

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEBAK GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALITIS SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI MI X)

Sri Retna Usmiati¹, Mochamad Faridz²

Edison Gulo³ Yoseph Bernandino A. Teluma⁴

Rinaldi Yusuf⁵

¹PGSD FBHP Universitas Nusa Putra

²PGSD FBHP Universitas Nusa Putra

³PGSD FBHP Universitas Nusa Putra

⁴PGSD FBHP Universitas Nusa Putra

⁵PGSD FBHP Universitas Nusa Putra

Alamat e-mail :1Sri.retna_sd23@nusaputra.ac.id,

2mochamad.faridz_sd23@nusaputra.ac.id, 3edison.gulo_sd23@nusaputra.ac.id

4yoseph.bernadino_sd23@nusaputra.ac.id 5Rinaldi.Yusup@nusaputra.ac.id

ABSTRACT

Indonesian language learning at the elementary level often faces challenges in improving students' analytical skills. This is due to monotonous and uninteractive learning methods, which result in low motivation and activity among students during the learning process. Based on this problem, this study aims to determine the effect of applying the Guess the Picture method on improving the analytical skills of fourth-grade students at MI X. This study is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles, involving planning, action, observation, and reflection steps. Data were collected through pre- and post-test of students' analytical skills, observation of student participation, and a questionnaire to assess students' responses to the learning process. Data analysis results showed that students' pretest scores ranged from 35 to 92, with the majority scoring around 40 and 70. After implementing the Tebak Gambar method, there was a significant improvement, with many students achieving scores above 70 and all students able to reach a higher minimum score. Additionally, observations showed that students were more active and enthusiastic

during the learning process, while student responses through the questionnaire indicated they felt more interested and motivated. Based on these results, it can be concluded that the Tebak Gambar method is effective in enhancing students' analytical skills and creating an enjoyable and interactive learning environment. This study recommends the continued use of this method to improve Indonesian language learning outcomes at the elementary level.

Keyword Guessing Image Method, Students' Analytical Skills, Indonesian Language Learning for Grade IV

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar sering mengalami tantangan dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan aktifitas siswa dalam proses belajar. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode Tebak Gambar dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa kelas IV di MI X. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan langkah-langkah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan analitis siswa sebelum dan sesudah penerapan metode, observasi partisipasi siswa, serta angket untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor pretest siswa berkisar dari 35 hingga 92, dengan nilai terbanyak di sekitar 40 dan 70. Setelah penerapan metode Tebak Gambar, terjadi peningkatan yang signifikan dengan banyak siswa memperoleh nilai meningkat di atas 70 dan seluruh siswa mampu mencapai nilai minimal yang lebih tinggi. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung, sementara respon siswa melalui angket menyatakan mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode Tebak Gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode tersebut secara berkelanjutan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di tingkat dasar.

Keyword :Metode Tebak Gambar, Kemampuan Analitis Siswa ,Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV.

A. Pendahuluan

Kemampuan analitis merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami teks, tetapi juga menganalisis, menginterpretasi, dan mengevaluasi isi materi yang diajarkan. Observasi awal di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Cibolang kaler menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai siswa pada ujian bahasa Indonesia berada di angka 62, rendah dibandingkan dengan standar yang diharapkan. Fenomena ini memberikan indikasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam merespons dan menganalisis konten bahasa Indonesia.

Beberapa faktor yang dapat menurunkan kemampuan analitis siswa meliputi kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Banyak siswa merasa bosan dengan metode konvensional yang lebih fokus pada pengajaran teori daripada penerapan praktis. Proses pembelajaran yang kurang melibatkan

siswa secara aktif membuat mereka cenderung pasif, yang mengakibatkan rendahnya motivasi dan minat belajar.

Metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan ini. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode Tebak Gambar. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang interaktif, di mana siswa diajak untuk menebak arti dari kata-kata atau istilah yang terkait dengan materi pembelajaran. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya belajar untuk mengenali kata, tetapi juga melatih kemampuan analitis mereka dengan menjelaskan hubungan antar kata dan konsep yang telah dipelajari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode Tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan merancang penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana metode pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan kemampuan analitis

siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar, serta meningkatkan kualitas pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model penelitian yang digunakan mengacu pada desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam satu siklus, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan asumsi bahwa siklus pertama digunakan untuk mengidentifikasi dan memahami masalah, sedangkan siklus kedua sebagai bentuk perbaikan dan penyempurnaan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI x, Kabupaten Sukabumi yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik seperti observasi aktivitas siswa dan guru, tes tertulis (pre-test dan post-test) untuk mengukur kemampuan analitis siswa, serta angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, soal tes kemampuan analitis, dan angket respon siswa. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes dan dianalisis dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah tindakan, sedangkan data kualitatif berasal dari hasil observasi dan angket yang dianalisis secara naratif untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap pelaksanaan dan hasil dari penerapan metode Tebak Gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode tebak gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan kemampuan analitis siswa kelas IV MI Cibolang Kaler secara signifikan. Sebelum dilaksanakan tindakan, hasil tes awal menunjukkan bahwa kemampuan analitis siswa masih tergolong rendah, dengan skor rata-rata sekitar 60.95, jika di presentasekan hanya 40 % siswa yang lulus dari jumlah siswa yang ada dari ketentetuan KKM yaitu 70 dan dapat dia artikan hanya sebagian kecil siswa yang mampu mencapai nilai di atas kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan kurang mampu menstimulasi keterampilan analitis siswa secara optimal.

Penulis melaksankan siklus pertama dengan memebrikan stimulus materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang “lingkungan sekitar” dengan menggunakan metode tebak gambar yang sudah di tentukan

dengan harapan dapat meningkatkan analitis siswa, setelah di laksanakan siklus pertama ini penulis mendapatkan hasil belajar siswa yang meningkat dengan rata nilai siswa 71.80 jika di presentasekan ada 60 % siswa yang di nyatakan lulus itu artinya ada peningkatan sebesar 20% atau 5 orang yang lulus dari pretest.

Tabel 1 hasil posttest siklu 1

KAT_POSTTESTSATU					
	Freque ncy	Perce nt	Valid Percent	Cumulati ve Percent	
Vali d	TIDAK LULUS	7	35.0	35.0	35.0
	LULUS	13	65.0	65.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

Kemudian penulis melanjutkan ke siklus berikutnya untuk melihat apakah metode tebak gambar ini benar benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, setelah siklus ini selesai di laksanakan dengan tahapan yang sama pada siklus satu yaitu memberikan stimulus materi dengan menggunakan metode tebak gambar di dapat hasil siswa dengan adanya peninkatan hasil belajar siswa dengan rata rata 75.20 jika di presentasekan siswa yang lulus yaitu 85 % ada

peningkatan sebanyak 20 % jumlah siswa yang lulus pada siklus ini.

Tabel 1 hasil postest siklus 2

KAT_POSTTESTDUA				
	Frequency	Perc ent	Valid Percent	Cumula tive Percent
Valid TIDAK LULUS	3	15.0	15.0	15.0
Valid LULUS	17	85.0	85.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Setelah pelaksanaan siklus pertama dan kedua, terjadi peningkatan yang nyata terhadap skor kemampuan analitis siswa. Data menunjukkan bahwa skor rata-rata meningkat menjadi sekitar 70 pada akhir siklus kedua, dan hampir seluruh siswa mampu mencapai nilai minimal yang dianggap memuaskan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari data tes, tetapi juga tersirat dari hasil observasi selama proses pembelajaran, di mana siswa tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Peningkatan hasil ini selaras dengan temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitri Yuliani (2023), yang menyatakan bahwa media "Tebak Gambar" dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV. Penggunaan media visual dan permainan interaktif terbukti mampu memfasilitasi proses berpikir kritis dan analitis siswa, karena mereka tidak hanya sekadar menerima materi secara pasif, tetapi juga harus aktif memecahkan masalah, mengenali hubungan antar kata, serta menjelaskan hubungan tersebut dengan konsep yang dipelajari. Hal ini secara langsung mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam diri siswa, yang selama ini menjadi salah satu aspek yang kurang berkembang ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain dari segi aspek akademik, penerapan metode tebak gambar juga membawa dampak positif terhadap suasana belajar di kelas. Observasi menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa tampak lebih nyaman dan percaya diri ketika

berpartisipasi dalam permainan tersebut. Mereka antusias menebak gambar dan berargumentasi satu sama lain, yang menunjukkan bahwa metode ini mampu memperbaiki iklim belajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Respons positif ini juga didukung oleh hasil angket yang mengindikasikan bahwa siswa merasa terbantu dan lebih semangat belajar bahasa Indonesia dengan metode ini.

Namun demikian, keberhasilan penerapan metode ini juga tidak terlepas dari faktor-faktor pendukung dan kendala yang mungkin muncul. Salah satu faktor pendukung utama adalah kesiapan guru dalam memanfaatkan media permainan secara inovatif dan kreatif. Guru harus mampu mengelola dan memfasilitasi kegiatan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, media gambar yang digunakan harus relevan, menarik, dan mudah dipahami siswa. Jika media kurang menarik atau terlalu sulit dipahami, efektivitasnya bisa berkurang.

Di sisi lain, beberapa kendala yang perlu diantisipasi adalah kemungkinan

kebosanan apabila permainan dilakukan secara berulang-ulang tanpa variasi, serta keterbatasan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, guru perlu mampu merancang berbagai variasi kegiatan yang tetap kontekstual dan menarik agar siswa tetap termotivasi dan aktivitas belajar tetap efektif. Selain itu, pengembangan media yang lebih variatif dan inovatif juga penting untuk mendukung keberlanjutan inovasi ini.

Dari hasil dan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode tebak gambar merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan analitis siswa kelas IV. Metode ini mampu mengubah suasana pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Penggunaan media visual dan permainan interaktif bukan hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membantu membangun kepercayaan diri siswa dalam berpendapat dan menjelaskan hubungan antar konsep.

Keberhasilan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode

pembelajaran, terutama untuk konteks pendidikan dasar yang menuntut pendekatan yang kreatif dan menyenangkan agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Kedepannya, pengembangan dan penerapan metode ini secara berkelanjutan perlu didukung oleh pelatihan guru dan fasilitas media yang memadai. Selain itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengkaji efektivitas metode ini dalam konteks mata pelajaran lain serta tingkat pendidikan yang berbeda.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan inovasi pembelajaran berbasis media permainan yang mampu meningkatkan aspek analitis dan motivasi belajar siswa. Diharapkan, ke depan, penerapan metode tebak gambar akan menjadi bagian penting dari strategi pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Indonesia secara menyeluruh. Dengan demikian, tujuan pendidikan untuk mengembangkan siswa yang kritis, kreatif, dan mandiri dapat tercapai secara optimal.

Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Tebak Gambar memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI X. Metode ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu mengurangi kejemuhan siswa yang biasanya disebabkan oleh metode konvensional berbasis ceramah dan penghafalan. melalui penggunaan permainan tebak gambar, siswa tidak hanya belajar mengenali kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka secara lebih aktif.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa setelah penerapan metode ini. Hal ini tercermin dari data hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus ke siklus, serta respon positif dari siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode Tebak Gambar. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia, serta mampu memahami dan mengaitkan konsep secara lebih mendalam. Selain itu, faktor-faktor pendukung seperti kesiapan media dan pelatihan guru juga berperan penting dalam keberhasilan penerapan metode ini.

Dengan demikian, penggunaan metode Tebak Gambar dapat menjadi alternatif yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan analitis siswa di tingkat dasar. Penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran yang menitikberatkan pada pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Ke depannya, diharapkan metode ini dapat dikembangkan dan disesuaikan

dengan materi pelajaran lainnya guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia secara umum.

Peneliti berikut di harapkan bisa lebih kreatif mengekplor metode ini sehingga di harapkan hasil belajar siswa akan lebih baik dan meningkat pada setiap tes nya, dan metode ini tida hanya berlaku pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia saja tapi dapat di eksplor ke mata Pelajaran lain yang menjadi focus penelitian peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Dwi Lestari. (2023). Pelaksanaan ice breaker “Tebak Siapakah Aku” dalam meningkatkan atensi belajar. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 12(3), 189-200.
- Ekana Dwi Puspita. (2024). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan media Padlet dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-58.
- Evi Nuryanti. (2017). Penerapan teknik permainan Tebak Gambar untuk meningkatkan hasil belajar tentang sumber daya alam. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(2), 65-71.

- Gagné, R. M. (1970). *The conditions of learning*. Holt, Rinehart & Winston.
- Hernawati. (2023). Penerapan model pembelajaran CTL dengan media kartu untuk meningkatkan minat belajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 77-84.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). Cooperative learning in 21st century. *Anales de Psicología*, 30(3), 841-851.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Ni Komang Sri Astuti. (2019). Keefektifan model pembelajaran Tebak Kata terhadap hasil belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pembelajaran*, 4(1), 45-54.
- Nugroho, S. P. (2018). Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan analitis siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(3), 212-220.
- Putra, A., & Sari, N. (2020). Pengaruh penggunaan media Tebak Gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 150-160.
- Rachmatan, M. (2019). Penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-52.
- Ririn Rohimah. (2022). Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia melalui model pembelajaran Game Based Learning di MIS Al-Hidayah. *Jurnal Pendidikan*, 8(4), 301-317.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Routledge.
- Suharsimi, A. (2014). *Prosedur penelitian: Pendidikan, penelitian sosial, dan pengembangan model*. Bumi Aksara.
- Suryadi, D. (2017). Pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 89-98.
- Suryani, R., & Firmansyah, H. (2016). Penggunaan media permainan dalam meningkatkan keterampilan analitis siswa. *Jurnal Media Pendidikan*, 6(1), 13-22.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yuliani, F. (2023). Penerapan media “Tebak Gambar” berbantuan Adiksimba untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 123-135.