

**Volume 1 Issue 1 (2024) Pages 1- 25**  
**WALADI: Wawasan Belajar Anak Usia Dini**

**Metode Edukatif Gaming pada Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

**Amir Mahmud<sup>1✉</sup>, Mukhammad Wahyudi**

**<sup>1,2</sup> STAI YPBWI Surabaya.**

**Abstrak:**

Pembelajaran sekarang ini menuntut adanya inovasi dan transformasi, di masa transisi keadaan baru ini terlepas dari wabah penyakit biasa kita kenal dengan Covid-19 dampaknya dirasakan langsung dalam dunia pendidikan seperti halnya bebepa kebijakan baru untuk melaksanakan pembelajaran daring. Pada proses pembelajaran sini menggabungkan sebuah metode edukatif gaming sebagai penunjang dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam melaksanakan penelitian peneliti menggunakan metode Kurt Lewin yang meruapakan salah satu ciri dari penelitian tindakan kelas yang memiliki langkah terseruktur dan terencana disetiap siklus, tahapan-tahapannya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah peneran model pembelajaran Blended learning yang digabungkan dengan metode edukatif gaming sebagai penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ditunjukkan dari hasil prsesntase yang kian meningkat pada siklus I aktivitas siswa senilai 65,9% meningkat sebanyak 75,73% pada siklus II. Untuk aktivitas guru pada siklus I senilai 68,75% meningkat menjadi 76,25% pada siklus II. Untuk data nilai hasil belajar siswa pada siklus I senilai 75% pada pelajaran Bahasa Indonesia dan untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) senilai 62% mengalami peningkatan pada siklus II senilai 87,5% pada pelajaran Bahasa Indonesia dan untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) senilai 75%.

**Kata Kunci :** Media Pop Up Boo, Kemampuan Mengenal Huruf

Copyright (c) 2024 Amir Mahmud

---

✉Corresponding author :

Email Address : [amirmahmud@stai-ypbwi.ac.id](mailto:amirmahmud@stai-ypbwi.ac.id)

Perum Rewwin, Jl. Wedoro PP Blok PP No.66 61253 Wedoro Jawa Tmur, Indonesia

Received 21-01-2024, Accepted 12-03-2024, Published 29-06-2024

## A. Pendahuluan

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan keperibadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*expiience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *a body of knowledge*.<sup>1</sup> Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana siswa atau pembelajar bereksplorasi, menggali dan menemukan kemudian memungutnya untuk memperoleh pengetahuan.

Setelah lahir teori kognitivisme, definisi pengetahuan atau menjadi tahu semacam ini mengalami perubahan. Oleh karena itu di dalam pengalamannya manusia selalu menghadapi sejumlah fenomena atau fakta alami tertentu, maka pengetahuan pada hakikatnya juga terbangun dari sekumpulan fakta-fakta. Menurut Hilgard, belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi.<sup>2</sup>

Tidak bisa dipungkiri dalam pembelajaran memiliki beberapa hal vital, diantaranya guru, siswa, media dan penerapan pembelajaran/strategi pembelajaran. Strategi sendiri merupakan suatu garis besar haluan bertindak untuk mencapai sasaran yang

---

<sup>1</sup> Famahato Lase, "Dasar Pengembangan Kurikulum Menjadi Pengalaman Belajar," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2015): 130-140.

<sup>2</sup> Ernest R Hilgard, "The Trilogy of Mind: Cognition, Affection, and Conation," *Journal of the History of the Behavioral Sciences* 16, no. 2 (1980): 107-117.

telah ditetapkan. Strategi sangat diperlukan dalam pembelajaran dalam kelas, hal ini dikarenakan tingkat pemahaman dan daya ingat yang dimiliki oleh setiap siswa tidak sama. Terdapat beberapa pengertian strategi pembelajaran menurut para ahli, diantaranya menurut Konza bahwa strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dipilih yaitu dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Dick dan Carey strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahap kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membentuk siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Jadi, tidak hanya sebatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk peraturan, materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.<sup>3</sup>

Strategi pembelajaran yang baik adalah strategi yang dapat menumbuhkan dan menambah semangat belajar bagi siswa. Dalam hal ini guru hendaknya menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan dan memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk kondisi kelas. Strategi pembelajaran sendiri memiliki beberapa jenis, antara lain strategi pembelajaran langsung dan strategi tidak langsung. Keduanya digunakan oleh guru dalam pembelajaran sesuai dengan situasi serta kondisi siswa dan lingkungan pendukung pembelajaran.<sup>4</sup>

Melihat keadaan yang terjadi, dalam dunia pendidikan banyak sekali tantangan yang dihadapi seorang guru, seperti

---

<sup>3</sup> Wilfridus Muga, Bayu Suryono, and Eko Lodang Januarisca, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick and Carey," *Journal of education technology* 1, no. 4 (2017): 260-264.

<sup>4</sup> Halid Hanafi, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah* (deepublish, 2018).

pengelolaan kelas, pemilihan media pembelajaran ataupun tentang pemilihan strategi, model ataupun metode pembelajaran yang semuanya untuk menciptakan kondisi yang efektif dengan tujuan menggiring siswa mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Yamin dan maisah berpendapat bahwa usaha guru dalam menciptakan kondisi yang diharapkan akan efektif apabila: pertama, diketahui secara cepat faktor-faktor yang dapat menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam proses pembelajaran, kedua, dikenal masalah-masalah yang diperkirakan dan biasanya timbul dan dapat merusak iklim pembelajaran, ketiga, dikuasainya berbagai pendekatan dan pengelolaan kelas dan diketahui pula kapan dan untuk masalah mana pendekatan digunakan. Permasalahan-permasalahan di atas lebih cenderung permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar dikelas.

Namun kini dunia sedang dilanda wabah secara global, pun juga Indonesia. Wabah ini dikenal dengan sebutan covid-19 atau *coronavirus disease 19* yang menyerang manusia serta penularan manusia terhadap manusia.<sup>5</sup> Pandemi covid-19 tidak hanya berpengaruh pada pendidikan tingkat perguruan tinggi dan menengah saja tetapi dimulai dari pendidikan usia dini dan sekolah dasar.<sup>6</sup> Di SDN Kemayoran 1 khususnya pada awalnya menjalani pembelajaran tatap muka harus beradaptasi dengan keadaan saat ini. Akan tetapi banyak masalah baru yang bermunculan, permasalahan ini dialami oleh siswa, orang tua dan juga guru. Permasalahan tersebut diantaranya kurangnya

---

<sup>5</sup> Yuliana Alfiyatin, "Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pandangan Siswa MI Al-Falah Dakiring-Bangkalan," *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam* 5, no. 2 (2020): 1-22.

<sup>6</sup> Rina Rahmi, "Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)* 30, no. 111-123 (2020).

pengetahuan tentang teknologi oleh orang tua dan siswa sehingga dalam proses pembelajaran mendapat hambatan.<sup>7</sup> Ditambah dalam pemilihan metode guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru sebagai satu satunya sumber belajar, maka komunikasi antara guru dan siswa tidak berjalan secara lancar, dinilai dari respon siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi suasana kelas ramai, penjelasan guru membosankan, materi cenderung bersifat umum dan kadang-kadang penyampaian guru terlalu cepat, membuat siswa kurang konsentrasi bahkan menjadi malas mengikuti mata pelajaran di kelas akibatnya merasa jenuh dan bosan.

Dari hasil wawancara peneliti kepada guru kelas IV mendapat informasi bahwa di SDN Kemayoran 1 telah menerapkan sistem pembelajaran daring akan tetapi guru juga sekali-kali memasukkan siswa dengan pembelajaran tatap muka dengan dibatasi maksimal 30 menit lalu diteruskan di rumah dengan menggunakan Whatsapp grup, namun hal ini dirasa kurang efektif dilihat dari respon dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

Muzanni selaku guru di SDN Kemayoran 1 sekaligus operator sekolah menambahkan beberapa permasalahan yang terjadi adalah banyaknya komplek dari orang tua bahkan dari Ketua Yayasan meminta siswa-siswa untuk dipulangkan lebih awal dengan alasan ketika mengikuti waktu yang ditetapkan sekolah,

---

<sup>7</sup> Rio Erwan Pratama and Sri Mulyati, "Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid-19," *Gagasan Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2020): 49-59.

<sup>8</sup> Bahol, *Wawancara*, Sumenep, 17 Januari 2022.

siswa tidak mempunyai waktu istirahat karena harus dilanjutkan sekolah Madrasah. Dengan mempertimbangkan permintaan orang tua siswa dan beberapa tokoh masyarakat setempat SDN Kemayoran 1 menerima permintaan dengan menyesuaikan keadaan dengan memulangkan lebih awal. Banyaknya masalah terjadi yang imbasnya selain pada siswa guru juga merasakan langsung dari segi waktu bahkan materi yang disampaikan terkadang harus diselesaikan dengan cepat hingga penyampaian materi tidak tersampaikan dengan baik.<sup>9</sup>

Tentunya inovasi pembelajaran sangat diperlukan agar terjadi pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Kondisi yang berbeda ini tentu saja berakibat pada proses penyampaian materi dari guru kepada siswa. Sebelum adanya pandemi pembelajaran berlangsung dengan metode tatap muka namun dengan adanya pandemi pembelajaran berubah menjadi tanpa tatap muka atau dikatakan daring. Guru dituntut untuk kreatif dan atraktif dalam penyampaian materi di sekolah. Game edukatif bisa menjadi salah satu pilihan untuk menyampaikan materi. Di mana game edukatif melibatkan guru secara langsung sehingga rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari akan meningkat, dengan demikian maka dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM).

Dalam uraian di atas pandemi yang belum diketahui pasti berakhir, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat. Untuk itu perlu guru memilih strategi, metode dan model pembelajaran inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan siswa.

---

<sup>9</sup> Muzanni, *Wawancara*, Sumenep, 17 Januari 2022

Model pembelajaran *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegritaskan teknologi dalam proses pembelajaran di Indonesia khususnya Sekolah Dasar. *Blended Learning* merupakan istilah baru dalam dunia pendidikan. *Blended Learning* berarti gabungan antara sistem pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *e - learning* yang dapat digunakan oleh siapa saja, di mana saja dan kapan saja. Istilah *Blended Learning* mengandung arti percampuran atau kombinasi pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan *online*.

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan sebuah data penelitiannya. Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas.<sup>10</sup> Penelitian Tindakan Kelas biasa digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dalam sebuah tindakan kelas. Sebagaimana yang tertuang dalam buku Penelitian Tindakan Kelas oleh Kunandar PTK dilaksanakan dalam siklus yang berulang yang menggunakan empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.<sup>11</sup> Prosedur PTK dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan (*plan*), tindakan, (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Rangkaian empat langkah yang saling berkaitan itu pelaksanaan PTK disebut dengan satu siklus.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto,dkk, *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*(Jakarta : PT Bumi Aksara,2017), 02

<sup>11</sup> Kunandar,Langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 96

<sup>12</sup> Paizaluddin dan Ermalinda, Penelitian Tindakan Kelas panduan teoritis dan praktis, (Bandung: Alfabeta, 2016) hal, 29-30

Penelitian ini merupakan Penilaian Tindakan Kelas. Di mana peneliti yang berperan sebagai guru melakukan tindakan-tindakan sebagai upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran. Untuk mendapat data-data yang dibutuhkan dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dalam penelitian ini peneliti menggunakan data dari 2 kali tindakan yaitu siklus I dan II.<sup>13</sup>

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus pertama dilakukan sebanyak 2 pertemuan dan siklus ke dua sebanyak 2 kali.

#### Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Siklus	Pertemuan	Pelaksanaan Penelitian	Waktu
1	Pertama	Selasa, 8 Oktober 2023	07.30 - 11.00 WIB
	Kedua	Kamis, 10 Oktober 2023	07.30 - 11.00 WIB
2	Pertama	Selasa, 15 Oktober 2023	07.30 - 11.00 WIB
	Kedua	Kamis, 17 Oktober 2023	07.30 - 11.00 WIB

### C. Kajian Teori

#### 1. Metode Pembelajaran Berbasis Edukatif Gaming

*Game* merupakan sebuah permainan dengan adanya aturan tertentu sehingga pada permainan nantinya ada yang menangi dan juga adayang kalah, biasanya dalam konteks ini tidak begitu serius atau dengan tujuan hanya sebagai *refreshing*. Adapun cara belajar yang digunakan dalam menilai interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi- strategi yang rasional. Kata *Game* di sini

---

<sup>13</sup> Mulyasa E, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011) hal. 10

berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah dasar permainan. Arief Sadiman juga mengungkapkan bahwa permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan sesuai yang sudah ditentukan untuk mencapai sebuah tujuan.<sup>14</sup>

*Game* edukasi merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut. Menurut Cahyo dia berpendapat dalam suatu permainan (*game*) dikatakan edukatif jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya.<sup>15</sup>

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

*Game* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan hampir setiap orang untuk menghilangkan kejenuhan ataupun hanya untuk mengisi waktu luang. Namun, sekarang *game* tidak hanya sebatas sarana hiburan semata, tetapi telah berkembang menjadi salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran untuk menyelesaikan suatu permasalahan agar dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang adapun kelebihan dari *game* edukatif yaitu; (1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk

---

<sup>14</sup> Arief S Sadiman, "Media Pembelajaran," Jakarta: Rajawali Pers (1996). 75

<sup>15</sup> Agus N Cahyo, "Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak," *Jogjakarta: Flashbooks* (2011).

dilakukan dan sesuatu yang menghibur (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (1) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung (3) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat (4) Permainan bersifat luas (5) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Ada banyak jenis-jenis *game edukasi* yang bisa diterapkan di kelas. Berikut ada beberapa macam permainan edukasi yang cocok diterapkan pada anak sekolah dasar diantaranya:

a) *Word Guessing*

Permainan *word guessing* merupakan sebuah permainan berupa tebak merupakan sebuah permainan edukasi yang mudah untuk diterapkan pada siswa. Permainan tebak kata ini juga tidak memerlukan alat dan bahan yang rumit untuk membuatnya.<sup>16</sup>

*Game* edukasi tebak kata di sini bisa diterapkan pada semua tingkatan siswa dan juga diintegrasikan dengan berbagai mata pelajaran di sekolah. Misalnya menebak kata dengan tema hewan, tanaman dan lain sebagainya.

b) *Singing and Dancing*

Pada umumnya siswa Sekolah Dasar memiliki banyak sekali energi. Jika tidak tersalurkan dengan baik, bisa-bisa akan melakukan hal-hal yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Seperti permainan tebak kata,

---

<sup>16</sup> Mairi Männamaa, Eve Kikas, and Aire Raidvee, "The Effect of Testing Condition on Word Guessing in Elementary School Children," *Journal of Psychoeducational Assessment* 26, no. 1 (2008): 16-26.

permainan *singing and dancing* di sini tidak memerlukan alat dan bahan yang rumit. Jika di sekolah tidak menyediakan CD *Player* atau alat memutar lagu, Guru dapat mengajak siswa untuk bernyanyi bersama siswa tanpa perlu dengan iringan alat musik.

Guru dapat memilih dan mencoba lagu-lagu dimulai dari lagu anak-anak hingga pada lagu yang sedang marak dinyanyikan atau yang familiar dengan anak seperti *Baby Shark*. Permainan menari dan menyanyi ini dapat dikonsepsi seperti permainan *Squid game* yang sekarang sedang *viral*. Saat musik atau lagu sudah berhenti siswa harus juga berhenti bernyanyi atau menari. Selain membuat siswa merasa senang dan terhibur, permainan ini juga sangat ampuh mengusir rasa bosan pada siswa.

c) *Word Chain*

Permainan edukasi pada anak Sekolah Dasar yang sering dimainkan adalah sambung kata penerapan permainan ini sangat beragam tergantung kreativitas yang dilakukan oleh guru dan level pendidikan siswa. Misalnya siswa menyebutkan satu kata yang berawalan huruf terakhir dari kata yang disebutkan teman sebelumnya atau bisa juga siswa diminta menyebutkan kata yang dimulai dari suku kata terakhir kata sebelumnya. Alternatif lain yang dapat guru terapkan adalah meminta siswa menyambung kata sehingga membentuk sebuah kalimat. <sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Agustinus Lumettu et al., "PERANAN WORD CHAIN GAME DALAM PEMBELAJARAN STRUKTUR BAHASA INGGRIS SECARA KREATIF PADA MAHASISWA SEMESTER IV JURUSAN PARIWISATA POLITEKNIK NEGERI MANADO," *Aksara Kawanua: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 04 (2023): 232-245.

Pada level pendidikan yang lebih tinggi, guru dapat meningkatkan tantangan dengan memberikan tema tertentu atau mengubah bahasa yang digunakan misalnya bahasa Inggris. Permainan sangat bermanfaat untuk memperkaya kosakata pada siswa.

d) *Memory Game*

Permainan *memory game* ini dapat juga dapat dilaksanakan secara *online* maupun *offline*. Guru di sini dapat memanfaatkan aplikasi yang ada. Permainan *memory game* yang sudah ada dan dapat dimainkan atau membuat sendiri dengan menggunakan aplikasi *power point*.<sup>18</sup> Pembuatannya cukup mudah. Guru dapat menemukan tutorialnya di internet maupun di video-video yang diunggah di *YouTube*.

e) *Quiz*

Anak sekarang pada umumnya yang lebih akrab dengan *gadget*. Kuis *online* ini mudah sekali dijumpai dan sangat membantu kepada guru dalam memberikan kegiatan yang menyenangkan saat pembelajaran berlangsung. Kuis juga bisa dijadikan sebuah permainan edukasi yang cocok untuk menarik kembali minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Jika tidak memerlukan bantuan aplikasi kuis *online*, guru tetap dapat membuat kuis sendiri. Guru dapat meminta siswa menuliskan jawaban di *chat room*, *Whatsapp Grup* atau menulis di kertas kemudian mengirimkannya

---

<sup>18</sup> Reihan Wiyanda et al., "RANCANG BANGUN APLIKASI MEMORY GAMES UNTUK MELATIH KEMAMPUAN DAYA INGAT DAN KONSENTRASI ANAK USIA DINI BERBASIS WEBSITE" (ResearchGate, 2023).

dalam bentuk foto. Semua mata pelajaran sangat memungkinkan untuk diberikan sisipan *game* berupa kuis.<sup>19</sup>

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 2 *game* edukasi di mana permainan ini berkaitan dengan mata pelajaran yang akan disampaikan baik saat *luring* dan *daring* berlangsung. Adapun langkah atau cara bermain sebagai berikut:

Adapun di waktu *luring* penulis menggunakan permainan sambung kata. Guru pertama-tama menjelaskan alur permainan dengan memberikan contoh agar siswa dapat memahami dari permainan sambung kata tersebut. Guru mengawali dengan memberikan satu kata, lalu siswa menambahkan kata tersebut yang berkaitan dengan kata yang diberikan sebelumnya, begitu seterusnya sehingga menjadi sebuah kalimat. Misalnya, Guru memberikan kata "Ayah", lalu siswa meneruskan "harus", disambung lagi oleh siswa lain "sanggup", dilanjut oleh siswa "pelihara" disambung lagi oleh siswa lain "ayam", ketika sudah menjadi satu kalimat guru meminta siswa untuk mengingat semua kata-kata dan menyambung kata tersebut menjadi sebuah kalimat " Ayah harus sanggup pelihara ayam". Siswa yang aktif dan antusias diberikan apresiasi oleh guru.

Adapun di waktu *daring* siswa diminta untuk *download* sebuah aplikasi yang berada di *Google Play Store* untuk menemukannya, buka *Play Store* buka dibagian game pilih tab kategori di bagian atas tampilan tepat dibawah bilah

---

<sup>19</sup> Nita Oktifa, <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/game-edukasi-anak-sd-kala-pjj/> "5 *Game* Edukasi yang Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar AnakSD KalaPJJ" (Kamis, 06 Januari 2022, 20.15)

pencarian di atas pilih permainan “ Aku Belajar Profesi” ketika sudah berhasil di *download* siswa diberikan tugas untuk menyelesaikan misi dengan memilih profesi apa yang akan dipilih hingga permainan selesai. Perolehan skor kemudian di *Screenshot* lalu dikirim di *Whatsapp grup*. Tujuan dari *game* edukasi ini guna mengetahui sejauh mana siswa memahami pelajaran yang telah disampaikan di kelas.

## 2. Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Menurut Graham menyebutkan *Blended Learning* adalah; a) definisi yang mengkombinasikan berbagai modalitas media pembelajaran. b) definisi yang mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran, teori belajar, dan dimensi pengajaran. c) definisi yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan *daring*.<sup>20</sup> Menurut Staker dan Horn, pembelajaran *blended learning* program pendidikan formal di mana seorang siswa belajar setidaknya sebagian melalui pengiriman konten dan instruksi *online* dengan beberapa *elemen control* siswa dari waktu ke waktu, tempat, jalur, dan/atau kecepatan dan setidaknya dalam berpisah dilokasi bata dan mortir yang diawasi dari rumah. Menurut Friesen *blended learning* pembelajaran yang disajikan sengan menggabungkan internet dan media digital dengan mendirikan bentuk ruang kelas yang membutuhkan kehadiran guru dan siswa.<sup>21</sup>

*Blended Learning* merupakan metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online*

---

<sup>20</sup> Hadion Wijoyo, *Blended Learning Suatu Panduan* (Solok: CV Insan Cendekia Mandiri, 2020), 250.

<sup>21</sup> Hamonagan Tabunan, dkk, *Blended Learning dengan Ragam Gaya Belajar*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 79.

secara harmonis. Perpaduan antara pembelajaran konvensional di mana guru dan siswa bertemu langsung dan bertemu secara *online* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Model pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan kehadiran guru dan dengan komunikasi elektronik. Kehadiran guru dapat dilakukan bergantian antara fisik dan virtual. Beberapa pertemuan kelas dilakukan dengan pertemuan fisik (dalam ruang kelas tradisional yaitu tatap muka langsung) dan pertemuan lainnya dilakukan secara maya.<sup>22</sup>

Adapun bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan virtual antara guru dan siswa, yang mana keduanya berada pada lokasi yang berbeda, namun saling memberi *feedback*, bertanya, menjawab. *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapatkan pengajaran. *Blended learning* juga merupakan kombinasi pengajaran langsung (*face to face*) dan pembelajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari implementasi sosial.<sup>23</sup>

Pembelajaran *blended learning* bukan lagi bertindak sebagai satu-satunya pemberi informasi. Pembelajaran berfungsi sebagai tutor, fasilitator, dan motivator. Oleh sebab itu, guru hendaklah mengembangkan kreatifitasnya guna memudahkan dengan pembelajaran secara langsung dan pembelajaran *daring*. Hendaknya pertemuan tatap muka

---

<sup>22</sup> Wasis D. Dwiyogo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), 68.

<sup>23</sup> Achmad Noor Fatirul dan Joko Adi Walujo, *Desain Blended Learning: Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian* (Surabaya: Scopinda Media Pustaka, 2020), 44

dikemas dengan metode diskusi dan kolaborasi secara efektif. Tugas yang telah diberikan kepada siswa dapat dijadikan materi sebagai penilaian tujuan kompetensi yang diinginkan. Saat pembelajaran *daring* guru dapat menyajikan konten yang menarik untuk siswa, dapat berupa gambar, video, audio, animasi, dan lain sebagainya.

Guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini. Seperti maraknya aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kebanyakan guru akan menggunakan aplikasi yang tengah digandungi dalam masyarakat, diantaranya menggunakan aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, *video call*, *youtube*, *google form*, dan lain sebagainya.

#### **D. Hasil Penelitian dan Diskusi**

##### **1. Penerapan model pembelajaran blended learning pada siswa kelas IV di SDN Kemayoran 1 Bangkalan**

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Pada penelitian ini model pembelajaran yang dipilih yaitu model pembelajaran *blended learning*. Model pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* secara harmonis. Perpaduaan antara pembelajaran konvensional di mana guru dan siswa bertemu langsung dan bertemu secara online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Model pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan kehadiran guru dan dengan komunikasi elektronik. Kehadiran

pengajar dapat dilakukan bergantian antara fisik dan virtual. Beberapa pertemuan kelas dilakukan dengan pertemuan fisik (dalam ruang kelas tradisional yaitu tatap muka langsung) dan pertemuan lainnya dilakukan secara maya. Penerapan model pembelajaran *blended learning* di kelas IV ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Peneliti juga menggunakan metode *edukatif gaming* sebagai penunjang pada saat proses pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pada pertemuan pertama, guru melakukan proses pembelajaran dan *mengesharee* terlebih dahulu materi atau bahan ajar yang akan dipelajari di grup kelas. Setelah itu guru melakukan video coll dan sedikit menyinggung gambar atau anak yang sedang membayangkan cita-cita. Pada awalnya semua siswa kurang merespon. Namun dipertengahan ada siswa yang bermain sendiri tidak menyimak atau mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Pada pertemuan kedua, guru melanjutkan materi pelajaran yang terdapat pada tema 6 pembelajaran 1 tentang siklus makhluk hidup. Di sini guru menggunakan model pembelajaran *blended learnng*. Pada peretemuan ini guru mengajak siswa untuk bermain *game* edukasi di mana dalam permainan ini berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. Guru mendampingi dan memperluas kegiatan kelas agar semua siswa aktif dan tidak ada yang diam saja.

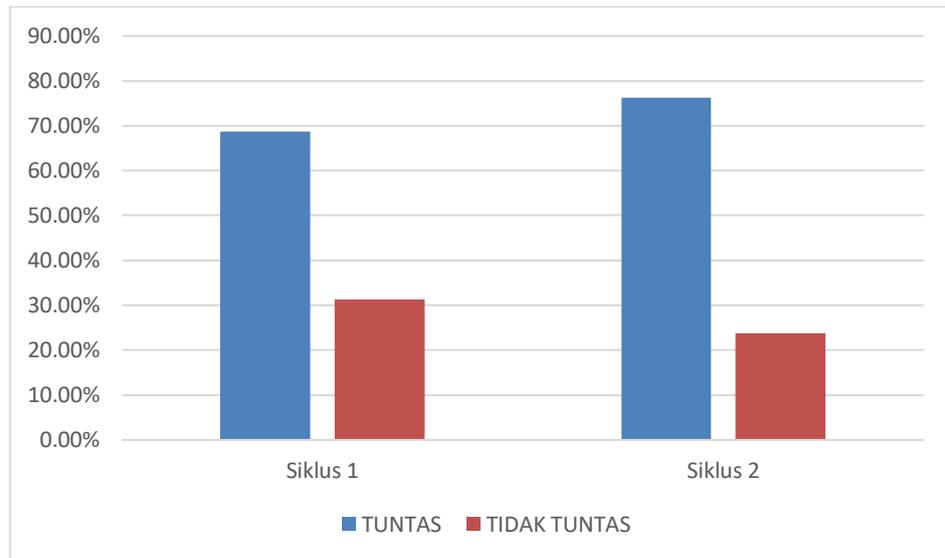
Pada pertemua pertama siklus II, guru melanjutkan pembelajaran pada tema 6 pembelajaran 2 dengan menggunakan metode *edukatif gaming* pada model pembelajaran *blended learning*. Di tahap ini guru tidak segan untuk menegur siswa yang berbuat gaduh atau membuat suasana pembelajaran tidak kondusif. Guru

juga sesekali menunjuk siswa maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru secara acak.

2. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *edukatif gaming* pada model pembelajaran *blended learning* pada siswa kelas IV di SDN Kemayoran 1 Bangkalan.

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SDN Kemayoran 1 Bangkalan, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam pembahasan ini akan dijabarkan hasil peningkatan dari tiga aktivitas yaitu proses pembelajaran, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang dianalisis dalam penelitian ini. Adapun peningkatan yang terjadi pada ketiga aktivitas tersebut disetiap siklus akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan pada kelas IV di SDN Kemayoran 1 Bangkalan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggabungkan *edukatif gaming* pada pembelajaran tematik tema 6 pembelajaran 1 dan 2 dapat meningkatkan proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Hasil peningkatan proses pembelajaran ditampilkan dalam diaram berikut:

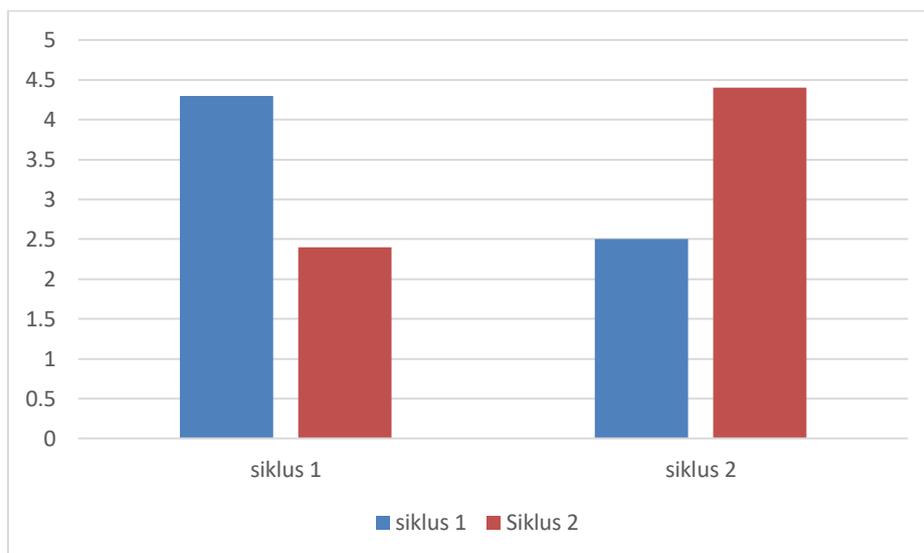


**Diagram 3.1**

### **Gambaran Peningkatan Proses Pembelajaran**

Berdasarkan data pada diagram 3.1 di atas, menunjukkan bahwa proses pembelajaran siswa kelas IV di SDN Kemayoran 1 Bangkalan dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* yang digabungkan dengan penggunaan metode *edukatif gaming* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dari siklus I sampai siklus II senilai 68,75% meningkat menjadi 76,25% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu mewujudkan situasi pembelajaran lebih efektif.

- b. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran tematik tema 6 pembelajaran 1 dan 2 di kelas IV di SDN Kemayoran 1 Bangkalan dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada siklus I dan siklus II dapat ditampilkan dalam diagram berikut:

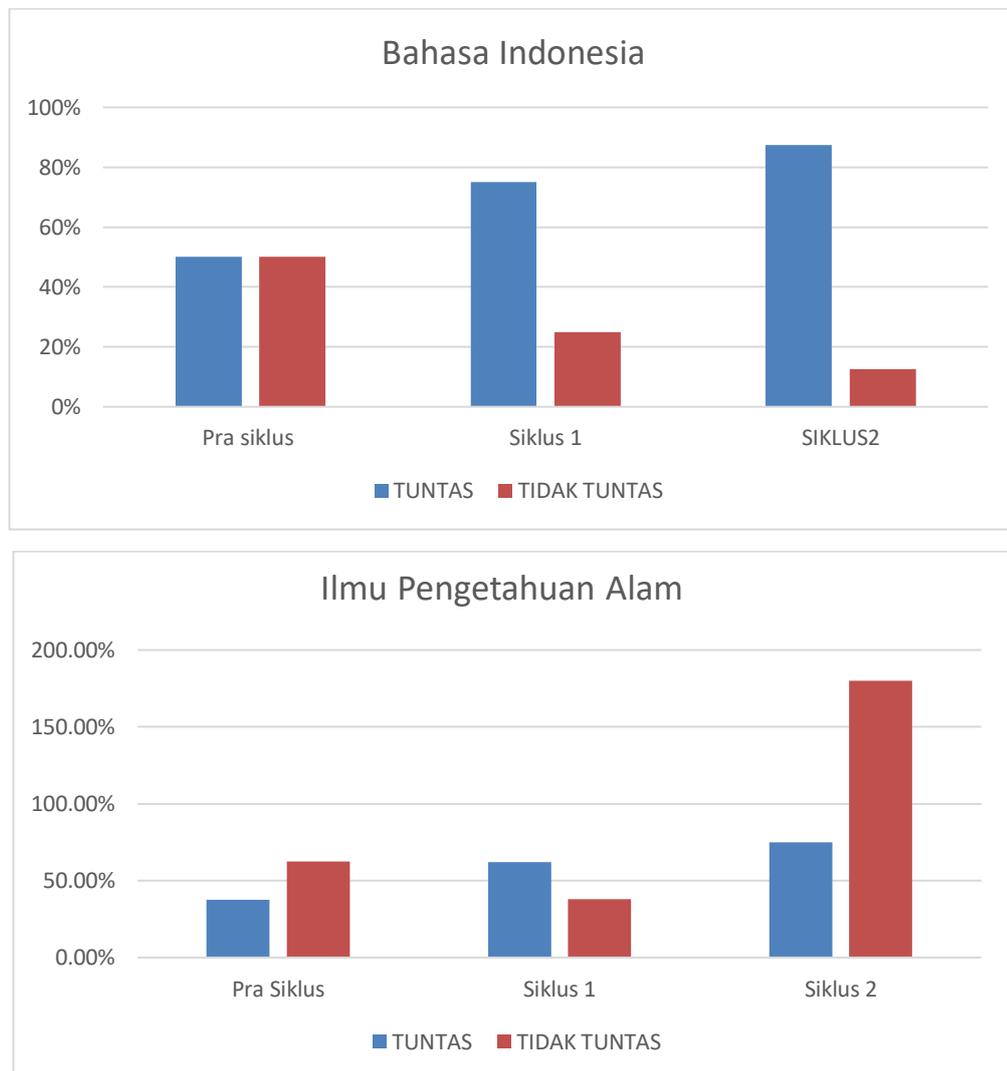


**Diagram 3.2**

**Gambaran Peningkatan Aktivitas Siswa**

Berdasarkan data pada diagram 3.2 di atas, menunjukkan bahwa peningkatan hasil aktivitas siswa pada pembelajaran tematik tema 6 pembelajaran 1 dan 2 pada siswa kelas IV di SDN Kemayoran 1 Bangkalan dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* menunjukkan peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan presentase pada siklus 1 senilai 65,9% meningkat menjadi 75,73% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu mewujudkan situasi pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan hasil belajar siswa pada dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* untuk siswa kelas IV di SDN Kemayoran 1 pada siklus I dan siklus II dapat ditampilkan dalam diagram berikut:



**Diagram 3.3**  
**Gambaran Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan data pada diagram 3.3 di atas, menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada siswa kelas IV di SDN Kemayoran 1 dengan menggabungkan sebuah metode *edukatif gaming* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran menunjukkan peningkatan dari pra siklus sampai siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan presentase pada pra siklus

senilai 50% untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) 37,5% pada siklus I meningkat 75% untuk pelajaran Bahasa Indonesia dan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebanyak 62%. Pada siklus II meningkat lagi senilai 87,5% untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebanyak 75%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggabungkan sebuah metode *edukatif gaming* sebagai penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat membantu mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggabungkan sebuah metode *edukatif gaming* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Beberapa kendala dalam pengaplikasian metode *edukatif gaming* pada model pembelajaran *blended learning* dapat diatasi dilihat dari peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I dan II peneliti bertindak sebagai guru memulai proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*.

Peningkatan di atas ditunjukkan dengan nilai rata-rata dan presentase yang terus meningkat pada setiap siklusnya. Lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Peningkatan proses pembelajaran siklus I mendapat rata-rata 68,75% dengan kategori baik namun belum mencapai

ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Kemudian pada siklus II meningkat senilai 76,25% dengan kategori sangat baik, angka tersebut sudah mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Sedangkan peningkatan aktivitas siswa, siklus I mencapai nilai 65,9% dengan kategori baik namun belum mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan  $\geq 75\%$ . Kemudian pada siklus II meningkat senilai 75,73% dengan kategori sangat baik, angka tersebut sudah mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu  $\geq 75\%$ .

2. Peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus senilai 50% untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) 37,5% dengan kategori kurang, nilai ini belum mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I senilai 75% untuk pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebanyak 62,5% dengan kategori baik namun belum mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Pada siklus II mengalami peningkatan lagi senilai 87,5% untuk pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebanyak 75% dengan kategori sangat baik, angka tersebut sudah mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu  $\geq 75\%$ .

## F. Daftar Pustaka

Alfiyatin, Yuliana. "Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pandangan Siswa MI Al-Falah Dakiring-Bangkalan." *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam* 5, no. 2 (2020): 1-22.

- Cahyo, Agus N. "Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak." *Jogjakarta: Flashbooks* (2011).
- Hanafi, Halid. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. deepublish, 2018.
- Hilgard, Ernest R. "The Trilogy of Mind: Cognition, Affection, and Conation." *Journal of the History of the Behavioral Sciences* 16, no. 2 (1980): 107-117.
- Lase, Famahato. "Dasar Pengembangan Kurikulum Menjadi Pengalaman Belajar." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2015): 130-140.
- Lumettu, Agustinus, Silvana A R Wewengkang, Jemmy Pangemanan, Ruddy A Wowiling, Anneke Marie Kaunang, Treesje A C Langi, and Treesje L Runtuwene. "PERANAN WORD CHAIN GAME DALAM PEMBELAJARAN SRUKTUR BAHASA INGGRIS SECARA KREATIF PADA MAHASISWA SEMESTER IV JURUSAN PARIWISATA POLITEKNIK NEGERI MANADO." *Aksara Kawanua: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 04 (2023): 232-245.
- Männamaa, Mairi, Eve Kikas, and Aire Raidvee. "The Effect of Testing Condition on Word Guessing in Elementary School Children." *Journal of Psychoeducational Assessment* 26, no. 1 (2008): 16-26.
- Muga, Wilfridus, Bayu Suryono, and Eko Lodang Januarisca. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick and Carey." *Journal of education technology* 1, no. 4 (2017): 260-264.

Pratama, Rio Erwan, and Sri Mulyati. "Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid-19." *Gagasan Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2020): 49–59.

Rahmi, Rina. "Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)* 30, no. 111–123 (2020).

Sadiman, Arief S. "Media Pembelajaran." *Jakarta: rajawali pers* (1996).

Wiyanda, Reihan, Adhira Fahri Gathan, Rizal Sihombing, Rachman Aldiansyah, Diva Sabila, Muhammad Rifqu Abdillah Ramadhan, and Irawan Afrianto. "RANCANG BANGUN APLIKASI MEMORY GAMES UNTUK MELATIH KEMAMPUAN DAYA INGAT DAN KONSENTRASI ANAK USIA DINI BERBASIS WEBSITE." ResearchGate, 2023.