

**PENERAPAN METODE *WIDE GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Disusun Oleh:
Sinta Nurhayati
NIM. 1801862

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**PENERAPAN METODE *WIDE GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Oleh:
Sinta Nurhayati
1801862

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Sinta Nurhayati
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

**Laporan penelitian ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis**

LEMBAR PENGESAHAN

SINTA NURHAYATI

PENERAPAN METODE *WIDE GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing I
Pembimbing I



Dr. Sandi Budi Iriawan, M.Pd.

NIP.19791020200821002

Pembimbing II



Evi Rahmawati, M.Pd

NIP. 920200119920609201

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd

NIP. 197708272008121001

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan karena pada pelaksanaan pembelajaran, guru masih menggunakan model dan metode konvensional yang mengakibatkan belum terlihatnya keaktifan siswa dalam belajar serta hasil belajar yang belum memenuhi KKM. Selain itu, dari hasil wawancara siswa menginginkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *wide game* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Model penelitian yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis & Mc. Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Sukalaksana tahun pelajaran 2022-2023 sebanyak 13 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan tes. Penerapan metode *wide game* oleh peneliti dilaksanakan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan meskipun terdapat kelemahan pada siklus I dan diperbaiki pada siklus II. Keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai 30,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 76%. Selain itu, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 54% dan meningkat pada siklus II menjadi 85% dengan kategori Sangat Baik. Maka dapat disimpulkan, metode *wide game* yang diterapkan pada pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui beberapa permainan dalam bentuk *pos to pos* yang terdiri dari perlombaan membuat peta pikiran, permainan tebak kata, dan beberapa permainan tradisional yaitu benteng, gobak sodor, Boy-Boyan dan lompat tali.

Kata kunci: Penelitian Tindakan, Metode *Wide Game*, Keaktifan belajar, Hasil belajar

ABSTRACT

This research was carried out because in the implementation of learning, teachers still used conventional models and methods which resulted in students not being active in learning and learning outcomes that did not meet the KKM. In addition, from the results of interviews students want learning activities that are fun and make it easier for students to understand the material they are studying. This study aims to describe the application of the wide game method to increase the activity and learning outcomes of fourth grade elementary school students. The research method used is Classroom Action Research. The research model used is the spiral model from Kemmis & Mc. Taggart which consists of planning, action, observation/observation, and reflection. The subjects of this study were 13 class IV students at SDN 2 Sukalaksana for the 2022-2023 school year. Data collection techniques used are observation, interviews and tests. The application of the wide game method by researchers was carried out in two cycles. The results of this study are that the implementation of learning goes well as expected even though there are weaknesses in the first cycle and it is improved in the second cycle. Student activeness in cycle I reached 30.7% and increased in cycle II to 76%. In addition, the mastery of student learning outcomes in cycle I reached 54% and increased in cycle II to 85% in the Very Good category. So it can be concluded, the wide game method applied to learning can increase the activity and learning outcomes of students through several games in the form of post to post consisting of competitions to make mind maps, guessing games, and several traditional games that is castle game, gobak sodor, Boy-Boyan and jump rope.

Keywords: Action Research, Wide Game Methods, Active Learning, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II.....	7
2.1 Metode Pembelajaran <i>Wide Game</i>	7
2.1.1 Metode Pembelajaran.....	7
2.1.2 Metode Pembelajaran <i>Game</i>	8
2.1.3 Metode <i>Wide Game</i>	10
2.2 Keaktifan Belajar	14
2.3 Hasil Belajar.....	19
2.4.1 Aspek Kognitif.....	19
2.4.2 Aspek Afektif.....	20
2.4.3 Aspek Psikomotorik.....	21
2.4.4 Penilaian Hasil Belajar.....	23
2.4 Permainan	24
2.4.1 Permainan Benteng (<i>Bebentengan</i>).....	26
2.4.2 Permainan Gobak Sodor (<i>Galah Asin</i>).....	28
2.4.3 Permainan Boy-Boyan	29

2.4.4	Permainan Lompat Tali (<i>Sapintrong</i>)	30
2.5	Penelitian yang Relevan	31
2.6	Definisi Operasional	32
2.7	Kerangka Berpikir	33
BAB III	35
METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1	Desain Penelitian	35
3.2	Partisipan, Tempat dan Waktu Penelitian	39
3.2.1	Partisipan Penelitian	39
3.2.2	Waktu dan Tempat Penelitian	41
3.3	Prosedur Penelitian	41
3.3.1	Siklus I	41
3.2.3	Siklus II	44
3.4	Teknik Pengumpulan Data	46
3.4.1	Observasi	46
3.4.2	Wawancara	46
2.7.1	Tes	47
3.5	Instrumen Penelitian	47
3.5.1	Instrumen Observasi Keaktifan Siswa	47
3.5.2	Instrumen Wawancara	47
3.5.3	Instrumen Tes	47
3.6	Teknik Analisis Data Penelitian	48
3.6.1	Teknik Analisis Data Kualitatif	48
3.6.2	Teknik Analisis Data Kuantitatif	49
3.7	Indikator Keberhasilan Penelitian	51
BAB IV	53
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1	Deskripsi Awal Penelitian	53
4.2	Temuan Siklus I	54
4.2.1	Perencanaan Tindakan I	54
4.2.2	Pelaksanaan Tindakan I	58
4.2.3	Observasi I	68
4.2.4	Refleksi I	73
4.3	Temuan Siklus II	78
4.3.1	Perencanaan II	78
4.3.2	Pelaksanaan Tindakan II	79

4.3.3	Observasi II.....	88
4.3.4	Refleksi II.....	92
4.4	Pembahasan.....	93
4.4.1	Pelaksanaan.....	94
4.4.2	Keaktifan Belajar	97
4.4.3	Hasil Belajar.....	98
BAB V	100
KESIMPULAN DAN SARAN.....		100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA		103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN 2 Sukalaksana	32
Tabel 3.2 Daftar Bobot Soal Tes	43
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kategori Rata-rata	44
Tabel 3.4 Tolak Ukur Persentase Ketuntasan	49
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Tema 1 Subtema 1 Kelas IV	49
Tabel 4.2 Uraian Indikator Keaktifan Belajar Siswa pada Lembar Observasi	50
Tabel 4.3 Data Hasil Tes Siklus I	57
Tabel 4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I	60
Tabel 4.5 Temuan Siklus I	66
Tabel 4.6 Data Hasil Tes Siswa Siklus II	76
Tabel 4.7 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Permainan Benteng	26
Gambar 2.2 Ilustrasi Permainan Gobak Sodor.....	28
Gambar 2.3 Ilustrasi Permainan Boy-Boyan	29
Gambar 2.4 Ilustrasi Permainan Lompat Tali	30
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir Penelitian.....	27
Gambar 3.1 Model Kemmis & Mc. Taggart.....	30

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Peningkatan Hasil Tes Siswa Siklus I.....	59
Diagram 4.2 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I.....	43
Diagram 4.3 Peningkatan Hasil Tes Siswa Siklus II.....	44
Diagram 4.4 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	105
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	106
Lampiran 3 Analisis Materi Pembelajaran dan Analisis Kompetensi Dasar	107
Lampiran 4 RPP dan Lampiran Siklus I	119
Lampiran 5 Bahan Ajar dan Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	138
Lampiran 6 RPP dan Lampiran Siklus II	143
Lampiran 7 Bahan Ajar dan Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	164
Lampiran 8 Lembar Rekap Skor dan Alat-Alat <i>Wide Game</i>	169
Lampiran 9 Lembar Observasi Keaktifan Siswa	171
Lampiran 10 Pedoman Wawancara Siswa	172
Lampiran 11 Lembar Soal Tes Siklus I.....	173
Lampiran 12 Lembar Soal Tes Siklus II	174
Lampiran 13 Hasil Observasi Siklus I	177
Lampiran 14 Hasil Observasi Siklus II	178
Lampiran 15 Hasil Wawancara Siklus I.....	180
Lampiran 16 Hasil Wawancara Siklus II	181
Lampiran 17 Hasil Tes Siklus I.....	183
Lampiran 18 Hasil Tes Siklus II	189
Lampiran 19 Hasil Rekap Skor <i>Wide Game</i> Siklus I dan Siklus II.....	196
Lampiran 20 Dokumentasi Siklus I.....	197
Lampiran 21 Dokumentasi Siklus II	200
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Skripsi.....	203
Daftar Riwayat Hidup	205

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, S. & Tim Penerbit KBM Indonesia. (2020). *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia
- Anitah Sri, W. dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung. (2021). *Permainan Urang Bandung*. Bandung : Disbudpar
- Ensiklopedia Pramuka. (2013). *Wide game sebagai Media Pendidikan*. [Online]. Diakses dari www.ensiklopediapramuka.com/2013/06/wide-game-sebagai-media-pendidikan.html pada 30 Maret 2022 pukul 20.15
- Fathurrohman, M . (2015). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Hariandi, A & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. Vol.3, (2), 353-371. doi: <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>
- Hardianto & Irwan. K. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Game. [Online]. Diakses dari https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf pada 6 April 2022 pukul 12.06
- Hendriana, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. Vol. 3, (1). 1-8.
- Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: ALFABETA
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif: JISAMAR
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2021 tentang Standar Proses pada PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Malinda, A. dkk. (2020). Perbandingan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran PKN. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. Vol.7, (1). 76-82.
- Muanifah, T & Sa'diyah, H. (2018). Pendekatan SAI Sebagai Metode Alternatif Untuk Memaksimalkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol.4, (3). 393-399.
- Noor, M. (2010). *Pembelajaran Aktif Inofatif Kreatif Efektif Menyenangkan Gembira Dan Berbobot (PAIKEM GEMBROT)*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Panggabean, S. dkk. (2021). *Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis

- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Class Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Paryanto. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli*. Malang: Ahlimedia Press.
- Prihantini. (2020). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rochayati, U. dkk. (2014). Model Pembelajaran *Learning Cycle* Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UNY*. Vol.22, (1), 109-118. doi: <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i1.8843>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Cetakan kelima). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish. Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, dkk.(2010). *Model-Model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru dan Algesindo.
- Suharni. (2021). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode *wide game* pada Peserta Didik Kelas VIID SMP Negeri 13 Tegal. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.8, (1), 87 – 92. doi: <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3278>
- Suherman. (2000). *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta : EGC Sulistyaningsih, I. (2016). Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IVA di Salah Satu Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2015/2016.
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Tedjasputra, MS. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Grasindo Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi 3). Jakarta: Balai Pustaka
- Wibawa, A. dkk. (2021). *Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal*. INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education). Vol. 3 (1), 17 – 22
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol.1, (1), 53 – 57. doi: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
- Zulqarnain, dkk. (2022). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).