

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Singkat Berdirinya MIS Babussalam Pemurus Dalam**

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Babussalam Pemurus Dalam berlokasi di Jalan Sepakat No. 1, Pemurus Dalam, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin. Sebelumnya madrasah ini merupakan pondok pesantren babussalam jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah. Di sebelah pondok pesantren tersebut terdapat sekolah jenjang pendidikan Raudhatul Athfal (RA). Jadi di daerah Pemurus Dalam ini hanya terdapat sekolah jenjang pendidikan Raudhatul Athfal (RA) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Sedangkan minat masyarakat Pemurus Dalam untuk menyekolahkan anaknya ke madrasah ibtidaiyah sangat tinggi jadi pondok pesantren babussalam tidak cukup menampung apalagi yang mendaftar bisa sampai ratusan anak. Oleh sebab itu, dengan kesepakatan melalui musyawarah antar dewan guru, wali siswa, dan komite sekolah, didirikanlah Madrasah Ibtidaiyah Babussalam Pemurus Dalam pada tanggal 01 Juli 2007.

###### **b. Identitas MIS Babussalam Pemurus Dalam**

- 1) Nama Madrasah : MI Babussalam Pemurus Dalam Banjarmasin
- 2) Nomor Statistik Madrasah : 111263710054
- 3) NPSN Madrasah : 60723172317
- 4) Akreditasi Madrasah : B

- 5) Tahun berdiri Madrasah : 01 Juli 2007
- 6) Alamat Lengkap Madrasah : Jl. Setia RT. 37 RW. 04 Kel. Pemurus Dalam  
Kec. Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin  
Provinsi Kalimantan Selatan
- 7) No. Telp Madrasah : 081348586170
- 8) NPWP Madrasah : 00-629-261.9-731.000
- 9) Kepemilikan Tanah : Yayasan
- 10) Luas Tanah : 3.164 m<sup>2</sup>
- 11) Luas Bangunan : 900 m<sup>2</sup>

### **c. Visi, Misi, dan Tujuan MIS Babussalam Pemurus Dalam**

Adapun visi, misi, dan tujuan dari Madrasah Ibtidaiyah Babussalam Pemurus

Dalam meliputi:

#### **1) Visi**

Terwujudnya pendidikan dan pengajaran yang Islami, berkualitas, berdaya saing, populer, dan berakar di masyarakat.

#### **2) Misi**

- a) Menyelenggarakan pendudukan melalui bimbingan pengajaran dan pelatihan yang terpadu antara dunia dan akhirat.
- b) Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, cerdas dan mandiri.
- c) Menyelenggarakan pendidikan yang menekankan kepada ibadah akhlakul karimah dan pengetahuan teknologi.

- d) Menyelenggarakan pendidikan yang hasilnya memberikan kepuasan kepada masyarakat.
- e) Mencetak generasi berprestasi secara akademik dan non akademik.

### 3) Tujuan

- a) Terwujudnya madrasah sebagai wahana pembentukan moral dan pengembangan kualitas sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan sikap dan keterampilan yang internal IMTAQ dan IPTEK.
- b) Terciptanya kondisi kehidupan yang Islami dalam lingkungan madrasah.
- c) Menyiapkan siswa dalam mengadakan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar yang dijiwai oleh suasana keagamaan untuk menjadi anggota masyarakat.

#### **d. Keadaan guru, Staf Tata Usaha (TU), dan Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Babussalam Pemurus Dalam**

Tenaga pendidik yang bertugas Madrasah Ibtidaiyah Swasta Babussalam Pemurus Dalam terdapat 12 pengajar, yang meliputi 4 PNS, 2 GTY, dan 6 pegawai tidak tetap. Untuk informasi lebih detail dapat diamati tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Karyawan di MIS Babussalam Pemurus Dalam 2022/2023

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Dra. Hj. Halimatussa'diah	S1 PAI	PNS/Kepala sekolah
2.	Siti Aisyah, S.Pd.I	SI PAI	PNS/Guru Kelas II
3.	Siti Rahmah, S.Pd.I	S1 PAI	PNS/ Guru Qur'an Hadits
4.	Humaidi Syarif, S.Pd	S1 PJOK	PNS/Guru PJOK
5.	Bastiah, S. Ag	S1 PAI	GTY/Guru Kelas III

6.	Suriati, S.H.I	S1 Syariah	GTY/Guru Mata Pelajaran
7.	Hendri Winata, S.Pd.I	S1 PBA	Honorer/Guru Bahasa Arab
8.	Evi Yuliani, S.Pd	S1 PGMI	Honorer/Guru Kelas I
9.	Yamah Tussyifa, S.Pd	S1 PAI	Honorer/Guru Kelas 5/TU
10.	Siti Aisyah, S.Pd	S1 PGMI	Honorer/Guru Kelas 6
11.	Noor Maulida, S.Pd.I	S1 PGMI	Honorer/Guru Kelas 4
12.	M. Abrar Anshari	S1 PAI	Honorer/Guru Mata Pelajaran

Sumber: Dokumen Tata Usaha MIS Babussalam Pemurus Dalam Tahun 2022/2023

Seluruh siswa yang ada di MIS Babussalam Pemurus Dalam berjumlah 185 orang, meliputi 24 orang siswa kelas IA, 18 orang siswa kelas IB, 34 orang siswa kelas II, 28 orang siswa kelas III, 28 orang siswa kelas IV, 23 orang siswa kelas V, dan 30 orang siswa kelas VI. Untuk lebih detailnya terkait keadaan seluruh siswa tahun 2022/2023 di MIS Babussalam Pemurus Dalam bisa dilihat dalam uraian pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Siswa periode 2022-2023 di MIS Babussalam Pemurus Dalam

No.	Jenjang Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas IA	12	12	24
2.	Kelas IB	8	10	18
3.	Kelas II	21	13	34
4.	Kelas III	15	13	28
5.	Kelas IV	10	18	28
6.	Kelas V	11	12	23
7.	Kelas VI	14	16	30
Jumlah		91	94	185

Sumber: Dokumen Tata Usaha MIS Babussalam Pemurus Dalam Tahun 2022/2023

#### **e. Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Swasta Babussalam Pemurus Dalam**

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Babussalam Pemurus Dalam mempunyai sarana dan prasarana meliputi sebanyak 6 ruang belajar siswa setiap kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang para guru, 1 ruang TU, 1 musholla, 1 ruang perpustakaan, 2 ruang WC guru, 1 ruang WC siswa, 1 ruang dapur, 1 ruang UKS, 1 buah kipas

angin, 1 buah laptop, 1 buah komputer, 1 buah lemari guru, dan 9 buah lemari kepala sekolah. Pernyataan ini termuat juga dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana MIS Babussalam Pemurus Dalam

No.	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Belajar Siswa Setiap Kelas	6
2.	Ruang Kepala Sekolah	1
3.	Ruang Para Guru	1
4.	Ruang TU	1
5.	Musholla	1
6.	Ruang Perpustakaan	1
7.	Ruang WC Guru	2
8.	Ruang WC Siswa	1
9.	Ruang Dapur	1
10.	Ruang UKS	1
11.	Kipas Angin	1
12.	Laptop	1
13.	Komputer	1
14.	Lemari guru	1
15.	Lemari kepala sekolah	9

Sumber: Dokumen Tata Usaha MIS Babussalam Pemurus Dalam Tahun 2022/2023

## 2. Penyajian Data

Data yang disajikan tidak hanya berkenaan dengan data pokok saja akan tetapi akan disajikan juga data penunjang sebagaimana data penunjang itu sendiri merupakan bagian pelengkap data. Berikut akan dipaparkan secara lengkap data pokok dan data penunjang yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berikut pemaparan informasi dari hasil wawancara bersama guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam. Guru wali kelas V bernama Ibu YT yang merupakan lulusan UIN Antasari Banjarmasin. Beliau menjabat sebagai guru mulai dari tahun 2020 sampai sekarang. Beliau mengajar semua mata pelajaran khususnya tematik. Kurikulum yang diterapkan di MIS Babussalam Pemurus Dalam yaitu

kurikulum 2013 untuk mata pelajaran tematik. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selalu beliau gunakan pada setiap kali pertemuan. Rancangan RPP yang dibuat oleh beliau terdiri dari identitas pelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai kegiatan penutup, dan penilaian. Khusus untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan pada hari selasa dan hari jumat. Hal ini sesuai jadwal pelajaran kelas V yang telah ditetapkan madrasah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Jadwal Pelajaran Kelas V MIS Babussalam Pemurus Dalam

Hari	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu
Senin	MTK, PPKN, dan Quran Hadits	6JP
Selasa	Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Akidah Akhlak, dan IPA	6JP
Rabu	MTK, IPA, Fikih, dan IPS	6JP
Kamis	MTK, PJOK, SKI, IPA, dan Bahasa Arab	6JP
Jumat	Bahasa Indonesia, PPKN, dan BTA	6JP
Sabtu	PJOK, SBDP, dan IPS	6JP

Mengamati dari tabel di atas, diketahui bahwa setiap mata pelajaran memiliki durasi waktu masing-masing 2 jam pelajaran (60 menit). Jadi untuk mata pelajaran bahasa Indonesia durasi waktunya adalah 2 jam pelajaran. Sedangkan untuk nilai KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 60.

#### **a. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menentukan Ide Pokok melalui Permainan Benteng-Bentengan**

Adapun pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok melalui permainan benteng-bentengan meliputi tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

##### **1) Perencanaan Pembelajaran**

Tahapan awal sebelum pelaksanaan prosedur pembelajaran disebut perencanaan pembelajaran. Sudah menjadi kebutuhan bagi guru untuk

mempersiapkan segala sesuatunya sebelum melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Bersumber pada hasil penelitian yang didapatkan melalui wawancara dan dokumentasi dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, proses berlangsungnya pembelajaran telah terpenuhi dengan baik dan terus menerus didahului dengan perencanaan pembelajaran. Bentuk perencanaan pembelajaran yang dimaksud dituangkan dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Akan tetapi, untuk penulisan metode pembelajaran tidak dicantumkan karena guru membuat RPP sesuai dengan tata cara pembuatan RPP kurikulum 2013 yang mana pada tata cara pembuatannya tersebut tidak mencantumkan metode pembelajaran melainkan hanya menuliskan identitas sekolah, tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan penilaian. Untuk lebih jelasnya, lihat pada lampiran.

Sebelum memasuki kelas dan memulai pembelajaran, guru menyiapkan segala hal yang diperlukan untuk mengajar seperti absen siswa, buku pegangan guru, peralatan tulis, dan lain-lain terlebih dahulu. Beberapa hal tersebut dilakukan supaya proses belajar mengajar terlaksana sebagaimana mestinya yaitu lebih terarah, efektif dan efisien. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil wawancara dengan guru wali kelas V sebagai berikut:

Sebelum masuk kelas saya menyiapkan segala perlengkapan mengajar kayak buku LKS, alat tulis, dan sejenisnya.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup>Hasil wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam dan hasil observasi, pada hari Kamis tanggal 23 Oktober 2022.

## **2) Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran ialah dimana melibatkan interaksi secara langsung (*face to face*) antara guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat 3 komponen yang perlu guru lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran, meliputi:

### **a) Kegiatan Awal/Pendahuluan**

Kegiatan ini merupakan kegiatan awal sebelum memasuki proses pembelajaran. Terkait kegiatan awal ketika proses pembelajaran, sesuai hasil wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, beliau menyatakan bahwa ketika masuk kelas beliau mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa dengan menyebut nama mereka satu persatu. Kemudian kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa lalu dilanjutkan dengan memberikan apersepsi materi yang telah diajarkan sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan diajarkan hari itu juga.<sup>68</sup> Materi yang dimaksud beliau adalah materi menentukan ide pokok.

### **b) Kegiatan Inti**

Kegiatan inti ialah kegiatan yang memasuki langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam proses penguasaan pengalaman belajar oleh guru ke siswa. Menurut hasil wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam menyatakan bahwa pada pelaksanaan metode permainan benteng-bentengan

---

<sup>68</sup>Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari Kamis tanggal 23 Oktober 2022.



pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok yaitu dengan langkah-langkahnya meliputi:

- (1) Guru menginstruksikan semua siswa untuk menyusun meja dan kursinya ke arah belakang hingga tersisa dua kursi di tengah yang saling bertolak belakang.
- (2) Siswa dibagi menjadi dua kelompok (kelompok A yaitu semua laki-laki yang berada di sisi kanan guru dan kelompok B yaitu semua perempuan yang berada di sisi kiri guru) .
- (3) Setiap kelompok memilih satu orang siswa untuk duduk di kursi yang telah disediakan sebagai tameng agar anggota kelompok lain tidak bisa masuk ke wilayahnya.
- (4) Guru membacakan soal teks materi ide pokok. Kemudian setelah guru selesai membacakan soalnya, anggota kelompok A dan B mengangkat tangan terlebih dahulu kemudian baru menjawab pertanyaan dari guru.
- (5) Jika salah satu anggota siswa ada yang berhasil menjawab benar maka satu orang dari anggota kelompok yang berhasil menjawab dengan benar tadi berusaha menerobos tameng hingga ke wilayah lawan. Jika berhasil lolos maka anggota kelompok tersebut memperoleh skor, sedangkan jika tidak bisa lolos maka tidak memperoleh skor sama sekali.
- (6) Permainan ini dilakukan sampai batas waktu yang ditentukan oleh guru. Anggota kelompok yang menang dalam permainan ini akan memperoleh nilai,

dan untuk yang kalah akan memperoleh nilai di bawah nilai yang diberikan kepada kelompok yang menang.<sup>69</sup>

### **c) Kegiatan Penutup**

Kegiatan penutup ialah kegiatan akhir dari proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, beliau menyatakan bahwa setelah permainan yang telah dilaksanakan berakhir, siswa bersama beliau menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian memberikan pekerjaan rumah (jika diperlukan) sebagai bahan belajar untuk siswa dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan, kemudian beliau mengucapkan salam penutup sebelum keluar dari ruang kelas.<sup>70</sup>

### **3) Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran merupakan aspek yang mengacu kepada pertimbangan penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi pada pembelajaran ini berguna sebagai pemeriksaan pemahaman siswa tentang materi dan kemampuan mereka dalam menerapkannya. Selain itu, evaluasi juga menjadi pertimbangan bagi guru dalam perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan pemaparan dari guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, diperoleh data yakni penilaian oleh guru kepada siswa dilihat dari segi keaktifannya ketika proses pembelajaran dan kerja sama antar kelompok, kemudian

---

<sup>69</sup>Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari selasa tanggal 23 Oktober 2022.

<sup>70</sup>Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari selasa tanggal 25 Oktober 2022

bentuk evaluasi berupa tes tertulis dan pekerjaan rumah. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara sebagai berikut:

Penilaian yang saya lakukan ke siswa itu dari keaktifan siswanya ketika pembelajaran lalu dari kerjasama kelompok juga. Terus untuk bentuk evaluasinya seperti tes tertulis sama PR.<sup>71</sup>

Evaluasi pembelajaran ini selalu diterapkan pada proses pembelajaran khususnya saat pembelajaran dengan menggunakan metode permainan benteng-bentengan dan setelah permainan-permainan tersebut dilaksanakan.

#### **b. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Meringkas Karangan melalui Permainan Tebak Berantai**

Adapun pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi meringkas karangan melalui permainan tebak berantai terdiri dari tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

##### **1) Perencanaan Pembelajaran**

Tahapan awal sebelum melalui proses pelaksanaan pembelajaran adalah perencanaan pembelajaran. Sudah menjadi kewajiban guru untuk mempersiapkan segala sesuatunya sebelum melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Bersumber pada hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, proses berlangsungnya pembelajaran telah terpenuhi dengan baik dan terus menerus didahului dengan perencanaan pembelajaran. Bentuk perencanaan pembelajaran yang dimaksud dituangkan dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan

---

<sup>71</sup>Hasil wawancara dengan wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari rabu 26 oktober 2022

Pembelajaran). Akan tetapi, untuk penulisan strategi pembelajaran tidak dicantumkan karena guru membuat RPP sesuai dengan tata cara pembuatan RPP kurikulum 2013 yang mana pada tata cara pembuatannya tersebut tidak mencantumkan strategi pembelajaran melainkan hanya menuliskan identitas sekolah, tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan penilaian.

Sebelum memasuki kelas dan memulai pembelajaran, guru menyiapkan segala hal yang diperlukan untuk mengajar seperti absen siswa, buku pegangan guru, peralatan tulis, dan lain-lain terlebih dahulu. Beberapa hal tersebut dilakukan supaya proses belajar mengajar terlaksana sebagaimana mestinya yaitu lebih terarah, efektif dan efisien. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil wawancara dengan guru wali kelas V berikut:

Sebelum masuk kelas itu saya menyiapkan segala perlengkapan mengajar kayak buku LKS, alat tulis, dan sejenisnya.<sup>72</sup>

## **2) Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran ialah dimana melibatkan interaksi secara langsung (*face to face*) antara guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat 3 komponen yang perlu guru lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran, meliputi:

### **a) Kegiatan Awal/Pendahuluan**

Kegiatan ini merupakan kegiatan awal sebelum memasuki proses pembelajaran. Terkait kegiatan awal ketika proses pembelajaran, sesuai hasil wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, beliau

---

<sup>72</sup>Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam dan hasil observasi, pada hari Kamis tanggal 23 Oktober 2022.

menyatakan bahwa ketika masuk kelas beliau mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan dengan mengabsen siswa dengan menyebut nama mereka satu persatu. Kemudian kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa dilanjutkan dengan memberikan apersepsi materi yang telah diajarkan sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan diajarkan hari itu juga.<sup>73</sup> Materi yang dimaksud beliau adalah materi meringkas karangan.

#### **b) Kegiatan Inti**

Kegiatan inti ialah kegiatan yang memasuki langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam proses penuangan pengalaman belajar oleh guru ke siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam menyatakan bahwa pada pelaksanaan metode permainan tebak berantai pada pembelajaran bahasa Indonesia materi meringkas karangan yaitu dengan langkah-langkahnya meliputi:

- (1) Siswa dibagi kelompok dengan setiap kelompoknya terdiri dari 3-4 orang, kemudian berbaris memanjang ke belakang.
- (2) Guru meminta setiap kelompok siswa membacakan kalimat demi kalimat secara bergantian dengan anggota kelompok masing-masing, kemudian siswa yang terakhir pada setiap kelompok diminta untuk meringkas dengan membacakan poin-poin penting yang terdapat pada karangan yang telah guru sediakan.

---

<sup>73</sup>Dari Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari kamis tanggal 23 Oktober 2022.

(3) Bagi kelompok yang berhasil menjawab dengan benar maka akan memperoleh skor yang telah ditentukan oleh guru.<sup>74</sup>

### **c) Kegiatan Penutup**

Kegiatan penutup ialah kegiatan akhir dari proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, beliau menyatakan bahwa setelah permainan yang telah dilaksanakan berakhir, siswa bersama beliau menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian memberikan pekerjaan rumah (jika diperlukan) sebagai bahan belajar untuk siswa dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan, kemudian beliau mengucap salam penutup sebelum keluar dari ruang kelas.<sup>75</sup>

### **3) Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran merupakan aspek yang mengacu kepada pertimbangan penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi pada pembelajaran ini berguna sebagai pemeriksaan pemahaman siswa tentang materi dan kemampuan mereka dalam menerapkannya. Selain itu, evaluasi juga menjadi pertimbangan bagi guru dalam perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan pemaparan dari guru kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, diperoleh data yakni penilaian oleh guru kepada siswa dilihat dari segi keaktifannya ketika proses pembelajaran dan kerja sama antar kelompok, kemudian

---

<sup>74</sup>Dari Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari selasa tanggal 23 Oktober 2022.

<sup>75</sup>Dari Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari selasa tanggal 25 Oktober 2022

bentuk evaluasi berupa tes tertulis. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara sebagai berikut:

Penilaian yang saya lakukan ke siswa itu dari keaktifan siswanya ketika pembelajaran lalu dari kerjasama kelompok juga. Kemudian untuk bentuk evaluasinya seperti tes tertulis.<sup>76</sup>

Evaluasi pembelajaran ini selalu diterapkan pada proses pembelajaran khususnya saat pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tebak berantai dan setelah permainan-permainan tersebut dilaksanakan.

### **c. Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran yaitu cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode permainan benteng-bentengan dan tebak berantai. Untuk metode permainan benteng-bentengan dipergunakan oleh guru pada materi menentukan ide pokok dan untuk metode permainan tebak berantai dipergunakan oleh guru pada materi meringkas karangan. Metode permainan ini merupakan metode yang baru-baru ini diterapkan dan dikembangkan oleh guru kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam. Pernyataan tersebut serupa dengan penuturan dari wali kelas V MIS Babussalam Pemurus Dalam sebagai berikut:

Metode permainan benteng-bentengan dan tebak berantai ini baru-baru saja diterapkan mulai dari bulan januari tahun 2022 ini. Kalau untuk permainan benteng-bentengan itu saya gunakan ketika materi menentukan ide pokok paragraf, kemudian untuk permainan tebak berantai itu saya

---

<sup>76</sup>Hasil wawancara dengan guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari rabu 26 oktober 2022

gunakan ketika materi meringkas karangan. Tapi jika untuk permainan tebak berantai ini jarang sekali saya terapkan di kelas.<sup>77</sup>

Alasan guru memilih metode pembelajaran *games* berupa benteng-bentengan dan tebak berantai dalam mengajar pembelajaran bahasa Indonesia karena supaya metode mengajar yang dilakukan tidak monoton dan bisa mengalihkan siswa yang awalnya tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi menjadi lebih konsentrasi dan memperhatikan ketika menyampaikan materi melalui *games* tersebut. Selain itu, dengan adanya *games* tersebut keaktifan siswa bisa meningkat dimana melalui permainan tersebut tidak hanya materi yang mudah dicerna akan tetapi kesenangan dan kebahagiaan pun akan terukir dalam diri siswa.

#### **d. Deskripsi Hasil Pengamatan**

##### **1) Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menentukan Ide Pokok melalui Permainan Benteng-Bentengan**

Penelitian dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 Oktober 2022 (pertemuan pertama), tanggal 27 Oktober 2022 (pertemuan kedua), dan tanggal 08 November 2022 (pertemuan ketiga) pukul 08.00 WITA. Peran peneliti dalam penelitian ini yakni sebagai observer. Materi yang dipelajari adalah terkait menentukan ide pokok paragraf dengan menggunakan metode permainan benteng-bentengan. Untuk lebih detail terkait jadwal pelaksanaannya bisa diamati pada tabel sebagai berikut:

---

<sup>77</sup>Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V Di MIS Babussalam Pemurus Dalam, pada hari rabu 26 Oktober 2022



Tabel 4.5 *Schedule* Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menentukan Ide Pokok

Pertemuan yang Ke-	Hari/Tanggal	Jam Ke	Bahan Ajar Pokok
1	Selasa, 25 Oktober 2022	08.00-09.00	Menentukan Ide Pokok dengan <i>Game</i>
2	Kamis, 27 Oktober 2022	08.00-09.00	Menentukan Ide Pokok dengan <i>Game</i>
2	Selasa, 08 November 2022	08.00-09.00	Pelaksanaan <i>Posttes</i>

Sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan, peneliti telah mempersiapkan terlebih dahulu peralatan yang digunakan untuk penelitian seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), lembar observasi aktivitas dan lembar observasi aktivitas siswa, soal-soal latihan yang digunakan ketika *game*, soal-soal *posttes*, serta alat tulis. Adapun khusus untuk RPP, peneliti mengirimkan berkasnya kepada guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam sehari sebelum hari dilaksanakannya penelitian melalui aplikasi WA (*WhatsApp*). Berikut proses kegiatan pembelajaran materi menentukan ide pokok menggunakan metode permainan benteng-bentengan:

Pada kegiatan awal, semua siswa memasuki kelas lalu berdoa terlebih dahulu setelah lonceng berbunyi kemudian guru memasuki kelas bersama peneliti dengan mengucapkan salam. Setelah itu guru menanyakan kabar, dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa dengan menyebut nama mereka satu persatu. Kemudian kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa lalu dilanjutkan dengan memberikan apersepsi materi yang telah diajarkan sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan diajarkan hari itu juga.

Adapun pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan baik, kemudian guru menginstruksikan semua siswa untuk menyusun meja dan

kursinya ke arah belakang hingga tersisa dua kursi di tengah yang saling bertolak belakang. Siswa dibagi menjadi dua kelompok (kelompok A yaitu semua laki-laki yang berada di sisi kanan guru dan kelompok B yaitu semua perempuan yang berada di sisi kiri guru). Setiap kelompok memilih satu orang siswa untuk duduk di kursi yang telah disediakan sebagai tameng agar anggota kelompok lain tidak bisa masuk ke wilayahnya. Guru membacakan soal teks materi ide pokok. Kemudian setelah guru selesai membacakan soalnya, anggota kelompok A dan B mengangkat tangan terlebih dahulu kemudian baru menjawab pertanyaan dari guru.

Masih lanjutan dari kegiatan inti, jika salah satu anggota siswa ada yang berhasil menjawab benar maka satu orang dari anggota kelompok yang berhasil menjawab dengan benar tadi berusaha menerobos tameng hingga ke wilayah lawan. Jika berhasil lolos maka anggota kelompok tersebut memperoleh skor, sedangkan jika tidak bisa lolos maka tidak memperoleh skor sama sekali. Permainan ini dilakukan sampai batas waktu yang ditentukan oleh guru. Anggota kelompok yang menang dalam permainan ini akan memperoleh nilai, dan untuk yang kalah akan memperoleh nilai di bawah nilai yang diberikan kepada kelompok yang menang.

Usai dilaksanakannya proses pembelajaran bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok melalui permainan benteng-bentengan, maka kegiatan terakhir adalah guru dan siswa menyimpulkan materi menentukan ide pokok, kemudian guru melakukan penilaian kepada siswa.

## 2) Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Meringkas Karangan melalui Permainan Tebak Berantai

Penelitian dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 15 November 2022 (pertemuan pertama), tanggal 17 November 2022 (pertemuan kedua), dan tanggal 27 November 2022 (pertemuan ketiga) pukul 08.00 WITA. Peran peneliti dalam penelitian ini yakni sebagai observer. Materi yang dipelajari adalah terkait meringkas karangan dengan menggunakan metode permainan tebak berantai. Untuk lebih detail terkait jadwal pelaksanaan pembelajarannya bisa diamati pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.6 *Schedule* Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Meringkas Karangan

Pertemuan yang Ke-	Hari/Tanggal	Jam	Materi Pokok
1	Selasa, 15 November 2022	08.00-09.00	Meringkas karangan dengan <i>Game</i>
2	Kamis, 17 November 2022	08.00-09.00	Meringkas karangan dengan <i>Game</i>
2	Selasa, 22 November 2022	08.00-09.00	Pelaksanaan <i>Posttes</i>

Sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan, peneliti telah mempersiapkan terlebih dahulu peralatan yang digunakan untuk penelitian seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), lembar observasi pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa, soal-soal latihan yang digunakan ketika *game*, soal-soal *posttes*, serta alat tulis. Adapun khusus untuk RPP, peneliti mengirimkan berkasnya kepada guru wali kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam sehari sebelum hari dilaksanakannya penelitian melalui aplikasi WA (*WhatsApp*). Berikut proses kegiatan pembelajaran materi meringkas karangan menggunakan metode permainan tebak berantai:

Pada kegiatan awal, semua siswa memasuki kelas lalu berdoa terlebih dahulu setelah lonceng berbunyi kemudian guru memasuki kelas bersama peneliti dengan mengucapkan salam. Peneliti menyerahkan soal-soal latihan dan soal-soal *posttes* yang sudah berbentuk kertas cetak kepada guru kemudian duduk paling belakang agar ia leluasa dalam melakukan pengamatan. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dengan menyebutkan nama mereka satu per satu kemudian membahas terkait buku tabungan siswa. Sesudah itu, guru memberikan apersepsi materi yang telah diajarkan sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan diajarkan hari itu juga.

Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi terkait meringkas karangan kemudian siswa dibagi kelompok dengan setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang, kemudian berbaris memanjang ke belakang. Guru meminta setiap kelompok siswa membacakan kalimat demi kalimat secara bergantian dengan anggota kelompok masing-masing, kemudian siswa yang terakhir pada setiap kelompok diminta untuk meringkas dengan membacakan poin-poin penting yang terdapat pada karangan yang telah guru sediakan. Bagi kelompok yang berhasil menjawab dengan benar maka akan memperoleh skor yang telah ditentukan oleh guru.

Kegiatan akhir atau penutup, penyimpulan materi oleh guru bersama siswa yang telah dibahas, kemudian guru meminta siswa untuk menata meja dan kursi seperti semula. Kemudian guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui seberapa banyak ilmu pengetahuan yang diperoleh dari materi yang telah diajarkan.

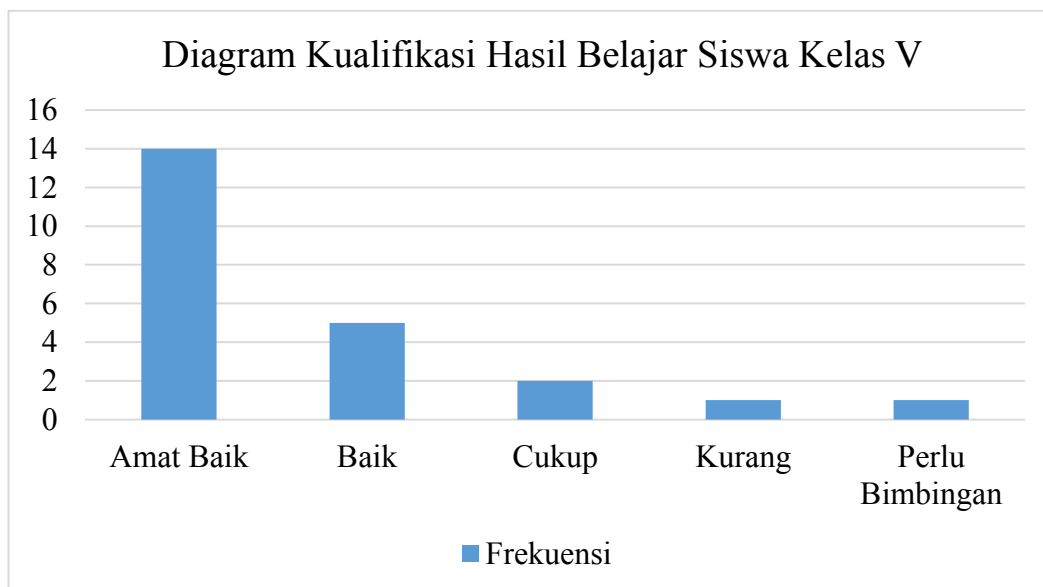
### 3. Analisis Kemampuan Siswa Menentukan Ide Pokok

#### a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar kelas V dengan menggunakan permainan benteng-bentengan pada materi menentukan ide pokok maka dilakukan tes akhir atau biasa disebut dengan evaluasi. Tes ini dilaksanakan oleh seluruh siswa yang berjumlah 23 orang saat proses pembelajaran berakhir. Berikut persentase hasil belajar siswa.

Tabel 4.7 Persentase Hasil Belajar Siswa dalam Menentukan Ide Pokok

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi (F)	Presentase (%)
80,00-<100,00	Amat Baik	14	60,87%
65,00-<80,00	Baik	5	21,74%
55,00-<65,00	Cukup	2	8,69%
40,00-<55,00	Kurang	1	4,35%
0,00-<40,00	Perlu Bimbingan	1	4,35%
Jumlah		23	100%



Gambar 4.1 Diagram Kualifikasi Hasil Belajar Siswa Kelas V

Mengamati tabel dan diagram batang yang tertera di atas, siswa sebanyak 23 orang memiliki nilai hasil belajar yang beragam. Telah diketahui siswa sebanyak 14 orang memperoleh kualifikasi nilai amat baik dengan angka persentase sebesar

60,86%. Siswa sebanyak 5 orang memperoleh kualifikasi nilai baik dengan angka persentase sebesar 21,73%. Siswa sebanyak 2 orang memperoleh kualifikasi nilai cukup dengan angka persentase sebesar 8,69%. Siswa sebanyak 1 orang memperoleh kualifikasi nilai kurang dengan angka persentase sebesar 4,34%. Terakhir, siswa sebanyak 1 orang memperoleh kualifikasi nilai perlu bimbingan dengan angka persentase sebesar 4,34%. Jadi bisa disimpulkan bahwa nilai yang paling banyak dicapai siswa yaitu nilai 80,00-<100,00, kualifikasi amat baik, frekuensi 14 orang, dan persentase sebesar 60,87%.

#### **b. Analisis Hasil Belajar Siswa**

Pada *step* ini, peneliti menjabarkan analisis data berupa *mean* dan *range*. Penjabaran tersebut ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram batang berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Kemampuan Siswa Menentukan Ide Pokok

	N	Minimal	Maksimal	Range	Mean
Post Test	23	40	100	60	77,39

Mengamati tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan hasil belajar siswa dalam menentukan ide pokok melalui permainan benteng-bentengan sebesar 77,39. Selain itu, terlihat nilai *range* menunjukkan angka sebesar 60.

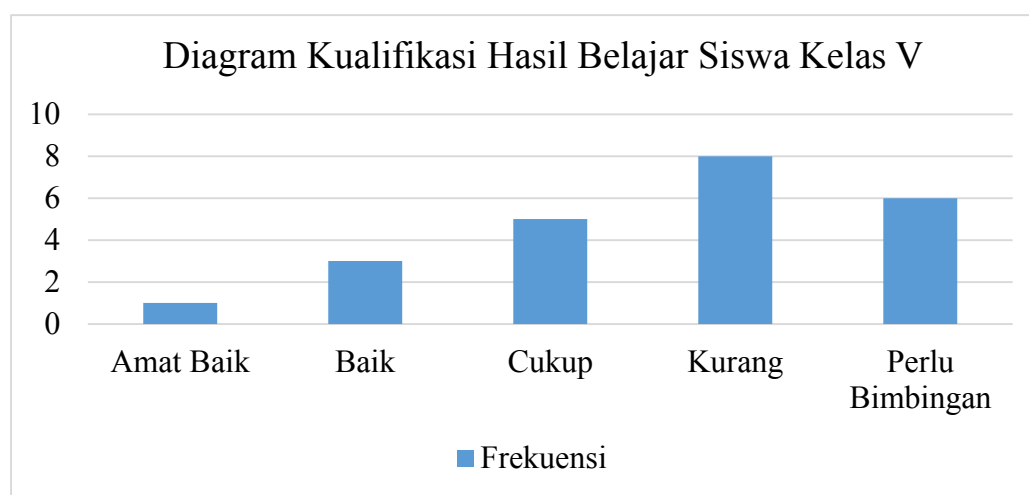
### **4. Analisis Kemampuan Siswa dalam Meringkas Karangan**

#### **a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa**

Untuk mengetahui hasil belajar kelas V dengan menggunakan permainan tebak berantai pada materi meringkas karangan maka dilakukan tes akhir atau biasa disebut dengan evaluasi. Tes ini dilaksanakan oleh seluruh siswa yang berjumlah 23 orang saat proses pembelajaran berakhir. Berikut persentase hasil belajar siswa.

Tabel 4.9 Persentase Kemampuan Hasil Belajar Siswa dalam Meringkas Karangan

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi (F)	Presentase (%)
80,00-<100,00	Amat Baik	1	4,35%
65,00-<80,00	Baik	3	13,04%
55,00-<65,00	Cukup	5	21,74%
40,00-<55,00	Kurang	8	34,78%
0,00-<40,00	Perlu Bimbingan	6	26,09%
Jumlah		23	100%



Gambar 4.2 Diagram Kualifikasi Hasil Belajar Siswa Kelas V

Melihat dan mengamati tabel dan diagram batang yang tertera di atas, diketahui terdapat nilai hasil belajar siswa yang bermacam-macam. Terdapat siswa sebanyak 1 orang mendapatkan kualifikasi atau kriteria nilai amat baik dengan angka persentase 4,35%. Siswa sebanyak 3 orang mendapatkan kualifikasi atau kriteria nilai baik dengan angka persentase 13,04%. Siswa sebanyak 5 orang mendapatkan kualifikasi atau kriteria nilai cukup dengan angka persentase 21,74%. Siswa sebanyak 8 orang mendapatkan kualifikasi atau kriteria nilai kurang dengan angka persentase 34,78%. Terakhir, siswa sebanyak 6 orang mendapatkan kualifikasi atau kriteria nilai dengan angka persentase 26,09%. Jadi bisa disimpulkan bahwa nilai yang paling banyak dicapai siswa yaitu nilai 40,00-<55,00, kualifikasi kurang, frekuensi 8 orang, dan persentase 34,78%.

### b. Analisis Hasil Belajar Siswa

Pada *step* ini, peneliti menjabarkan analisis data berupa *mean* dan *range*.

Penjabaran tersebut disuguhkan dalam bentuk tabel dan diagram batang berikut:

Tabel 4.10 Deskripsi Kemampuan Siswa dalam Meringkas Karangan

	N	Minimal	Maksimal	Range	Mean
Post Test	23	20	80	60	47,39

Mengamati dari tabel yang tertera di atas, diketahui bahwa dari 23 orang siswa terdapat nilai minimal menunjukkan angka 20 dan nilai maksimal menunjukkan angka 80. Selain itu, rata-rata (mean) dari keseluruhan nilai yang diperoleh siswa memperlihatkan angka sebesar 47,39. Kemudian, *range* memperlihatkan angka sebesar 60.

### B. Pembahasan atau Analisis Data

Metode pembelajaran atau *learning methods* merupakan teknik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa di ruang kelas, baik secara individu maupun kelompok, untuk memastikan bahwa pelajaran yang diajarkan telah dipahami, dipertahankan, dan diterapkan dengan benar oleh siswa.<sup>78</sup> Pada penelitian ini, metode pembelajaran yang digunakan yaitu *two games methods* yang terdiri dari permainan benteng-bentengan dan permainan tebak berantai.

Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, penulis memperoleh data mengenai pelaksanaan metode permainan dalam menentukan ide

---

<sup>78</sup>Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 174.



pokok dan meringkas karangan. Pada pelaksanaan metode *games* dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu dimulai dari perencanaan, proses berlangsungnya (pelaksanaan), dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sesuai dengan silabus yang digunakan oleh madrasah dan materi yang akan diajarkan. Kesesuaian RPP dengan segala aktivitas yang dilakukan guru pada proses pembelajaran dapat dilihat oleh peneliti ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, untuk penulisan metode pembelajaran tidak dicantumkan karena guru membuat RPP sesuai dengan tata cara pembuatan RPP kurikulum 2013 yang mana pada tata cara pembuatannya tersebut tidak mencantumkan metode pembelajaran melainkan hanya menuliskan identitas sekolah, tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan penilaian dalam bentuk tabel. Oleh karena itu, perlu adanya pencantuman metode pembelajaran dan penilaian yang lebih rinci supaya pada tahap pelaksanaannya lebih terarah sehingga proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada tahap pelaksanaan, untuk materi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu materi menentukan ide pokok dan meringkas karangan. Dilihat dari segi kegiatan dan cara penyampaian kegiatan awal dan akhir kurang lebih sama. Kemudian beralih ke pelaksanaan metode permainan dari tiap materi. Jenis permainan yang digunakan dalam materi menentukan ide pokok yaitu permainan benteng-bentengan. Langkah-langkah permainan benteng-bentengan ini relevan dengan teori yang dipaparkan sebelumnya yaitu oleh Annisa, Rukayah, dan Nurul. Namun, dari segi tempat yang digunakan untuk bermain dan cara bermain agak

berbeda. Pada teori, permainan dilaksanakan di luar kelas sedangkan pada penelitian ini guru melaksanakan permainan di dalam kelas. Cara bermainnya guru melakukan variasi dan cukup berbeda dengan langkah-langkah permainan yang dilakukan pada umumnya yang mana lebih menonjolkan atau menunjukkan kreativitas yang baik di dalamnya.<sup>79</sup>

Selanjutnya, untuk jenis permainan yang digunakan dalam meringkas karangan yaitu permainan tebak berantai. Metode permainan ini merupakan variasi metode yang baru saja diterapkan sejak bulan Januari 2022 di MIS Babussalam Pemurus Dalam. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ternyata metode ini kurang sesuai dengan materi yang diajarkan khususnya pada materi meringkas karangan. Siswa cenderung tidak menunjukkan adanya keantusiasan untuk belajar dimana seharusnya siswa merasa semangat belajar karena adanya permainan. Hal ini memperlihatkan ketidaksesuaian dengan sebagian prinsip-prinsip metode permainan yang termuat dalam penelitian Chan yang menyatakan bahwa permainan tebak berantai seharusnya menyenangkan dan mengasyikkan dan permainan sebaiknya membuat siswa merasa tertantang dan mengandung unsur kompetisi sehingga memungkinkan siswa semakin terdorong untuk menjalankan permainan tersebut.<sup>80</sup>

Terlepas dari pelaksanaan metode permainan, kemudian penulis melakukan analisis terkait kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok dan meringkas

---

<sup>79</sup>Annisa Fathoni Abidah, Rukayah, dan Nurul Kusuma Dewi, "Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Kumara Cendekia* 7, no. 2 (2019): 106.

<sup>80</sup>Faizal Chan, "Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2017): 110–14.

karangan melalui *Games*. Berdasarkan perhitungan hasil belajar siswa materi menentukan ide pokok dengan permainan benteng-bentengan diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,39. Sedangkan untuk perhitungan hasil belajar siswa materi meringkas karangan dengan permainan tebak berantai diperoleh nilai rata-rata 47,39.

Dari nilai mean yang dipaparkan tersebut bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi menentukan ide pokok menggunakan permainan benteng-bentengan masuk kriteria atau kualifikasi amat baik. Pernyataan ini sejalan atau selaras dengan penelitian Salmawati yang menyatakan bahwa kemampuan pada siswa dalam menentukan ide pokok dengan menggunakan metode permainan benteng-bentengan terdapat peningkatan.<sup>81</sup> Sedangkan hasil belajar siswa pada materi meringkas karangan dengan menggunakan permainan tebak berantai sesuai nilai mean yang dipaparkan sebelumnya masuk kriteria atau kualifikasi kurang. Hal ini dipengaruhi oleh faktor kemampuan siswa dan metode pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan materi. Faktor kemampuan siswa yang dimaksud di sini adalah cepat atau lambatnya siswa dalam merespon instruksi dalam pembelajaran. Pada saat observasi terdapat beberapa siswa yang belum lancar membaca, siswa yang lambat merespon ketika diberikan instruksi oleh guru, dan sedikitnya siswa yang cepat dalam merespon. Pernyataan tersebut membuktikan faktor kemampuan siswa mempengaruhi hasil belajar siswa sebagaimana pemaparan teori sebelumnya oleh Djamarah dan Zain yang menyatakan bahwa dari

---

<sup>81</sup>Salmawati, "Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Pada Pembelajaran Tematik di Kelas VA MI TPI Keramat Banjarmasin" (Skripsi, Banjarmasin, UIN Antasari Banjarmasin, 2020), 60.

segi intelektual siswa ada yang berbeda-beda dengan melihat dari cepat dan lambatnya tanggapan siswa terhadap rangsangan yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>82</sup>

Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan memaparkan uraian-uraian di atas bisa diketahui bahwa penggunaan permainan benteng-bentengan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menentukan ide pokok bisa dijadikan alternatif metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini dibuktikan dengan adanya sajian data bahwa kemampuan siswa yang meningkat melalui *game* tersebut yang diperoleh peneliti lewat jalur penelitian yang telah dilakukan. Kemudian untuk penggunaan permainan tebak berantai pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi meringkas karangan belum bisa dijadikan alternatif metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan kemampuan siswa masih kurang dan pada kegiatan pembelajaran pun siswa masih merasa kebingungan mencerna materi melalui penggunaan *game* tersebut.

Beberapa penjelasan secara eksplisit di atas bisa di ambil benang merah bahwa adanya kesesuaian metode permainan benteng-bentengan dengan materi menentukan ide pokok yang mana bisa dikatakan cocok untuk meningkatkan dan melatih keterampilan siswa. Sebagaimana sesuai hasil penelitian oleh Chan yang menyatakan materi pembelajaran yang disuguhkan hendaknya dipilih yang bisa diakses lewat permainan. Proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan menarik

---

<sup>82</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 77.

yang memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan mengidentifikasi konsep baru.<sup>83</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut, permainan ini telah memenuhi kriteria yang telah disebutkan sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif.

Kemudian terdapat ketidaksesuaian antara materi meringkas karangan dengan metode permainan tebak berantai bisa dilihat pada pelaksanaan permainannya dan hasil belajar siswa. Dalam langkah-langkah meringkas karangan sesuai teori dari buku Joko Untoro, meliputi:<sup>84</sup>

1. Membaca isi karangan dengan teliti
2. Menandai hal-hal penting yang terdapat dalam karangan
3. Menulis pokok isi karangan
4. Menyusun pokok isi menjadi ringkasan karangan dengan susunan yang sistematis.

Dari keseluruhan langkah-langkah yang telah disebutkan, ternyata belum bisa terpenuhi dalam penyampaian materi menggunakan permainan tebak berantai. Jika salah satu poin dalam langkah-langkah meringkas karangan itu tidak terpenuhi maka akan mempengaruhi keseluruhan dari poin tersebut. Salah satu poin yang dimaksud ialah kemampuan siswa dalam membaca. Diketahui bahwa kemampuan membaca sebagian siswa masih kurang sehingga akan berpengaruh pada pelaksanaan permainan dimana tahap awal pelaksanaannya didahului dengan membaca teks sehingga pembelajaran kurang berjalan dengan optimal.

---

<sup>83</sup>Faizal Chan, "Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2017): 110–14.

<sup>84</sup>Joko Untoro dkk., *Buku Pintar Pelajaran SD/MI 5 in 1* (Jakarta: Wahyumedia, 2010), 212.