



Indah Putri Pratiwi¹
 Sri Hartatik²
 Agus Astini³

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PERMAINAN UBUR-UBUR PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD KHADIJAH SURABAYA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IIA SD Khadijah Surabaya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang memuat empat tahapan, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dan setiap siklusnya dilakukan sebanyak satu kali tindakan. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIA SD Khadijah Surabaya sebanyak 31 peserta didik yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan pada tahun ajaran 2023/2024. Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan data sekunder. Dalam penelitian teknik yang digunakan yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Sedangkan teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran permainan ubur-ubur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada siklus I diperoleh sebesar 54,83% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 100 % dengan jumlah peningkatan 45,17%. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas yang mengalami peningkatan pada setiap pelaksanaan siklus, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II A SD Khadijah Surabaya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Media Permainan Ubur-Ubur

Abstract

This research aims to improve the learning outcomes of class IIA students at SD Khadijah Surabaya in Indonesian language lessons. This type of research is Classroom Action Research. This research design refers to the Kemmis and Mc Taggart model which contains four stages, namely 1) planning, 2) implementation, 3) observation, and 4) reflection. This research was carried out in 2 cycles and each cycle carried out one action. The subjects in this research were 31 class IIA students at Khadijah Elementary School, Surabaya, consisting of 13 male students and 9 female students in the 2023/2024 academic year. The data sources for this research are primary data sources and secondary data sources. In the research, the techniques used are observation, interviews, documentation and tests. Meanwhile, the data analysis technique in this research uses qualitative and quantitative data. The research results show that there is an increase in student learning outcomes through the use of the jellyfish game learning media in Indonesian language subjects. In cycle I it was obtained at 54.83%, an increase in cycle II was 100% with a total increase of 45.17%. Based on the results of the implementation of classroom actions which have increased in each implementation cycle, it can be concluded that the use of jellyfish game learning media can improve student learning outcomes in Indonesian language subjects in class II A at at Khadijah Elementary School, Surabaya.

Keywords: Learning Outcomes, Indonesian Language Learning, Jellyfish Game Media

^{1,2,3} PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023 PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
 email: indahputripratiwi1101@gmail.com, titax@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan mengalami perubahan dari waktu ke waktu yang berdampak pada perubahan pembelajaran yang menyesuaikan pada ketercapaian hasil belajar. Hasil belajar hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang memuat aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan pandangan (Kusumawati & Kristin, 2023) yang menyatakan bahwa pendidikan dengan upaya peningkatan keterlibatan peserta didik yang dilakukan secara efektif akan menjadi alasan dimana kemampuan guru dapat dikatakan berhasil dalam melangsungkan proses pembelajaran. Pendidikan saat ini diarahkan untuk memberikan pengaruh efektif sebagai upaya mengembangkan kemampuan, potensi, minat, dan bakat, dalam mencapai hasil belajar melalui adanya proses belajar. Hasil belajar diperoleh dengan melibatkan penggunaan media pembelajaran yang relevan disesuaikan dengan materi proses pembelajaran dapat bermakna dengan hasil belajar yang maksimal. Menurut (Mulyasa, 2023) hasil belajar adalah prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat adanya perubahan terhadap perilaku yang dilakukan. Peserta didik harus menguasai kompetensi sehingga dapat dinyatakan sedemikian rupa dan dapat memberikan penilaian sebagai wujud dari perolehan hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman secara langsung.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu belajar untuk menciptakan pengalaman bermakna dalam mewujudkan situasi pembelajaran menyenangkan, alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan alat tiruan untuk mendesain kondisi kegiatan pembelajaran yang bervariasi (Sriadhi, 2023). Selain itu, terdapat kriteria pemilihan media pembelajaran diantaranya dapat memperhatikan tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, karakteristik media, waktu, biaya, dan ketersediaan (Wulandari et al., 2023). Pertimbangan pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan memperhatikan kriteria kebutuhan media yang disesuaikan dengan pembuatan media pembelajaran. Pemilihan media juga dapat memperhatikan inovasi dengan memperhatikan nilai kebaruan yang sesuai dengan perkembangan pendidikan. Keterlibatan media pembelajaran merupakan salah satu faktor inovasi pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang dapat digunakan oleh guru. Pemberian media pembelajaran yang menarik akan berakibat pada tingginya ketertarikan peserta didik yang berdampak positif pada keberhasilan hasil belajar. Mewujudkan dengan adanya tuntutan kebutuhan pembelajaran media pembelajaran dengan menghadirkan konsep permainan dihadirkan untuk memberikan suasana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan perantara informasi pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi karakteristik peserta didik kelas IIA di SD Khadijah Surabaya menunjukkan karakter dengan respon yang pasif dan kurang mengalami keterlibatan secara aktif dalam proses belajar sehingga pembelajaran masih perlu ditingkatkan kembali. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar yang rendah dimana saat melangsungkan pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami kesulitan dalam mencerna materi yang menyebabkan kurangnya ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran. Adapun ketuntasan peserta didik berdasarkan hasil prasiklus sebesar 41,9% yang tidak tuntas dan 58,0% peserta didik yang tuntas. Sesuai dengan paparan tersebut diketahui bahwa permasalahan yang terjadi di kelas IIA adalah rendahnya hasil belajar peserta didik karena keterlibatan proses pembelajaran kurang tepat sehingga kurang meningkatkan aktivitas pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah media yang menyajikan metode permainan di dalamnya.

Salah satu alternatif pemilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas II A adalah media permainan ubur-ubur. Media permainan ubur-ubur dirancang secara menarik dan relevan sehingga membantu peserta didik untuk memahami konsep dengan cara belajar sambil bermain hingga pembelajaran dapat disampaikan secara menyenangkan. Penggunaan media permainan diarahkan agar dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif sehingga akan membantu peningkatan hasil belajar peserta didik. Materi pembelajaran "Aku Anak Hemat" merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Khadijah

Surabaya. Materi ini berhubungan dengan membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan kalimat sederhana tentang pengalaman diri berdasarkan teks bacaan cara mendapatkan uang, namun masih dianggap abstrak dan sulit dipahami apabila disajikan dalam bentuk teks saja.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dapat disimpulkan media pembelajaran permainan ubur-ubur dibutuhkan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menganalisis kesamaan penelitian terhadap upaya peningkatan hasil belajar melalui media permainan ubur-ubur dengan memperhatikan penelitian terdahulu oleh (Fauzi et al., 2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan “Jellyfish Hunt” dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo”. Penelitian oleh Fauzi memuat penerapan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas menggunakan media permainan jellyfish hunt dengan mengalami peningkatan dari dengan pelaksanaan dua siklus yang menunjukkan ketuntasan sebesar 34,61%. Penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ubur-Ubur Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SD Khadijah Surabaya” menjadi relevan untuk dilaksanakan dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk dipelajari.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Arikunto, 2015) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu proses jenis penelitian yang menjelaskan adanya sebab akibat dari sebuah perlakuan yang diberikan, hal apa saja yang terjadi saat perlakuan diberikan, dan prosesnya dari awal diberikan perlakuan sampai dampak yang dihasilkan setelah diberikan perlakuan tersebut sedangkan menurut (Pahleviannur, 2022) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu proses jenis penelitian yang menjelaskan adanya sebab akibat dari sebuah perlakuan yang diberikan, hal apa saja yang terjadi saat perlakuan diberikan, dan prosesnya dari awal diberikan perlakuan sampai dampak yang dihasilkan setelah diberikan perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam peneliti yaitu menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang mana model ini merupakan pengembangan dari model konsep dasar Kurt Lewin. Adapun siklus dari model Kemmis dan Mc Taggart yaitu, perencanaan atau refleksi awal (Planning), penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan (Action) dan, pengamatan (Observing) dan Refleksi (Reflecting).

Tempat penelitian dilaksanakan di kelas IIA SD Khadijah Surabaya. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2023/2024 pada tanggal 22 Februari - 22 April 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IIA SD Khadijah Surabaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 terdiri dari 19 laki-laki dan 12 perempuan. Karakteristik peserta didik di kelas IIA SD Khadijah Surabaya adalah rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya keefektifan dalam belajar sehingga membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama kurang ketertarikan dalam pemahaman materi sehingga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik.

Teknik mengumpulkan data berupa data tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian tindakan kelas ini berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif di dapatkan dengan perolehan hasil akhir berupa data deskriptif saat melakukan penerapan pembelajaran sebagai upaya peningkatan penggunaan media permainan ubur-ubur dengan sumber dari kritikan yang menunjukkan adanya perilaku subjek sebagai sasaran melakukan perbaikan. Analisis data kualitatif dilakukan secara induktif bukan deduktif. Peneliti mencari data yang empiris kemudian baru disertai teori dengan kejadian yang terdapat di lapangan. Menurut (Zaini et al., 2023) teknik ini terdiri dari tiga kegiatan yang berlangsung secara bersamaan, yaitu reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Analisis data kuantitatif di dapatkan dengan hasil perhitungan data berupa skor dengan memperhatikan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Peserta Didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor bobot soal}} \times 100\%$$

Sedangkan rumus yang digunakan dalam menghitung presentase jumlah siswa yang dapat mencapai KKM adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketutasan Peserta Didik: } \frac{\text{Jumlah siswa mencapai kkh}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Penelitian ini ditandai dengan adanya perubahan yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa terhadap mata pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan ubur-ubur. Hal tersebut dapat dilihat dari terpenuhinya batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu mencapai nilai 75. Pembelajaran berhasil jika presentase yang tuntas mencapai 75%. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media permainan ubur-ubur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IIA. Berikut ini adalah tabel kriteria hasil belajar.

Tabel 1 Kriteria Hasil Belajar

Presentase	Keterangan
80 % - 100 %	Hasil belajar baik sekali
60 % - 79 %	Hasil belajar baik
40 % - 59 %	Hasil belajar cukup
20 % - 39%	Hasil belajar kurang
0 % - 19 %	Hasil belajar kurang sekali

Keberhasilan penelitian tindakan kelas dapat diukur melalui adanya indikator minimal terhadap tingkat keaktifan dan hasil belajar peserta didik sebagai berikut: 1.) Meningkatnya keaktifan peserta didik saat menggunakan media pembelajaran permainan ubur-ubur selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Peningkatan keaktifan dapat ditunjukkan dengan adanya keterlibatan keaktifan saat mengikuti proses pembelajaran dengan jumlah presentase peserta didik yang berkisar 75% peserta didik termasuk dalam kategori tinggi; 2.) Meningkatkan presentase hasil belajar melalui penggunaan media permainan ubur-ubur dengan perolehan nilai yang lebih tinggi dari perolehan rata-rata nilai siklus. Sedangkan untuk indikator keberhasilan hasil belajar peserta didik adalah di atas <75%. Apabila rata-rata nilai kelas tes nilai siklus sebagaimana pada penelitian ini di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76, maka hasil belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas dapat dipaparkan melauai adanya tindakan prasiklus, siklus I dan siklus II. Tahapan prasiklus didapatkan hasil belajar di atas KKM sejumlah 13 peserta didik tuntas dengan presentase 41,9 % sedangkan sejumlah 18 peserta didik yang belum memenuhi ketuntasan peserta didik dengan presentase sebesar 58,0 % sehingga hal ini menunjukkan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik masih termasuk kriteria rendah. Selanjutnya dilakukan penelitian tindakan kelas siklus I dengan menggunakan model siklus Kemmis dan Mc Taggrat yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (planing), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) dengan perolehan hasil belajar pada siklus 1 yang memperoleh nilai di atas KKM sejumlah 17 peserta didik tuntas dengan presentase 54,83% sedangkan sejumlah 14 peserta didik yang belum memenuhi ketuntasan peserta didik dengan presentase sebesar 45,16% sehingga hal ini menunjukkan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik masih termasuk kriteria rendah. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa presentase hasil belajar peserta didik masih belum mencapai indikator ketercapaian yaitu 75%. Hasil observasi pada kegiatan siklus I menunjukkan peningkatan hasil belajar namun masih belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal sehingga perlu dilanjutkan tindakan pada siklus ke II. Pada tahapan kegiatan siklus II dilaksanakan menggunakan alur yang sama menggunakan model siklus Kemmis dan Mc Taggrat dengan

memperoleh hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sejumlah 31 peserta didik dengan sudah memenuhi presentase sebesar 100% sehingga hal ini menunjukkan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik masih termasuk kriteria tinggi. Adapun secara lebih jelas tentang hasil belajar dalam penerapan media permainan ubur-ubur dapat diketahui adanya hasil rata-rata total perolehan dari siklus I dan siklus II melalui tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil Belajar Penerapan Media Permainan Ubur-Ubur Siklus I dan Siklus II

No.	Keterangan	Presentase
1	Pra Siklus	41,9%
2	Siklus I	54,83%
3	Siklus II	100%

Berdasarkan pemaparan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat terlaksana dengan baik. Total perolehan rata-rata seluruh pengamatan pada siklus I sebesar 54,83% dan pada siklus II sebesar 100% yang terdiri dari 6 komponen yaitu penyajian kelas, mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar, permainan, tournament, dan memberikan penghargaan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ubur-ubur memberikan peserta didik suasana yang baru dimana mengubah suasana kelas sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IIA yang senang bermain dan menunjukkan perilaku yang awalnya pasif menjadi lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini relevan dengan sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fauzi et al., 2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan “Jellyfish Hunt” dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo” dapat menghadirkan inovasi pembelajaran yang sama melalui penggunaan media pembelajaran permainan ubur-ubur yang diterapkan di kelas IIA dengan hasil yang mampu memberikan respon positif saat mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar yang tinggi.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya keberhasilan perolehan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik disebabkan dengan penggunaan media permainan ubur-ubur sehingga tindakan berhasil di laksanakan pada siklus II dengan hasil belajar yang memberikan ketuntasan pada peserta didik. Hal ini dibuktikan perolehan hasil refleksi pada perbaikan pembelajaran siklus II menunjukkan adanya ketuntasan hasil belajar perserta didik telah mengalami peningkatan belajar apabila dapat dibandingkan dengan perolehan siklus I. Hasil observasi pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan peningkatan hasil belajar peserta didik, karena sudah diperoleh peningkatan di atas 75%. Hasil penerapan media permainan ubur-ubur dapat diberikan kesimpulan bahwa dalam menerpakan media pembelajaran permainan ubur-ubur pada setiap siklusnya telah mengalami upaya peningkatan hasil belajar. Hal ini juga berdasarkan dengan analisis hasil belajar yang menunjukkan bahwa secara individu perolehan nilai rata-rata peserta didik dikategorikan pada rentang perolehan dengan kriteria sangat baik dan secara klasikal peserta didik telah mencapai ketuntasan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia “Aku Anak Hemat” sebesar $\geq 75\%$. Hasil belajar peserta didik kelas IIA menunjukkan adanya peningkatan pada hasil tes yang dilaksanakan yang dilihat dari pengerjaan soal. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar peserta didik yaitu di ranah kognitif berdasarkan hasil nilai tes yang mengalami peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas dari pelaksanaan siklus I dan siklus II. Hasil penelitian siklus II menunjukkan adanya respon peningkatan belajar yang lebih meningkat dibandingkan keterlaksanaan siklus I yang telah memenuhi KKM. Hasil tes pada siklus I dan siklus II dapat menunjukkan adanya peningkatan menggunakan penerapan media pembelajaran permainan ubur-ubur yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran permainan ubur-ubur sesuai untuk diterapkan pada materi ini karena membutuhkan adanya pemahaman secara mendalam yang berakibat pada peserta didik untuk lebih memahami penyajian materi dengan pengemasan media yang bersifat menyenangkan. Pada saat peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran akan meningkat karena pada saat pembelajaran peserta didik dapat menyesuaikan pada kondisi yang interaktif dan menyenangkan sehingga dengan media

permainan ubur-ubur peserta didik mendapatkan pengetahuan yang bermakna. Pembahasan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebab didukung dengan hipotesis yang dapat dibuktikan pada keberhasilan pelaksanaan penilitan ini. Keberhasilan penelitian dapat membuktikan bahwa guru kelas IIA penerapan media permainan ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II A di SD Khadijah Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian mampu terwujudkan melalui bantuan dari berbagai pihak yang turut serta membantu dalam mempermudah menyelesaikannya, oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang berperan memberikan kelancaran dan kemudahan dalam pengambilan penelitian yang kami lakukan khususnya kepada Bapak/Ibu guru di SD Khadijah Surabaya dan semua pihak yang tidak semua dapat disebutkan satu persatu yang turut serta berperan dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga segala kebaikan kalian yang sudah diberikan selama ini akan mendapat balasan yang lebih dari Allah SWT.

SIMPULAN

Penerapan media permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi cara mendapatkan uang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IIA di SD Khadijah Surabaya. Pada hasil rata-rata tes awal sebelum diberikan perlakuan tindakan peserta didik hanya mencapai skor perolehan sejumlah 41,9%. Pada hasil analisis rata-rata tingkat ketuntasan belajar peserta didik secara individu pada setiap siklus pembelajaran, terlihat adanya upaya peningkatan yang signifikan dari 54,83% pada siklus I menjadi 100% setelah memperoleh tindakan kembali pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan didapatkan bahwa dengan menerepkan media pembelajaran permainan ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan menghadirkan media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi belajar berdasarkan karakteristik peserta didik yang senang berman. Berdasarkan pemaparan ini peserta didik telah mencapai hasil belajar yang sesuai dengan KKM yang ditentukan dengan baik dan memperoleh hasil belajar dengan ketuntasan yang sangat baik bagi peserta didik.

SARAN

Saran dalam menggunakan media permainan ubur-ubur yaitu, sebagai salah satu referensi pendidik mengenai media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan pendidikan dan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Media permainan ubur-ubur akan lebih bermanfaat jika penggunaan disampaikan secara lebih menarik agar menumbuhkan motivasi belajar dan semangat sehingga pembelajaran lebih bermakna sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan media permainan ubur-ubur tidak dapat berdiri sendiri dan tidak semua materi dapat diterapkan sehingga perlu adanya upaya yang mengkombinasikan berbagai metode lain sebagai pendukung dalam memilih materi yang cocok dengan pembelajaran menggunakan media permainan ubur-ubur. Saran peneliti agar mampu diterapkan terhadap sekolah dasar lainnya sehingga dapat digunakan pada sekolah lain yang mampu mendukung pembelajaran yang berinovasi dengan penggunaan media pembelajaran permainan ubur-ubur.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauzi, D. S. N., Lestari, S., & Kusmiati. (2023). Cooperative Learning Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Candirejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2).
- Kusuma, J. W., Supardi., Akbar, M. R., Hamidah., Ratna., Fitrah, M., & Sepriono. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, I., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament Di Kelas V Sekolah Dasar. *PeTeKa*, 6(4), 1050–1059.
- Mulyasa.(2022). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In Pradina Pustaka.
- Sriadhi. (2023). Media Pembelajaran. Yogyakarta: IKAPI.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zaini, P. M., Zaini, P. M., Saputra, N., Penerbit, Y., Zaini, M., Lawang, K. A., & Susilo, A. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif (Issue May).