

## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA PADA SMAN NEGERI 1 JATISARI KABUPATEN KARAWANG

AKHMAD SODIKIN

SMAN 1 Jatisari Kabupaten Karawang  
email: [sodikin@gmail.com](mailto:sodikin@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap pembelajaran mata pelajaran Sosiologi, PKWU dan Ekonomi di kelas X. Guru pada mata pelajaran tersebut sebelumnya menggunakan metode ceramah di kelas. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Sekolah. Data yang dianalisis adalah data hasil penilaian dengan metode ceramah, data hasil penilaian dengan metode bermain pada siklus 1 dan siklus 2. Analisis data menggunakan analisis metode Wilcoxon untuk data yang berdistribusi tidak normal dan metode tes rata-rata. 2 sampel berpasangan untuk data yang mempunyai normalitas. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa penggunaan metode bermain pada kelas X mata pelajaran Sosiologi, PKWU dan Ekonomi efektif meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah dalam proses belajar siswa di kelas ini. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus oleh ketiga guru mata pelajaran tersebut. **Kata kunci:** metode bermain, prestasi belajar siswa.

### ABSTRACT

This research aims to determine the impact of using the play learning method on learning Sociology, PKWU and Economics subjects in class X. Teachers in these subjects previously used the lecture method in class. The research uses the School Action Research method. The data analyzed is data from the assessment results using the lecture method, data from the assessment results from the playing method in cycle 1 and cycle 2. Data analysis uses the Wilcoxon method analysis for data that is not normally distributed and the average test method of 2 paired samples for data that has normality. Based on the results of the analysis, it is known that the use of the play method in class X for Sociology, PKWU and Economics subjects is effective in increasing student achievement compared to the use of the lecture method in the student learning process in class This was carried out in 2 research cycles by the three teachers in these subjects.

**Key words:** playing method, student achievement.

### PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran guru memerlukan tidak hanya dituntut untuk dapat menyampaikan materi Pelajaran tetapi juga mengatur proses menciptakan iklim yang baik yang memungkinkan siswa senang dalam belajar sesuai dengan minat dan potensi yang dimilikinya (Shilphy A. Octavia. 2020). Dalam hal ini guru memerlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan minat dan potensi siswa tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran kepada siswa di SMAN 1 Jatisari dilaksanakan berdasarkan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh guru sebelumnya. Sekolah ini memiliki 36 rombongan belajar atau kelas. Kelas XI dan XI menerapkan kurikulum Merdeka Belajar sedangkan kelas XII masih menggunakan kurikulum tiga belajar. Pada penerapan kurikulum Merdeka belajar guru dituntut untuk dapat mengadakan proses pembelajaran dengan metode yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar di kelas sehingga diusahakan metode yang digunakan adalah berbasis pada keaktifan siswa. Metode yang masih berpusat pada guru seperti metode ceramah masih digunakan oleh guru dikelas. Penggunaan metode ceramah

dilakukan dengan guru memberikan materi kepada siswa kemudian siswa menerima materi tersebut sesuai dengan informasi yang berasal dari guru. Penggunaan metode ini cenderung pasif karena siswa hanya menerima arahan dan informasi dari guru dan siswa tidak melakukan kegiatan untuk mencari informasi sendiri apa yang sedang dipelajarinya.

Sebagian guru juga menerapkan metode yang memusatkan pada siswa. Metode yang dilakukan guru diantaranya adalah metode bermain atau metode bermain. Pada metode ini siswa diberikan pengarahan tentang metode yang akan dilakukan yaitu metode bermain. Siswa dijelaskan cara bermain yaitu menggunakan kertas bermain yang berpasangan kemudian siswa melakukan permainan berkaitan dengan materi yang diberikan dengan cara memasang kertas tersebut.

Kegiatan guru dengan menggunakan 2 metode tersebut perlu dibandingkan mana yang lebih efektif dilakukan mengingat metode tersebut dapat digunakan dan diterapkan sesuai dengan kondisi kelasnya masing-masing. Guru tidak dapat memaksakan penggunaan suatu metode jika tidak berhasil digunakan dan mempertahankan atau mengembangkan metode lain jika metode tersebut cocok dengan situasi dan kondisi kelasnya masing-masing.

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada kelas XI di SMAN 1 Jatisari Karawang pada 3 pelajaran yaitu Ekonomi, kewirausahaan dan Biologi. Guru yang mengajar di kelas tersebut pada siklus pertama adalah metode ceramah dan pada siklus kedua menggunakan metode simulasi yaitu bermain peran bermain.

Pada metode pertama guru cenderung menjadi pusat pembelajaran karena guru memberikan materi kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah dan mentransfer pengetahuan yang dimilikinya. Dalam hal ini siswa cenderung memperoleh pengetahuan dari guru buan dari sumber yang siswa cari sendiri.

Pada metode kedua yaitu bermain peran siswa menjadi pusat belajar karena sumber belajar siswa diperoleh sendiri dan guru hanya memberikan instruksi untuk mempelajari sendiri materi yang akan dipelajari, mencari masalah sendiri, menjawab sendiri dengan menelaah sumber belajar seperti buku di perpustakaan, sumber belajar dari internet dan sebagainya. Materi yang sudah diperoleh oleh siswa kemudian disampaikan kembali dalam bentuk bermain peran.

Dalam hal ini guru hanya mengamati proses pembelajaran yang dilakukan siswanya. Kedua kegiatan ini dilakukan oleh pada 2 siklus pembelajaran. Dari masing-masing siklus pembelajaran kemudian diambil nilai yang diperoleh. Nilai yang diperoleh kemudian dibandingkan apakah terdapat perbedaan antara proses pembelajaran dengan metode ceramah dan metode bermain peran oleh siswa.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan yang signifikan nilai perolehan siswa dengan menggunakan metode ceramah dan metode bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan nilai perolehan siswa dengan menggunakan metode ceramah dan metode bermain sedangkan manfaat transformatifnya adalah dengan menggunakan metode bermain dengan kartu berpasangan diharapkan siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya di kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk pada penelitian tindakan sekolah (PTS). Penelitian ini merupakan penelitian berupa tindakan yang dilakukan kepala sekolah atau pegnawas secara berulang melalui langkah perencanaan (Syafrida Syahrir, 2022). Penelitian ini menggunakan data pada kelas tertentu yang menggunakan metode ceramah dan metode bermain pada kelas X di SMAN 1 Jatisari Kabupaten Karawang.

Data yang diperoleh berupa penilaian dengan kedua metode tersebut setelah pembelajaran selesai. Analisis dilakukan pada 2 siklus pada kelas XG untuk pelajaran

Sosiologi, kelas XB untuk pelajaran PKWU dan kelas XA pada pelajaran Ekonomi. Proses pembelajaran dilakukan oleh guru masing-masing di kelas tersebut.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis normalitasnya. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 21. Padat kolom asym.sig. Normalitas kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan data bersifat tidak normal. Analisis selanjutnya menggunakan Wilcoxon untuk menguji apakah ada perbedaan rata-rata hasil penilaian dengan metode ceramah dan metode bermain. Jika Asym.sig.wilcoxon menunjukkan angka di bawah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata penilaian dengan menggunakan metode ceramah dan permainan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pembelajaran ini melibatkan 3 pelajaran yaitu Sosiologi, PKWU dan Ekonomi di kelas X. Pelajaran Sosiologi di kelas XG, PKWU di XB, dan pelajaran Ekonomi di kelas XA. Pembelajaran dengan model permainan mengkolaborasikan 3 pelajaran tersebut membandingkan penggunaan jenis permainan yang paling efektif dilihat dari peningkatan motivasi dan pencapaian nilai hasil ulangan harian.

Pada pembelajaran mata pelajaran Sosiologi langkah yang dilakukan pada penelitian ini meliputi langkah sebagai berikut

- a. Menyiapkan modul pembelajaran pada pelajaran Sosiologi oleh guru Pelajaran.
- b. Menyiapkan kertas karton yang digunting kecil yaitu ukuran 7X8 cm dengan jumlah 20 buah
- c. Kertas yang digunting kemudian disusun secara berpasangan dengan kertas pertama berisi istilah dan kedua berisi penjelasannya sehingga terdapat 10 pasangan kertas
- d. Kertas ini kemudian dijadikan sebagai alat pembelajaran di kelas dan dimainkan untuk memasangkan istilah dengan pengertiannya.

Model pembelajaran ini dilakukan pada kelas Sosiologi. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 6 orang. Setiap kelompok dibagikan kartu secara berpang dan siswa mencocokkan kartu yang menurut mereka berpasangan antara istilah dan pengertiannya. Pengelompokan kartu berpasangan dilakukan dalam waktu 15 menit. Ketika waktu sudah selesai maka setiap wakil kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil pengelompokan kartunya.

Pada pembelajaran PKWU pembelajaran dilakukan dengan bermain peran yang ditunjuk oleh guru terhadap beberapa siswa yang berperan sebagai konsumen dan penjual produk fashion. Penjual kemudian menawarkan dengan menarik produk yang akan dijualnya dan konsumen berusaha menawar dengan baik. Siswa lain mengamati dan guru memberikan pertanyaan kemudian dijawab oleh siswa berdasarkan pada percakapan antara penjual dan konsumen tersebut.

Pada pembelajaran Ekonomi, guru melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Guru menyusun modul pembelajaran dengan materi kebutuhan manusia
- b. Guru membagi kelompok siswa untuk bermain dengan menggulingkan dadu besar yang terbuat dari bahan lembut membentuk kotak dengan angka 1 sampai 6 secara bergantian.
- c. Kelompok yang mendapat giliran menggulingkan dadu kemudian mengambil nomor urut soal yang harus dijawab oleh kelompoknya.
- d. Jika kelompok tersebut tidak mampu menjawab pertanyaan maka dapat dijawab oleh kelompok lain.
- e. Kelompok yang sudah menggulingkan dadu dan menjawab pertanyaan kemudian digantikan oleh kelompok lain dengan melakukan kegiatan serupa.
- f. Pada akhir permainan akan diketahui siap yang menjawab benar paling banyak baik dari

pertanyaan kelompok sendiri maupun menjawab dari pertanyaan kelompok lain. Pada penelitian ini dilakukan terhadap 3 pelajaran yaitu Sosiologi, PKWU dan Ekonomi. Silabus, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran disusun sebelum pembelajaran ini. Silabus pada pelajaran Sosiologi. Penerapan pembelajaran dilakukan seperti pada tabel berikut.

**Tabel 1. Penerapan metode permainan di kelas X**

No.	Pelajaran	Kelas
1	Sosiologi	XG
2	PKWU	XB
3	Ekonomi	XA

Sumber: data penelitian

## Hasil

### Siklus ke 1

Pada pelaksanaan di siklus pertama kelas yang diamati adalah seperti di bawah ini

**Tabel 2. Hasil penilaian pada 3 pelajaran dengan metode ceramah**

No.	Pelajaran	Kelas	Ceramah
1	Sosiologi	XG	64,25
2	PKWU	XB	75,78
3	Ekonomi	XA	74,19

Sumber: data dianalisis

Berdasarkan pada data di atas hasil penilaian Pelajaran Sosiologi di kelas XG memiliki rata-rata sebesar 64,25. Pada kelas XB hasil penilaian PKWU sebesar 75,78 di kelas XB dan hasil penilaian Pelajaran Ekonomi di kelas XA sebesar 74,19. Penggunaan metode ceramah bersifat monolog karena hanya bersumber dari guru dan siswa hanya menerima penjelasan dari guru tanpa harus mencari tahu sendiri, mengeksplorasi dan mengkomunikasikan hasilnya kepada siswa lainnya.

Berdasarkan pencapaian nilai yang kurang memuaskan pada penilaian guru tersebut maka pada pembelajaran selanjutnya guru mengganti metode pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam belajar dalam bentuk permainan atau menggunakan metode bermain. Metode ini menuntun siswa untuk bermain dalam kelas sedangkan guru menyediakan peralatannya.

Pada siklus pertama hasil penilaian setelah metode pembelajaran tersebut dilakukan dapat dilihat pada table berikut.

**Tabel 3. Hasil penilaian Pelajaran dengan metode bermain**

No.	Pelajaran	Kelas	ceramah	Metode bermain siklus 1	Kenaikan (%)
1	Sosiologi	XG	64,25	65,39	1,77
2	PKWU	XB	75,78	84,17	11,07
3	Ekonomi	XA	74,19	75,75	2,10

Sumber: data dianalisis

Berdasarkan pada data di atas terdapat kenaikan hasil penilaian pada 3 pelajaran yang diujikan kepada siswa. Pada Pelajaran Sosiologi terdapat kenaikan sebesar 1,77 %. Pada Pelajaran PKWU terdapat kenaikan sebesar 11,07 % dan pada Pelajaran Ekonomi terdapat kenaikan sebesar 2,10 %. Apakah kenaikan tersebut signifikan atau tidak perlu diuji dengan menggunakan uji 2 rata-rata menggunakan Uji Wilcoxon sebagai berikut. Sebelum melakukan uji tersebut dilakukan uji normalitas dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4. Uji normalitas dan uji 2 rata-rata**

No.	Pelajaran	kelas	Asym.sig. normalitas	Asym.sig Wilcoxon	Hasil pengujian
1	Sosiologi	XG	0,000	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
2	PKWU	XB	0,016	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
3	Ekonomi	XA	0,000	0,006	Terdapat perbedaan rata-rata

Sumber: data dianalisis dengan SPSS 22

Berdasarkan pada data di atas pada Pelajaran Sosiologi diketahui nilai sym.sig normalitas sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga data tidak bersifat normal dan perlu menggunakan uji Wilcoxon. Nilai asym.sig ini lebih kecil dari 0,05 sehingga menolak Ho dengan kata lain ada perbedaan rata-rata nilai pada metode ceramah dan nilai rata-rata menggunakan bermain.

Pada Pelajaran PKWU nilai Asym.sig normalitas 0,016 lebih kecil dari 0,05 sehingga data bersifat tidak normal dan perlu menggunakan uji Wilcoxon. Nilai Asym.sig Wilcoxon adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga menolak Ho atau ada perbedaan rata-rata nilai pada metode ceramah dan menggunakan bermain.

Pada Pelajaran Ekonomi nilai Asym.sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga data bersifat tidak normal dan perlu menggunakan uji Wilcoxon. Asym.sig Wilcoxon 0,006 lebih kecil dari 0,05 menolak Ho dengan kata lain ada perbedaan rata-rata nilai pada metode ceramah dan nilai rata-rata menggunakan bermain.

## Siklus ke 2

Pada siklus ke 2 guru mengajar juga menggunakan bermain. Setelah melakukan pembelajaran guru melakukan penilaian dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil penilaian dengan menggunakan role siklus ke dua dan perbandingannya dengan metode ceramah**

No.	Pelajaran	Kelas	Asym.sig. normalitas	Asym.sig Wilcoxon	Hasil pengujian
1	Sosiologi	XG	0,200	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
2	PKWU	XB	0,042	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
3	Ekonomi	XA	0,000	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata

Sumber: data dianalisis dengan SPSS 22

Berdasarkan pada data di atas pada Pelajaran Sosiologi diketahui nilai sym.sig normalitas sebesar 0,20 lebih kecil dari 0,05 sehingga data normal dan perlu menggunakan uji paired sampel test dengan uji t. Nilai asym.sig ini lebih kecil dari 0,05 sehingga menolak Ho dengan kata lain ada perbedaan rata-rata nilai pada metode ceramah dan nilai rata-rata menggunakan bermain.

Pada Pelajaran PKWU nilai Asym.sig normalitas 0,042 lebih kecil dari 0,05 sehingga data bersifat tidak normal dan perlu menggunakan uji Wilcoxon. Nilai Asym.sig Wilcoxon adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga menolak Ho atau ada perbedaan rata-rata nilai pada

metode ceramah dan menggunakan bermain.

Pada Pelajaran Ekonomi nilai Asym.sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga data bersifat tidak normal dan perlu menggunakan uji Wilcoxon. Asym.sig Wilcoxon 0,006 lebih kecil dari 0,05 menolak Ho dengan kata lain ada perbedaan rata-rata nilai pada metode ceramah dan nilai rata-rata menggunakan bermain.

Pengujian pada sample paired test untuk data yang tidak memiliki normalitas dan memiliki normalitas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada metode ceramah berbeda dibandingkan dengan metode bermain. Dengan kata lain karena nilai rata-rata bermain lebih besar dari metode ceramah maka dapat dikatakan bahwa nilai siswa yang melakukan pembelajaran dengan metode bermain lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata metode ceramah baik pada Pelajaran Sosiologi, PKWU maupun Ekonomi.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya diantaranya oleh Z.I. Paudi (2019) dan Tuti Hernaningsih dan Giyoto (2020). Pada kedua penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penilaian dengan metode bermain menunjukkan hasil yang meningkat dari sesi pertama maupun sesi ke 2. Pada kedua sesi siswa mencapai nilai di atas KKM yang telah ditentukan.

Pada penelitian Pada penelitian Reza Syahmi Bahtiar, Diah Yovita Suryarini (2019) diperoleh hasil bahwa metode bermain dapat meningkatkan keterampilan murid dalam melakukan pembelajaran mengenai jual beli di pasar tradisional. Penelitian ini dilakukan pada sejumlah siswa di sekolah dasar di kota Surabaya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain meningkatkan prestasi siswa dalam belajar baik pada siklus pertama maupun pada siklus kedua.

### **KESIMPULAN**

Penggunaan metode bermain pada kelas X untuk mata Pelajaran Sosiologi, PKWU dan Ekonomi efektif dalam meningkatkan prestasi siswa dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran siswa di kelas X SMAN 1 Jatisari Kabupaten Karawang. Hal ini dilakukan pada 2 siklus penelitian oleh ketiga guru pada mata Pelajaran tersebut. Pada siklus pertama rata-rata kenaikan penggunaan metode bermain adalah 1,77 %. Pada siklus kedua kenaikan nilai rata-rata penggunaan metode bermain adalah 42,15 % pada Pelajaran Sosiologi. Pada Pelajaran PKWU kenaikan nilai siswa rata-rata penggunaan metode bermain adalah 11,07 % pada siklus pertama dan siklus kedua sebesar 8,73 %. Pada pelajaran Ekonomi kenaikan nilai siswa rata-rata penggunaan metode bermain pada siklus pertama sebesar 2,09 % dan kenaikan nilai siswa rata-rata penggunaan metode Roleh Play pada siklus kedua adalah 4,86 %.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ade Haerullah dan Said Hasan. (2020). *Model dan pendekatan pembelajaran inovatif (Teori dan aplikasi)*. Lintas Nalar. Yogyakarta
- Purwiro Harjati. (2023). Pengaruh penerapan permainan pada pembelajaran fisika terhadap hasil belajar siswa. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro, Vol. 11, No. 1*, pp. 67-78. <http://dx.doi/10.24127/jpf.v11i1.7460>
- Reza Syahmi Bahtiar, Diah Yovita Suryarini. (2019). Metode bermain dalam peningkatan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. *Jurnal ilmiah sekolah dasar, Vol. 3, Number 1*, pn. 71-78
- Shilphy A. Octavia. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish, Sleman
- Siti Nurhasanah, Agus Jayadi, Rika Sa'diyah dan Syafrimen. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Copyright (c) 2024 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

Edu Pustaka, Jakarta

Syafrida Syahrir. 2022. *Metododlogi Penelitian*. KBM Indonesia, Yogyakarta

Syarif Hidayatullah, Henry Praherdiono dan Agus Wedi. (2020). Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil pembelajaran pemahaman ilmu pengetahuan alam. *Jurnal JKTP Vol. 3, No. 2, hal: 199-206*

Sobry Sutikno. (2019). *Metode dan model pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif, menyenangkan*. Holistica, Lombok

Tian Oktaviani, Endah Rita Sulstya Dewi, Kiswoyo. (2019). Penerapan pembelajaran aktif dengan menggunakan permainan Bingo untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 24, No. 1*

Z.I. Paudi. 2019. Penerapan metode bermain pada pembelajaran Fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan sains Indonesia, vol. 7, Nomor 2, halaman 111-120*