingga membuat peserta didik lainnya kurang memperhatikan ketika pembelajaran. Kendala lainnya yaitu terdapat kelompok yang dominan dan terdapat kelompok kurang memahami prosedur untuk menyelesaikan tugas menulis narasi menggunakan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa ini. Kendala selanjutnya sebenarnya dapat berarti positif karena minat peserta didik yang tinggi dengan permainan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa beberapa peserta didik menjadi sangat antusias hingga tidak sabaran dan ikut maju kedepan saat peserta didik lainnya yang menjadi pemain. Akibatnya peserta didik yang menjadi pemain tidak fokus untuk mencoba media "Tebak Gambar".

Pembelajaran siklus I memang dapat dikatakan berjalan dengan baik. Namun, terdapat beberapa masalah dalam prosesnya, seperti perangkat ajar yang masih dapat diperbaiki kembali dan komponen dalam pembelajaran yang kurang optimal dalam pelaksanaannya di lapangan. Setelah menyelesaikan siklus I baik guru maupun pengamat melakukan refleksi secara pribadi. Hasil dari refleksi tersebut perlu diadakannya siklus kedua dan dari pribadi peneliti perlu untuk mempersiapkan pembelajaran yang akan datang dengan hasil refleksi yang sudah dilakukan.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II memiliki tujuan yang sama untuk merefleksikan dan meningkatkan pembelajaran dari siklus pertama. Tahapan perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan observasi di siklus kedua hampir sama. Pada tahap perencanaan siklus kedua, kegiatan dimulai dengan penyusunan modul ajar yang dilakukan dengan menggunakan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa. Kondisi yang sudah dievaluasi pada siklus pertama disesuaikan untuk siklus kedua, dan pembelajaran siklus kedua dirancang dengan memperbaiki aspek-aspek yang harus diperbaiki berdasarkan hasil tahap refleksi siklus pertama.

Tahap pelaksanaan Siklus II dilakukan pada tanggal 31 Mei 2023, dengan diikuti sebanyak 29 peserta didik mengikuti kegiatan tersebut. Pada tahap ini, kegiatan awal, inti, dan penutup dilakukan. Ini adalah tahap pelaksanaan siklus I. Pada tahap selanjutnya, pengamat menilai tindakan pembelajaran oleh guru kepada peserta didik selama proses pembelajaran sesuai dengan faktor-faktor yang disebutkan sebelumnya.

Kegiatan awal observasi yang dilakukan pengamat untuk lembar observasi guru, yang meliputi kegiatan membuka pembelajaran dan melakukan apersepsi mengingat materi

ADiKSiMBa dilakukan oleh guru dengan kategori “A” dengan perolehan skor 86. Selanjutnya, aktivitas guru memberikan tujuan pembelajaran yang dilakukan dilaksanakan dengan baik dengan kategori “A” atau 81. Adapun pada kegiatan awal ini, pada pada lembar observasi peserta didik pengamatan aktivitas peserta didik mendapatkan kategori “A” dengan perolehan skor 84 dengan indikator peserta didik dapat dengan baik mengingat kembali materi apa saja kalimat tanya pada “ADiKSiMBa”, dan pengamatan aktivitas peserta didik mendapatkan kategori “A” dengan perolehan skor 81 dengan indikator peserta didik memusatkan perhatian pada guru.

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan inti. Indikator pada kegiatan ini bertumpu pada Lembar Observasi Guru, aktivitas yang dilakukann guru dalam melakukan kegiatan penjelasan materi dilakukan dengan mendapat kategori “A” pada perolehan skor 87. Guru mampu menguasai kelas dengan baik dengan skor "A" atau 86 dari pengamat. Kegiatan berikutnya, di mana guru mengelompokkan peserta didik dalam empat kelompok dan mengajarkan prosedur atau cara menggunakan media "Tebak Gambar", dilakukan dengan skor "A" atau 82. Kemudian guru membagikan LKPD untuk menunjang pemahaman peserta didik kepada seluruh kelompok dan mendapatkan kategori “A” atau skor 87. Selanjutnya, Guru membagikan Lembar Tes untuk dikerjakan secara individu pada kegiatan ini mendapat kategori “A” atau skor 89 dari pengamat. Kegiatan terakhir, guru mengingatkan batas waktu pengerjaan dan mendapat kategori “A” atau dengan skor 87. Selain itu, pada lembar observasi peserta didik, kegiatan pembelajaran yang dilakukan terlihat peserta didik sangat memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi yang dijelaskan. sehingga mendapat kategori “A” dengan skor 82 dari pengamat. Peserta didik mengikuti arahan guru dengan baik dan berkumpul bersama anggota kelompok masing-masing memperoleh kategori “A” dengan skor 90. Setelah berkumpul bersama kelompok mendapatkan perolehan “A” dengan skor 88, selanjutnya peserta didik mendiskusikan strategi dan tata cara permainan dan melakukan permainan “Tebak Gambar” penggunaan media “Tebak Gambar” berbantuan ADiKSiMBa mendapatkan kategori “A” atau dengan skor 86. Peserta didik bersama kelompoknya mampu menyelesaikan LKPD tepat waktu dengan memperoleh kategori A dengan skor “81”. Peserta didik mampu menyelesaikan tugas mandiri berupa Lembar Evaluasi yang diberikan dengan tepat waktu dan menerima skor "A" dengan skor 81.

Pada kegiatan penutup, lembar observasi guru memiliki beberapa indikator kegiatan yang memuat membuat kesimpulan tentang topik yang dibahas. Guru melakukan kegiatan ini dengan sangat baik, mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dan mendapatkan skor "A" atau 86. Setelah bersama menarik kesimpulan, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi dalam permainan "Tebak Gambar" yang dibantu oleh ADiKSiMBa. Kegiatan ini dilakukan dengan baik dan mendapat skor "A" atau 88. Pada lembar observasi peserta didik, peserta didik menerima bantuan guru juga mampu menarik kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari dan mendapatkan perolehan kategori “A” atau 89. Dan peserta didik dapat merefleksikan hasil pembelajaran dengan baik dan mendapat nilai “A” 87 dari pengamat.

Diperoleh persentase nilai hasil observasi aktivitas guru sebesar 85,9. Berdasarkan kriteria nilai tersebut masuk ke dalam kelompok persentase 81%-100%, persentase tersebut termasuk dalam kategori “Baik”. Berdasarkan penerapan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa dalam pembelajaran menulis narasi, nilai hasil observasi aktivitas peserta didik adalah 85,2 dan berada pada kategori "sangat baik". Sehingga data yang diperoleh pada siklus II baik melalui hasil observasi aktivitas guru maupun peserta didik menunjukkan perubahan dari siklus I. baik melalui kenaikan peroleh nilai secara keseluruhan maupun perubahan kategori. Setelahnya dilakukan pengukuran terhadap

ketuntasan hasil belajar peserta didik secara individu. Tabel berikut menunjukkan hasil ketuntasan belajar sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Ketuntasan Belajar (KB)	Keterangan
1	ARP	86	“Tuntas”
2	APS	81	“Tuntas”
3	APA	87	“Tuntas”
4	APF	84	“Tuntas”
5	ADY	80	“Tuntas”
6	AR	79	“Tuntas”
7	APM	84	“Tuntas”
8	BQV	84	“Tuntas”
9	DAPS	77	“Tuntas”
10	DAAA	84	“Tuntas”
11	GVBA	85	“Tuntas”
12	HNC	83	“Tuntas”
13	IPJ	82	“Tuntas”
14	IK	84	“Tuntas”
15	KAD	79	“Tuntas”
16	MWCP	80	“Tuntas”
17	MASA	88	“Tuntas”
18	MHS	89	“Tuntas”
19	MSWJ	85	“Tuntas”
20	NFT	88	“Tuntas”
21	NPAA	77	“Tuntas”
22	NWQ	86	“Tuntas”
23	RNH	86	“Tuntas”
24	RFP	81	“Tuntas”
25	RMR	86	“Tuntas”
26	SAN	82	“Tuntas”
27	SFVA	79	“Tuntas”
28	SAW	77	“Tuntas”
29	TRP	90	“Tuntas”

Berdasarkan data tabel diatas, Pada siklus II dapat dilihat jumlah peserta didik yang masuk ke dalam kategori “tuntas belajar” secara individu adalah 29 peserta didik. Yang berarti dalam data tersebut tidak terdapat peserta didik yang tidak tuntas belajar atau hasil belajar mereka diatas kriteria nilai minimum yang telah ditetapkan. Hasil rata-rata nilai peserta didik menyentuh angka 85,2%. Dari hasil data tabel tersebut dapat ditunjukkan data tabel hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik yang disajikan sebagai berikut :

Tabel 4. Ketuntasan Klasikal Siklus II

Keterangan	Siklus I	
	Jumlah Peserta didik	Presentase
Tuntas	29	100%
Tidak Tuntas	-	-
Total	29	100%

Melalui interpretasi data dari tabel di atas menunjukkan bahwa, ketuntasan peserta didik dengan memiliki persentase 100% dengan jumlah 29 orang. Penggunaan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa berhasil meningkatkan hasil belajar klasikal secara signifikan. Peserta didik kelas IV "tuntas" secara klasikal karena ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%, jauh melebihi kriteria minimum 75%. yang telah ditetapkan.

Pada kegiatan pembelajaran menggunakan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa untuk menulis teks narasi pada siklus II, terdapat beberapa kendala yang muncul. Kendala tersebut dimuat pada lembar wawancara antara lain terdapat peserta didik yang berbicara dengan temannya ketika guru melakukan kegiatan pendahuluan membuka pelajaran. Peserta didik yang berperilaku demikian kemungkinan disebabkan oleh posisi tempat duduk yang berubah dari sebelumnya dan berada di belakang. Cara yang digunakan guru untuk mengatasi masalah yang disebutkan di atas adalah guru memberikan perlakuan yang tegas dengan memanggil kedua peserta didik dan membimbingnya untuk maju kedepan dan memimpin doa agar memberikan efek penegasan agar peserta didik tidak melakukan hal yang sama.

Kendala lainnya yaitu terdapat kelompok yang lebih dominan dan terdapat kelompok pasif saat permainan menggunakan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa ini. Hal ini dikarenakan beberapa peserta didik kurang menggunakan strategi dan lebih. Untuk mengatasi kendala tersebut guru melakukan tindakan pengondisian dengan berkeliling untuk merubah posisi sehingga peserta didik lebih berkonsentrasi dan dapat bertanya apabila ada kesulitan dalam pengisian LKPD.

Dengan demikian, tindakan yang telah dilakukan di siklus II menunjukkan peningkatan persentase hasil observasi guru sebesar 6% dibandingkan siklus I, peningkatan persentase hasil observasi peserta didik sebesar 4,5%, dan peningkatan persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik secara Klasikal sebesar 46,2%. Kegiatan pembelajaran siklus kedua ini berjalan dengan baik, tetapi meskipun begitu peneliti sadar bahwa masih terapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki kedepannya. Dari hasil yang sudah dipaparkan, maka penelitian ini dianggap memenuhi kriteria dan tidak diperlukan untuk diadakannya ke siklus/ tindakan berikutnya.

PEMBAHASAN

Penerapan Media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa

Pembelajaran dengan menerapkan media "Tebak Gambar" yang didukung ADiKSiMBa dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas. Dengan adanya aplikasi media Tebak Gambar yang didukung oleh ADiKSiMBa, kegiatan pembelajaran tidak lagi membosankan tetapi menjadi lebih menarik. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun diharapkan keaktifan pembelajaran juga berasal dari diri peserta didik. Peserta didik dapat langsung berinteraksi dan memilih gambar untuk diputar dengan media web HTML ini untuk mendukung metode pembelajaran guru di kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2017) berpendapat bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didiknya melalui suatu metode yang dapat meningkatkan kinerja peserta didik dalam proses belajar mengajar dan bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep bahwa belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang menyenangkan.¹¹

Media "Tebak Gambar" ini menyuguhkan tidak hanya materi namun juga animasi yang bersifat flat icon yang sesuai dengan perkembangan umur peserta didik. Mengedepankan contoh konkret dengan berbantuan animasi dan juga *sound* (lagu dalam tampilan

¹¹ Trianto, 2017. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep dan Penerapannya dalam Kurikulum Tematik. Jakarta : Prenada Media Group.

permainan). Disamping itu aktivitas tebak gambar yang dilakukan peserta didik memacu keaktifan dalam proses pembelajaran.

Aktivitas Pembelajaran

Semua tindakan yang dilakukan peserta didik selama proses belajar, baik secara fisik maupun mental, untuk mencapai tujuan pembelajaran dikenal sebagai aktivitas pembelajaran. Aktivitas Pembelajaran pada siklus I menggunakan penerapan media, metode PjBL dengan teknik ceramah terbimbing, tanya Jawab, dan permainan. Pada kegiatan siklus I ditemukan beberapa kendala yang sudah dijabarkan pada hasil penelitian. Terdapat beberapa kegiatan yang belum optimal dilakukan guru dalam siklus I diantaranya: (1) Guru belum mengoptimalkan teknik tanya jawab dengan peserta didik, sehingga beberapa peserta didik merasa kurang percaya diri untuk mengajukan pertanyaan; (2) guru tidak memberikan batasan waktu kepada peserta didik untuk berkelompok segera, sehingga keriuhan terjadi selama proses berkelompok; (3) guru kurang cukup tegas dalam mengontrol peserta didik; dan (4) guru tidak melaksanakan pemberian motivasi dan penjelasan yang cukup kepada peserta didik. (5) Setelah kegiatan akhir, guru tidak menyampaikan materi yang akan dibahas dalam pertemuan berikutnya.

Kegiatanpun di perbaiki pada siklus II Peningkatan aktivitas pembelajaran ini dapat diketahui dari menggunakan penerapan media, metode PjBL (Project Based Learning) dengan teknik ceramah terbimbing, diskusi, dan permainan. serta peningkatan kontrol guru atas kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai persentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus I Aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan nilai 79,9%. Nilai tersebut meningkat menjadi 85,9% di siklus II. Peningkatan ini menunjukkan kenaikan sebesar 6%. Hasil ini menunjukkan bahwa penelitian ini mencapai indikator keberhasilan minimal 61%, dengan kategori baik. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dianggap berhasil. Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari nilai hasil observasi aktivitas peserta didik. Nilai observasi menunjukkan hasil yang baik, yaitu mencapai indikator keberhasilan minimal 70 atau kategori baik.

Hasil Belajar Peserta didik

Peningkatan hasil belajar sangatlah memiliki peranan penting sebagai sarana evaluasi agar pendidik dapat melihat bagaimana perubahan yang terjadi terhadap suatu tindakan pembelajaran. Salah satu inovasi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis narasi adalah dengan menggunakan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa. Melalui penerapan media tersebut, peserta didik termotivasi untuk belajar dan berdampak positif pada kemampuan peserta didik untuk menulis teks narasi. Peserta didik dapat belajar untuk mencermati komponen apa saja yang dapat dijadikan bahan atau dasar dalam menulis teks narasi dan menulis alur cerita yang runtut sesuai dengan bantuan ADiKSiMBa, peserta didik juga mengembangkan ide kreatif dan imajinasinya untuk menentukan unsur-unsur dalam teks dan juga bagaimana menyusun teks narasi tersebut. Hal ini sesuai dengan gagasan. Dilihat pada data siklus I terdapat 17 peserta didik yang tuntas belajar sedangkan 12 peserta didik lainnya belum tuntas belajar. Secara klasikal pada siklus I menunjukkan data ketuntasan belajar dengan persentase "tuntas belajar" sebesar 58,6% secara klasikal, dan 41,4% peserta didik tidak tuntas. Sedangkan apabila kita bandingkan pada siklus kedua terdapat 29 peserta didik "tuntas belajar". Data yang dikumpulkan mengenai ketuntasan nilai belajar peserta didik secara individu pada siklus I dan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan. Selain itu, diketahui bahwa ada peningkatan sebesar 100% dalam persentase peserta didik yang

tuntas belajar pada siklus kedua. Oleh karena itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I dan siklus II adalah setidaknya 75% dari peserta didik yang "tuntas". Terjadi peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan Maulani et al. (2017) bahwa ketika peserta didik belajar menulis teks narasi dengan bantuan media, hasil belajar mereka akan meningkat. Hasil belajar yang didapatkan melalui tindakan pada siklus I dan siklus II dapat digunakan untuk menentukan apakah terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik.¹²

Kendala Pada Tindakan

Setiap penelitian yang dilakukan kemungkinan besar mengalami hambatan dan tantangan dalam prosesnya, dan penelitian ini tidak terkecuali. Penelitian yang dilakukan menggunakan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa terdapat beberapa kendala yang terjadi. Pada kegiatan pembelajaran menulis narasi dengan memakai media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa beberapa hambatan muncul selama siklus I, salah satunya adalah peserta didik yang berbicara dengan temannya ketika guru menerangkan. Peserta didik yang berperilaku demikian kemungkinan disebabkan oleh peserta didik yang terkenal aktif dan sering kali memotong pembicaraan guru sehingga membuat peserta didik lainnya kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi masalah di atas, guru memahami salah satu peserta didik dan memberinya kesempatan untuk berbicara tentang materi yang telah dijelaskan melalui teknik tanya jawab. Ini mencegah peserta didik lain melakukan perilaku yang sama.

Kendala lainnya terdapat kelompok peserta didik yang dominan dan terdapat kelompok kurang memahami cara pengerjaan penugasan yang telah diberikan. Hal ini dikarenakan jarak duduk peserta didik paling belakang sehingga membuat beberapa peserta didik menulis teks narasi dengan imajinasi yang tinggi dan tidak sesuai dengan tema yang ditentukan. Untuk mengatasi kendala tersebut guru bersikap tegas dan berulang kali mengingatkan peserta didik untuk memahami tema dengan volume yang diperbesar sekaligus melakukan tindakan berkeliling untuk mengondisikan peserta didik di tiap kelompoknya.

Kendala selanjutnya sebenarnya dapat berarti positif karena minat peserta didik yang tinggi dengan permainan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa beberapa peserta didik menjadi sangat antusias hingga tidak sabaran dan ikut maju kedepan saat peserta didik lainnya yang menjadi pemain. Akibatnya peserta didik yang menjadi pemain tidak fokus untuk mencoba media "Tebak Gambar". Kemungkinan peserta didik tersebut terlalu lama menunggu giliran karena waktu yang digunakan untuk bermain terbatas dan lebih banyak penjelasan materi. Untuk mengatasi kendala tersebut guru akan melakukan evaluasi dan bersikap tegas untuk peserta didik yang terlampaui antusias tersebut selain itu guru akan lebih menerapkan teknik permainan dibandingkan teknik diskusi kelompok sehingga peserta didik akan lebih fokus ke penggunaan media

Pada kegiatan pembelajaran siklus II menulis narasi dengan memakai media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa siklus, terdapat beberapa kendala yang muncul. Kendala tersebut dimuat pada lembar wawancara antara lain terdapat peserta didik yang berbicara dengan temannya ketika guru melakukan kegiatan pendahuluam membuka

¹² Maulani, M., Sunarya, D. T., & Karlina, D. A. (2017). Penggunaan Permainan Pepetik Berbantuan Analisis Adiksimba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta didik Dalam Menentukan Pikiran Pokok. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 151–160.

pelajaran. Peserta didik yang berperilaku demikian kemungkinan disebabkan oleh posisi tempat duduk yang berubah dari sebelumnya dan berada di belakang. Untuk mengatasi masalah di atas, guru memberikan perlakuan yang tegas dengan memanggil kedua peserta didik dan membimbingnya untuk maju kedepan dan memimpin doa agar memberikan efek penegasan agar peserta didik tidak melakukan hal yang sama.

Kendala lainnya yaitu terdapat kelompok yang lebih dominan dan terdapat kelompok pasif saat permainan menggunakan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa ini. Hal ini dikarenakan beberapa peserta didik kurang menggunakan strategi dan lebih. Untuk mengatasi kendala tersebut guru melakukan tindakan pengondisian dengan berkeliling untuk merubah posisi sehingga peserta didik lebih berkonsentrasi dan dapat bertanya apabila ada kesulitan dalam pengisian LKPD.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa hambatan dalam siklus I dan II telah diatasi dengan baik dan dapat dianggap mencapai indikator keberhasilan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran "Tebak Gambar" efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi pada peserta didik sekolah dasar. Khususnya dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Lidah Kulon I sebagai subjek penelitian. Pembelajaran menulis narasi pada penerapan media "Tebak Gambar" Dengan bantuan ADiKSiMBa, berjalan dengan sangat baik. Pada interpretasi data yang diamati dari aktivitas guru dan peserta didik. Ini menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran menulis teks narasi telah meningkat. Hasil observasi aktivitas guru mencapai 79,9% pada siklus I, tetapi meningkat sebesar 85,9% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas peserta didik mencapai 80,7% pada siklus I, dan meningkat kembali sebesar 85,2% pada siklus II. Penggunaan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa membuat hasil belajar menulis narasi juga meningkat. Sementara ketuntasan hasil belajar peserta didik secara individu pada siklus I tersebut adalah 17 peserta didik dan meningkat menjadi 29 peserta didik pada siklus II, ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I adalah 51,6% dan meningkat menjadi 41,4% pada siklus II. Media "Tebak Gambar" juga dapat membantu peserta didik dalam mendeskripsikan gambar dan mengembangkan cerita dengan lebih kreatif dan imajinatif.

Kendala yang muncul pada siklus I diantaranya: (1) masih terdapat peserta didik berbicara dengan temannya ketika materi dijelaskan oleh guru, (2) beberapa peserta didik tidak memahami cara mengerjakan tugas, (3) beberapa peserta didik terlalu dominan. Sedangkan pada kegiatan belajar mengajar siklus II : (1) terdapat peserta didik yang kurang tertarik mengikuti pembelajaran diakibatkan materi yang dipaparkan sama dari sebelumnya, (2) terdapat peserta didik yang mengganggu anggota kelompok lain. Namun, permasalahan diatas dapat ditangani dengan baik oleh guru melalui beberapa kegiatan seperti memodifikasi kegiatan namun masih terkontrol dalam rancangan pembelajaran serta melakukan kontrol kelas. Sehingga, kesimpulannya yakni penerapan media "Tebak Gambar" berbantuan ADiKSiMBa dapat meningkatkan kemampuan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dalam menulis narasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "Tebak Gambar" dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa sekolah dasar. Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah untuk melanjutkan penelitian ini dengan mengubah metode dan pendekatan mengajar dalam penggunaan media "Tebak Gambar" dengan bantuan

ADiKSiMBa untuk mengajarkan peserta didik menulis teks narasi. Peneliti selanjutnya juga dapat mengubah berbagai topik atau mata pelajaran, bukan hanya topik pada materi teks narasi dan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. (2011). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Aulya, Widya Ismi, Kaswari, dan T. S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media “Tebak Kata” berbantuan ADiKSiMBa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7 (7), 1–11.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Primary: *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Lestari, Y. E. (2022). Penerapan Metode Menulis Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(7), 1439–1449.
- Likarde, O. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik melalui Metode Permainan Bisik Berantai pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah.
- Maulani, M., Sunarya, D. T., & Karlina, D. A. (2017). Penggunaan Permainan Pepetik Berbantuan Analisis Adiksimba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta didik Dalam Menentukan Pikiran Pokok. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 151–160.
- Kurniawan, Nurhafit. (2017). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) : Deepublish.
- Nur, Y., & Zulianto, S. (2016). Menggunakan Metode Menulis Berantai Peserta didik Kelas V SD Inpres 1 Talise Palu. 4(4), 48–55. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bahasantodea/article/view/13199/10110>
- Sukma, H. H., & Oktaviani, F. (2021). Metode Menulis Berantai Dengan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta didik Kelas V SD Muhammadiyah Pandes. 8(2), 1–11.
- Tarigan, Seri Ulina Br. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Talking Stick pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD 040541 Suka Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi. Medan: Universitas Quality. Diakses dari <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/854/>
- Trianto, 2017. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep dan Penerapannya dalam Kurikulum Tematik. Jakarta : Prenada Media Group.