

PENERAPAN METODE *GAME'S* UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

DELIA PUTRI DAN ELVINA

STKIP Rokania

deliaputri8@gmail.com, elvinazulkarnain88@gmail.com

Article History	Abstract
Received : Agustus 2019	<i>This study aims to improve the character of students at SDN 006 Rambah by applying the game's method. This type of research is action research with qualitative and quantitative methods. The instrument used was a student observation sheet.</i>
Accepted : October 2019	
Published : November 2019	
Keywords	<i>The results of the study on listening to the first cycle of listening skills are in the poor category, which is 65%. Furthermore, in the second cycle the average student activity is in the sufficient category, which is 60%. In learning writing skills the first cycle on average is in the sufficient category, which is 65%. Then in cycle II the average student activity is in the good category, which is 85%. In learning the speaking skills of the first cycle the average is in the sufficient category, which is 70%. Then in cycle II the average student activity is in the good category, which is 90%. In learning the first cycle reading skills are in the average category, which is 50%. Furthermore, in cycle II the average student activity is in the very good category, which is 60%.</i>
Metode game's, karakter	
	<i>It was concluded that the application of the game's method could improve student character, especially in SDN 006 Rambah. Character values that can be improved in students in the language skills learning process, including the character values of cooperation, discipline, and honesty.</i>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter pada siswa di SDN 006 Rambah dengan menerapkan metode *game's*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi siswa.

Hasil penelitian pada pembelajaran keterampilan menyimak siklus I rata-rata berada pada kategori kurang, yaitu 65%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 60%. Pada pembelajaran keterampilan menulis siklus I rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 65%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori baik, yaitu 85%. Pada pembelajaran keterampilan berbicara siklus I rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 70%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori baik, yaitu 90%. Pada pembelajaran keterampilan membaca siklus I rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 50%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori sangat baik, yaitu 60%.

Disimpulkan bahwa penerapan metode *game's* dapat meningkatkan karakter siswa khususnya di SDN 006 Rambah. Nilai-nilai karakter yang dapat ditingkatkan pada siswa pada proses pembelajaran keterampilan berbahasa, diantaranya nilai karakter kerjasama, kedisiplinan, dan kejujuran.

A. Pendahuluan

Dalam kurikulum 2013 tidak hanya hasil belajar siswa yang dinilai tetapi lebih ditekankan pada karakter siswa. Menurut Ramli pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Oleh karena itu, hakikat pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan dalam rangka membina kepribadian generasi muda (Aqib dan Sujak, 2011:3).

Dalam Kemediknas (2010:9-10) pendidikan karakter merupakan usaha yang menyeluruh agar orang-orang memahami, peduli, dan berperilaku sesuai nilai-nilai etika dasar. Objek dari pendidikan karakter adalah nilai-nilai. Nilai-nilai ini diperoleh melalui proses internalisasi dari apa yang diketahui, membutuhkan waktu sehingga terbentuklah pekerti yang baik sesuai dengan nilai (nilai-nilai hidup yang merupakan realitas yang ada dalam

masyarakat) yang ditanamkan. Karakter yang perlu dimiliki peserta didik, yakni religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Ciri-ciri tersebut mengindikasikan bahwa sebenarnya pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik cerdas, tetapi juga memiliki budi pekerti dan sopan santun sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya ataupun bagi masyarakat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melatih karakter siswa adalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode *game's*. Menurut Hamdani (2011:282) metode *game's* digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami, menguatkan suatu konsep atau memecahkan masalah. Manfaat metode permainan dalam pembelajaran yaitu dapat mengembangkan

motivasi intrinsik, memberikan kesempatan berlatih mengambil keputusan, mengembangkan emosi apabila siswa menang/kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami bahan pelajaran yang disajikan. Metode *game's* atau permainan diklasifikasikan menjadi beberapa jenis permainan. Menurut Ariniro (2012) jenis metode *game's* diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, diantaranya bisik berantai, penulis dadakan, pendongeng andal, sastrawan TOP, menyusun peribahasa, dan lain-lain.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Arikunto (2004: 2006:4) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Selajutnya, menurut Burn penelitian tindakan adalah penerapan penemuan fakta untuk memecahkan masalah dalam

situasi sosial dengan pendangan meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya dengan melibatkan kolaborasi dan kerjasama para peneliti, praktisi, dan orang awam (D. Putri, 2018).

Desain penelitian menggunakan model Spiral Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan, (*observer*), dan refleksi (*reflection*) (Purwanto, 2011).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a) Karakter Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Berikut ini hasil lembar observasi siswa dalam upaya meningkatkan karakter siswa melalui metode *game's* “bisik berantai” pada siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter dengan Metode *Game's* (Bisik Berantai)

Siklus	Aktivitas Siswa			Jumlah
	Kurang	Cukup	Baik	
Siklus I	65 %	36%	14%	100 %
Siklus II	15%	60 %	25%	100 %

Tabel 1 menunjukkan bahwa setelah diterapkannya metode *game's* “bisik berantai” aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan menyimak dapat meningkatkan karakter siswa tersebut. Pada siklus I rata-rata berada pada kategori kurang, yaitu 65%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 60%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I melalui metode *game's* “bisik berantai” siswa kurang menunjukkan karakter dalam keterampilan menyimak. Selanjutnya, pada siklus II dengan memperbaiki tindakan melalui metode *game's* (bisik berantai) rata-rata karakter siswa sudah berada pada kategori cukup.

b) Karakter Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis

Berikut ini hasil lembar observasi siswa dalam upaya meningkatkan karakter siswa melalui metode *game's* penulis dadakan pada siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan

Siklus	Aktivitas Siswa			Jumlah
	Kurang	Cukup	Baik	
Siklus I	0 %	65%	35%	100 %
Siklus II	0 %	15 %	85%	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa setelah diterapkannya metode *game's* penulis dadakan aktivitas siswa dapat meningkatkan karakter siswa tersebut. Pada siklus I rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 65%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori baik, yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I melalui metode *game's* penulis dadakan,

karakter siswa tergolong cukup dalam keterampilan menulis. Selanjutnya, pada siklus II dengan memperbaiki tindakan melalui metode *game's* penulis dadakan rata-rata karakter siswa sudah berada pada kategori baik.

c) Karakter Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Hasil lembar observasi siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode *game's* “pendongeng andal” pada siklus I dan siklus II.

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Metode *Game's* (Pendongeng Andal)

Siklus	Aktivitas Siswa			Jumlah
	Kurang	Cukup	Baik	
Siklus I	0 %	70%	30%	100 %
Siklus II	0 %	10 %	90%	100 %

Tabel 3 menunjukkan bahwa setelah diterapkannya metode *game's* “pendongeng andal” aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan

berbicara dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. Pada siklus I rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 70%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori baik, yaitu 90%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I melalui metode *game's* “pendongeng andal” aktivitas siswa tergolong cukup dalam pembelajaran keterampilan berbicara tetapi belum mencapai KKM pembelajaran yang ditetapkan. Selanjutnya, pada siklus II dengan memperbaiki tindakan melalui metode *game's* (pendongeng andal) rata-rata aktivitas siswa sudah berada pada kategori baik dengan persentase 90%.

d) Karakter Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca

Hasil lembar observasi siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca melalui metode *game's* “pembawa acara berita” pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca dengan Metode *Game's* (Pembawa Acara Berita)

Siklus	Aktivitas Siswa				Jumlah
	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali	
Siklus I	0 %	50%	30%	20%	100 %
Siklus II	0 %	30 %	10%	60%	100 %

Tabel 4 menunjukkan bahwa setelah diterapkannya metode *game's* “pembawa acara berita” aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. Pada siklus I rata-rata berada pada kategori cukup, yaitu 50%. Selanjutnya pada siklus II aktivitas siswa rata-rata berada pada kategori sangat baik, yaitu 60%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I melalui metode *game's* “pembawa acara berita” aktivitas siswa tergolong sangat baik dalam pembelajaran keterampilan membaca.

2. Pembahasan

a) Peningkatan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Berdasarkan aktivitas karakter siswa menunjukkan bahwa penerapan metode *game's* “bisik berantai” mampu mendukung hasil belajar siswa kelas IV di SDN 006. Sebelumnya pada siklus I karakter siswa menunjukkan kurang menghargai, kerja sama, disiplin, tanggung jawab dan kejujuran dalam penerapan metode *game's* “bisik berantai”. Selanjutnya, pada siklus II karakter yang ditunjukkan siswa sudah berada pada kategori cukup karena siswa cukup menghargai teman, disiplin, tanggung jawab, bekerja sama dalam menerapkan metode *game's* “bisik berantai”. Agar lebih jelas bisa dilihat pada gambar berikut ini.

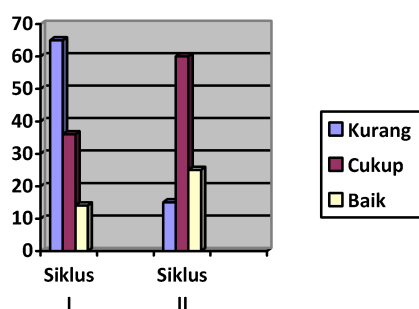


Diagram 1. Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* “Bisik Berantai”

Berdasarkan diagram 1 di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa dapat meningkatkan karakter yang cukup baik mulai dari siklus I sampai siklus II. Aktivitas siswa menunjukkan berada pada kategori kurang pada siklus I yaitu 65% dan siklus II yaitu 15%. Aktivitas siswa menunjukkan berada pada kategori cukup pada siklus I yaitu 36% dan siklus II yaitu 60%. Aktivitas siswa menunjukkan berada pada kategori baik pada siklus I yaitu 14% dan siklus II yaitu 25%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas aktivitas siswa kelas IV di SDN 006 Rambah cukup baik dengan menerapkan metode *game's* “bisik berantai” dalam keterampilan menyimak.

b) Peningkatan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis

Berdasarkan aktivitas karakter siswa penerapan metode *game's* penulis dadakan mampu mendukung hasil belajar siswa kelas IV di SDN 006. Sebelumnya pada siklus I karakter siswa berada pada kategori cukup, yaitu siswa cukup untuk saling menghargai, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, kreatif dan kejujuran dalam penerapan metode *game's* penulis dadakan. Selanjutnya, pada siklus II karakter yang ditunjukkan siswa sudah berada pada kategori baik karena rata-rata semua siswa sudah menunjukkan karakter yang baik, yaitu saling menghargai menghargai, disiplin, tanggung jawab, bekerja sama, kreatif dalam menerapkan metode *game's* penulis dadakan. Lebih jelas bisa dilihat pada gambar berikut ini.

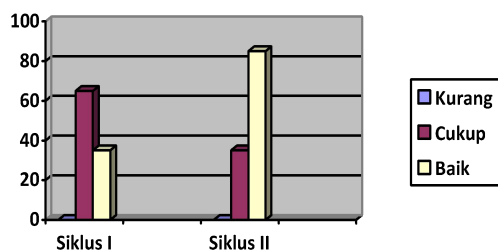


Diagram 2. Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Meningkatkan Karakter melalui Metode *Game's* Penulis Dadakan

Diagram di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa dapat meningkatkan karakter yang baik mulai dari siklus I sampai siklus II. Aktivitas siswa berada pada kategori cukup pada siklus I yaitu 65% dan siklus II yaitu 15%. Aktivitas siswa berada pada kategori baik pada siklus I yaitu 35% dan siklus II yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas aktivitas siswa kelas IV di SDN 006 Rambah tergolong baik dengan menerapkan metode *game's* penulis dadakan dalam keterampilan menulis.

c) Peningkatan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Berdasarkan aktivitas siswa menunjukkan bahwa penerapan metode

game's “pendongeng andal” mampu mendukung hasil belajar siswa kelas IV di SDN 006. Sebelumnya pada siklus I aktivitas siswa menunjukkan karakter yang cukup menghargai, kerja sama, disiplin, tanggung jawab dan kejujuran dalam penerapan metode *game's* “pendongeng andal”. Selanjutnya, pada siklus II karakter yang ditunjukkan siswa sudah berada pada kategori baik dalam hal menghargai teman, disiplin, tanggung jawab, bekerja sama dalam menerapkan metode *game's* “pendongeng andal”. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.

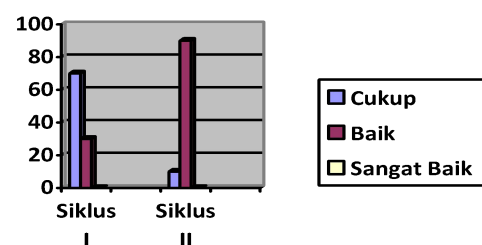


Diagram 3. Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara melalui Metode *Game's* “Pendongeng Andal”

Berdasarkan diagram 3 di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa tergolong baik mulai dari siklus I sampai

siklus II. Aktivitas siswa menunjukkan kategori cukup pada siklus I yaitu 70% dan siklus II yaitu 10%. Aktivitas siswa menunjukkan berada pada kategori baik pada siklus I yaitu 30% dan siklus II yaitu 90%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas aktivitas siswa kelas IV di SDN 006 Rambah baik dengan menerapkan metode *game's* “pendongeng andal” dalam keterampilan berbicara.

d) Peningkatan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca

Berdasarkan aktivitas siswa menunjukkan bahwa penerapan metode *game's* “pembawa berita” mampu mendukung hasil belajar siswa kelas IV di SDN 006. Sebelumnya pada siklus I aktivitas siswa menunjukkan karakter yang cukup baik dalam menghargai, kerja sama, disiplin, tanggung jawab dan kejujuran dalam penerapan metode *game's* “pembawa berita”. Selanjutnya, pada siklus II karakter yang ditunjukkan siswa sudah berada pada kategori sangat baik dalam hal menghargai teman, disiplin, tanggung jawab, bekerja sama dalam menerapkan metode *game's*

“pembawa berita”. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.

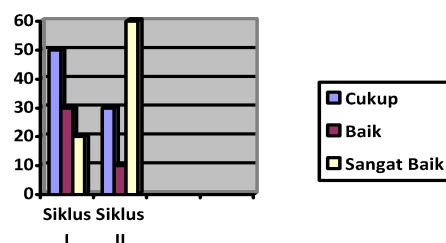


Diagram 4. Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca melalui Metode *Game's* “Pembawa Berita”

Berdasarkan diagram 4 di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa tergolong baik mulai dari siklus I sampai siklus II. Aktivitas siswa menunjukkan kategori cukup pada siklus I, yaitu 50% pada siklus II, yaitu 30%. Aktivitas siswa menunjukkan kategori baik pada siklus I yaitu 30% dan siklus II yaitu 10%. Aktivitas siswa menunjukkan kategori sangat baik pada siklus I yaitu 20% dan siklus II yaitu 60%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas aktivitas dalam meningkatkan karakter siswa kelas IV di SDN 006 Rambah sangat baik dengan menerapkan metode *game's* “pembawa berita” dalam keterampilan membaca.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game's* dapat meningkatkan karakter siswa khususnya di SDN 006 Rambah. Nilai-nilai karakter yang dapat ditingkatkan pada siswa pada proses pembelajaran keterampilan berbahasa, diantaranya nilai karakter kerjasama, kedisiplinan, dan kejujuran.

Daftar Pustaka

- Ariniro, Rofi'ie. (2012). *Seabrek Game Perangsang Minat Baca Anak*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Aqib, Zainal dan Sujak. (2011). *Panduan & Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Yama Widya.
- Hamdani, dkk. (2007). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendiknas. (2010). *Pedoman Pendidikan Budaya Karakter Bangsa*. Jakarta: Balitbang Pusat Kurikulum.
- Purwanto, R. (2011). PEMBELAJARAN TEACHING GAME TEAM TERHADAP SISWA KELAS XI

IPA SMA SMART EKSELENSIA
INDONESIA TAHUN AJARAN
2010-2011. *Jurnal Pendidikan
Dompot Dhuafa*, 1, 1–14.

- Putri, D. (2018). Improving News Writing Skill by Using Cooperatif Type Group Investigation Strategy. *Jurnal Curricula*, 3(2), 78–86. <https://doi.org/10.22216/jcc.2018.v3i2.2878>.