

Received : 19-05-2022
Revised : 12-06-2022
Published : 11-07-2022

Praktik Permainan Tebak Berpasangan dengan Teknik Inkuiri Terbimbing Guna Meningkatkan Pemahaman Menjelaskan Satuan Baku untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Intan Fitriani

SD Negeri 2 Danyang, Kab. Grobogan, Indonesia

intanfitriani908@gmail.com

Abstrak

Best practice ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II SD Negeri 2 Danyang pada KD 3.6: Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, melalui implementasi permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing. *Best practise* dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 2 Danyang, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Grobogan. Subyek belajar adalah siswa kelas II berjumlah 32 anak. Dampak dan capaian hasil dari *best practise* menunjukkan peningkatan pemahaman menjelaskan satuan baku panjang, berat, dan waktu dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas II SD Negeri 2 Danyang sebesar 28,12% setelah dilaksanakan praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing, yakni pada PH sebelum praktik ketuntasan sebesar 59,38% dan setelah praktik dilaksanakan, ketuntasan mencapai 87,5%. Peningkatan hasil ini memberi makna bahwa pemahaman siswa pada konsep satuan baku panjang, berat dan waktu meningkat setelah praktik dilaksanakan.

Kata kunci:

best practise; permainan tebak berpasangan; inkuiri terbimbing; sdn 2 danyang



PENDAHULUAN

Salah satu amanat UUD 1945 adalah mencerdaskan bangsa. Untuk melaksanakan amalan ini maka negara, khususnya melalui pemerintah wajib melaksanakan pendidikan sebagai upaya pelaksanaan amanat dimaksud. Oleh karenanya pemerintah melalui lembaga pendidikan baik sekolah dasar, menengah dan sekolah tinggi/ universitas negeri telah menetapkan serangkaian tujuan, konsep, strategi, dan model pendidikan dalam rangka pencapaian usaha mencerdaskan bangsa.

Dalam pelaksanaan pendidikan, tiap-tiap satuan pendidikan telah melaksanakan usaha pencapaian dari tujuan pendidikan masing-masing melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi dari komponen pembelajaran seperti guru, siswa, dan sumber-sumber belajar (Yulliyanti, 2020). Menurut Yulliyanti, (2020) dalam jurnalnya, pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa untuk belajar dengan baik melalui komunikasi timbal balik. Pada dasarnya komunikasi adalah proses menyamakan pemahaman atas pesan yang disampaikan kepada penerima pesan, sehingga tidak menimbulkan makna yang berbeda baik dari sisi pemberi pesan dan penerima pesan. Kesepahaman makna pesan yang dikirim dan diterima menunjukkan keberhasilan dari tujuan komunikasi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013, guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar dan lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru mengedepankan pendekatan belajar, penggunaan sarana dan strategi belajar yang sesuai dengan usia dan psikologi anak, sehingga mampu menggerakkan anak untuk aktif belajar, menyenangkan dan mampu meningkatkan rasa perdaya diri dan daya kritis siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran yang disuguhkan.

Pada semester II tahun pelajaran 2021/2022 SD Negeri 2 Danyang sudah memulai pembelajaran di kelas dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat sesuai ketentuan pemerintah melalui dinas pendidikan. Setelah pelaksanaan PPKM akibat pandemi covid-19 yang melanda dan berimbas pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah, banyak kesulitan yang dihadapi kelas. Diantara kesulitan yang ditemui guru dalam proses pembelajaran di kelas II ini adalah: 1) Siswa kurang saling mengenal antara satu dengan lainnya, yang menjadikan interaksi antar siswa kurang aktif; 2) Secara psikologi personal, guru belum mengenali siswa dengan baik sebagai akibat pelaksanaan PPKM sebelumnya; 3) Kemajemukan latar belakang siswa dengan tingkat IQ berbeda belum diketahui dengan benar; 4) Siswa terlihat bosan dengan metode mengajar guru.

Menurut Suartini (2022) kesulitan belajar seorang siswa akan terlihat jelas dengan menurunnya kinerja akademik. Seperti pendapat tersebut, kesulitan yang dihadapi kelas II ini juga memberikan dampak pada hasil belajar yang kurang, khususnya pada muatan pelajaran matematika di KD 3.6: Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dimana dari hasil analisis nilai PH tema 5 (Pengalamanku) didapatkan capaian hasil belajar baru mencapai 59,38% ketuntasan kelas.

Mencermati kondisi pembelajaran dan hasil belajar ini, guru mengambil langkah dengan melaksanakan praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing, yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada konsep pembelajaran yang sedang dilaksanakan, khususnya pada Muatan Pelajaran Matematika di KD 3.6.

Menghadapi permasalahan kelas, guru melakukan refleksi diri sehingga sampai pada solusi terbaik untuk dipraktikkan. Guru perlu merubah praktik mengajarnya dengan variasi baru sehingga siswa tidak bosan. Pemikiran ini sesuai dengan pendapat (Maria, t.t.) dalam

jurnalnya yang menyatakan, lemahnya kemampuan operasi hitung siswa dikarenakan pembelajaran kurang menarik dan kurangnya variasi dalam menyampaikan pelajaran matematika sehingga banyak siswa merasa bosan. Oleh karenanya guru akan mempraktikkan permainan tebak berpasangan untuk mengatasi permasalahan yang muncul. Penggunaan strategi permainan ini sebelumnya juga pernah dikaji oleh (Rahmawati & Nurmanik, 2019) yang diyakini jika permainan tebak-tebakan akan membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan menyenangkan. Selain itu menurut Lini Yulliyanti (2020) bahwa dengan permainan ini siswa juga dilatih untuk bersaing secara suportif, menghargai usaha dan hasil kerja yang mana nilai-nilai ini penting untuk ditanamkan pada diri anak sebagai bekal hidup bermasyarakat.

Selain variasi pembelajaran melalui sebuah permainan kelas. Guru perlu menerapkan strategi yang sesuai dengan prinsip kurikulum 2013, dimana salah satunya adalah model pembelajaran inkuiri. Menurut Trianto dalam kajian Wulandari (2016) menyebutkan, pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian belajar yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimal untuk mencari/ menyelidiki secara kritis sehingga dapat merumuskan sendiri penemuan dengan penuh percaya diri. Strategi ini cocok digunakan pada pembahasan konsep bermuatan matematika pada kelas II yang terdapat pada tema 5 dan tema 6. Dimana siswa dipandu dan diarahkan oleh guru untuk mendapatkan penemuan konsep satuan baku panjang, berat dan waktu dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman langsung siswa dari pengamatan alat peraga yang ada disekitar. Dengan bimbingan guru siswa diharapkan dapat membuat rumusan pertanyaan dan jawaban untuk menjadi bahan permainan tebak berpasangan. Berdasarkan semua itu guru yakin bahwa praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

Sesuai latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan pemahaman menjelaskan satuan baku panjang, berat, dan waktu dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas II SD Negeri 2 Danyang melalui praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing?”

KAJIAN PUSTAKA

Pemahaman Siswa pada Konsep Satuan Baku Panjang, Berat dan Waktu

Pemahaman berasal dari kata dasar paham. Menurut sumber kbbi daring, paham berasal dari bahasa arab yaitu fahm yang bermakna pengertian; pengetahuan. Salah satu kata turunan dari kata paham adalah pemahaman. Dan pemahaman disini dimaknai sebagai proses, perbuatan memahami atau memahamkan (“KBBI Daring,” t.t.). Sedangkan menurut Arikunto (2006), pemahaman adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, mengeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan. Dalam tesisnya Purwanti (2015) menyimpulkan arti pemahaman sebagai suatu proses, cara memahami, cara mempelajari baik-baik supaya paham dan mengetahui banyak. Lebih rinci Simanjuntak & Listiani (2020) menjelaskan, “Pemahaman bukan hanya mengenai seberapa banyak fakta yang diingat, namun berkenaan dengan kemampuan untuk menjelaskan, menerangkan, menafsirkan (*interpret*), atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep”.

Dalam konteks pembelajaran, pemahaman ini berkaitan erat dengan penguasaan pengertian/ pengetahuan pribadi siswa akan suatu materi yang dipelajari. Maka pemahaman siswa pada konsep satuan baku panjang, berat dan waktu dapat dimaknai sebagai proses siswa

mengetahui/ mengerti sehingga dapat menerangkan, membedakan, memberi contoh dan menuliskan konsep satuan baku panjang, berat dan waktu dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. Pemahaman muatan matematika pada konsep KD 3.6 ini sangat penting, agar siswa memiliki kemampuan dalam hal memahami konsep matematis, serta menjelaskan keterkaitan antar konsep serta menggunakannya dalam menyelesaikan masalah. (*Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2006)

Pemahaman siswa pada konsep ini sesuai dengan KD 3.6 pada muatan pelajaran matematika kelas II di semester genap yang terdapat pada tema 5 dan tema 6. Sebuah pemahaman hanya dapat diketahui setelah melakukan serangkaian pengujian. Seseorang siswa akan diketahui telah paham atau belum terhadap penguasaan suatu konsep materi pelajaran, dibuktikan dari capaian hasil belajarnya. Kusumaningsih, (2013) menyebutkan, bahwa menurut Sukmadinata, hasil belajar adalah realisasi dari kecakapan atau kapasitas seseorang. Menurut pendapat (Sudjana, 2009) kompetensi belajar siswa dikelompokkan menjadi 3 yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*.

Maka implikasinya adalah guru perlu melakukan penilaian harian (PH) untuk menguji pemahaman siswa. Dan sebagai pengukuran terhadap pemahaman siswa ini, tentunya didasarkan pada standar penilaian yang berlaku yaitu nilai ketuntasan belajar di sekolah.

Model Inkuiri Terbimbing

Menurut Wulandari (2016) guna menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup, siswa perlu diberikan model pembelajaran inkuiri ilmiah. Menurutnya, suatu pendekatan dan model pembelajaran seharusnya didasarkan pada perkembangan mental atau kognisi anak. Dan mengingat konsep materi pada Tema 5 dan Tema 6 Kelas II Sekolah Dasar, khususnya pada muatan pelajaran matematika pada konsep satuan baku panjang, berat dan waktu dalam kehidupan sehari-hari, serta usia anak kelas II ini sudah dapat diterapkan model inkuiri terbimbing. Melalui proses inkuiri siswa diajak berpikir kritis, merumuskan dan menemukan pertanyaan dan jawabannya berdasarkan pengalaman siswa memperhatikan alat peraga dan pengalaman sekitar. Dengan bimbingan guru akan mampu membuka sikap kritis dan keaktifan siswa muncul.

Trianto (2007) berpendapat, model pembelajaran inkuiri melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara kritis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuan dengan penuh percaya diri. Oleh karenanya pada pembelajaran inkuiri ini guru bertindak sebagai fasilitator yang akan membantu siswa menemukan pemahaman konsep-konsep materi yang di pelajari. Disini guru perlu memberikan bimbingan dalam proses penemuan siswa.

Langkah-langkah pembelajaran inkuiri terbimbing menurut (Sanjaya, 2010) sebagai berikut:

Tabel 1. Prosedur Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Fase	Perilaku Guru
1. Orientasi	Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran
2. Merumuskan Masalah	Guru mengarahkan siswa masuk ke dalam persoalan yang mengandung teka-teki, sehingga siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat dari teka-teki dalam perumusan masalah
3. Merumuskan Hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pendapat mengenai analisa sementara suatu masalah. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan sementara.
4. Mengumpulkan Data	Guru membimbing siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.
5. Menguji Hipotesis	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan informasi yang telah diperoleh untuk dibandingkan dengan hipotesis yang telah dibuat. Guru melakukan pembenaran terhadap hipotesis yang tidak sesuai dengan informasi yang didapat.
6. Merumuskan Kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan yang akurat.

Permainan Tebak Berpasangan

Mengingat usia anak kelas II sekolah dasar yang masih suka bermain, maka sebagai aplikasi dari model pembelajaran inkuiri terbimbing perlu di kemas dalam sebuah permainan, agar anak tidak bosan dan menyenangkan karena terasa sedang bermain. Menurut Klippel sebagaimana di kutip Rahmawati & Nurmanik (2019), Permainan menebak adalah permainan di mana peserta mengetahui sesuatu dan bersaing secara individu atau dalam tim untuk menemukan jawabannya.

Berbekal pada hasil inkuiri siswa pada konsep matematika di KD 3.6. guru membimbing siswa membuat daftar pertanyaan dan jawaban untuk dijadikan bahan permainan tebak berpasangan. Dari proses inkuiri berdasarkan pengamatan dan pengalaman siswa menggunakan alat/ media tentang konsep satuan baku panjang, berat dan waktu dalam kehidupan sehari-hari, guru membimbing siswa dalam menggunakan kerangka dasar checklist pertanyaan dan siswa sendiri berpasangan merumuskan pertanyaan dan jawabannya.

Adapun langkah/ prosedur permainan tebak berpasangan dirumuskan sebagai berikut: 1) Bagilah kelas menjadi kelompok kecil yang seimbang, dimana tiap pasangan berjumlah paling banyak 4 (empat) anak; 2) Setiap pasangan bertanding menurut undian guru; 3) Setiap pasangan dibagi topik secara acak dan mendiskusikannya untuk digunakan sebagai bahan pertanyaan kepada lawan pasangan; 4) Guru memanggil pasangan bertanding didepan kelas secara acak; 5) Guru memimpin permainan sekaligus menjadi juri; 5) Pasangan penanya dan pasangan penjawab harus dapat menjelaskan jawaban dan guru dan papsangan yang tidak bermain memberikan evaluasi; 6) Pasangan penanya dan pasangan penjawab bergantian peran dalam satu kesempatan; 7) Guru memberikan skor dan penghargaan bagi pasangan terbaik.

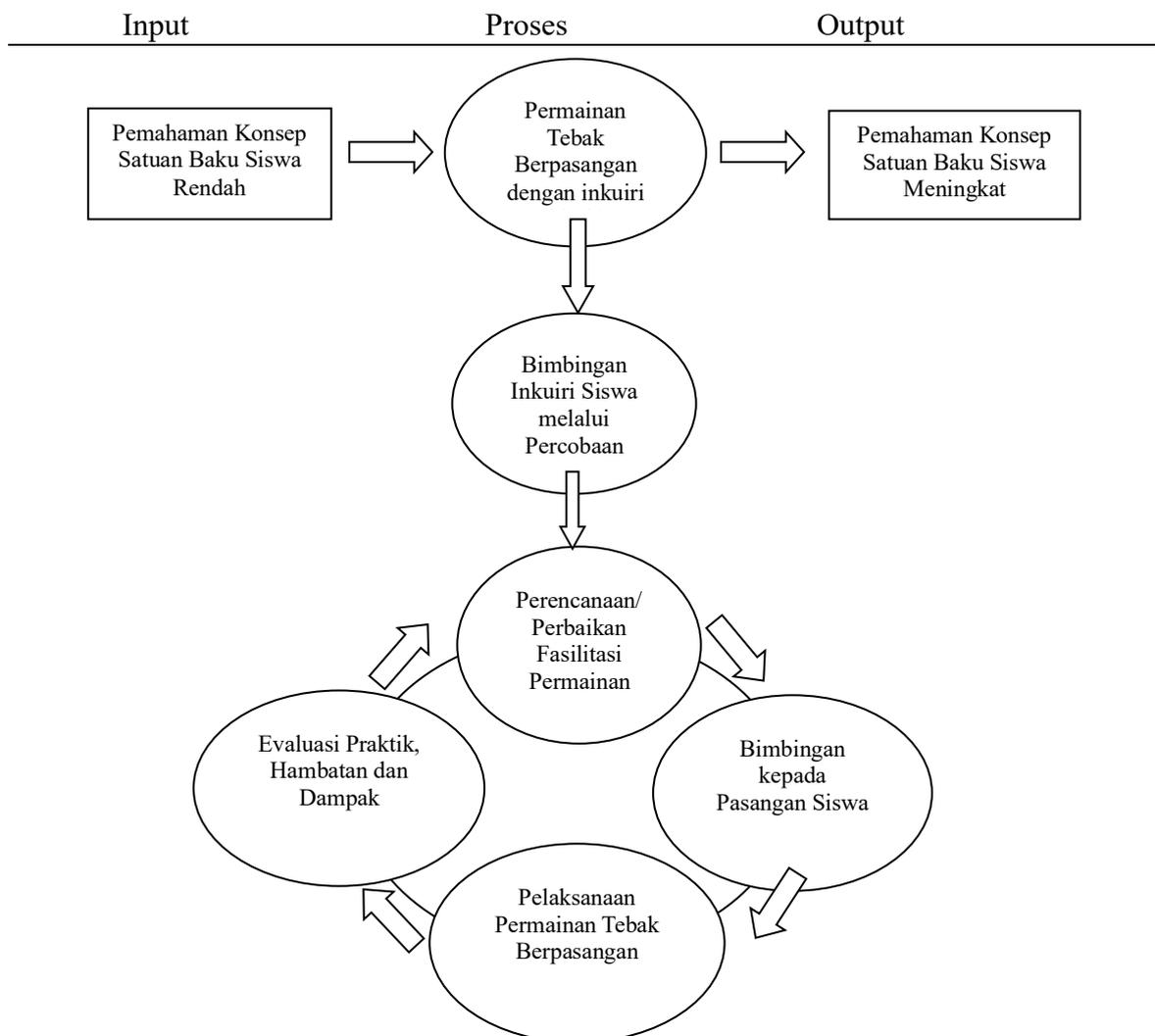
PEMBAHASAN

Strategi dan Langkah Pemecahan Masalah

Setelah selama 2 (dua) tahun siswa belajar daring pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 sekolah melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka. Namun saat ini di kelas II SD Negeri 2 Danyang mengalami permasalahan sebagaimana penulis dijelaskan pada latarbelakang masalah dimuka. Dari berbagai permasalahan yang ditemui di kelas berdampak

pada pemahaman siswa kelas II masih kurang, khususnya pada muatan pelajaran matematika pada pencapaian KD 3.6. Kurangnya pemahaman siswa ini terbukti dari capaian hasil belajar siswa dari penilaian harian (PH) di Tema 5 masih banyak yang tidak tuntas pada KD tersebut. Hasil analisis nilai menunjukkan capaian nilai pada muatan pelajaran matematika di KD 3.6 sebesar 59,38%. Artinya ada 40,62% atau 13 siswa tidak tuntas. Padahal jika mengacu pada pendapat (Trianto, 2009) ketuntasan klasikal dapat dicapai jika dalam kelas terdapat $\geq 85\%$ siswa telah tuntas. Oleh karenanya harus dicarikan solusi bagi perbaikan pembelajaran kedepannya.

Maka untuk mengatasi masalah, guru melaksanakan pembelajaran melalui praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing. Adapun prosedur pemecahan masalah yang dilaksanakan guru dengan strategi permainan ini digambarkan dengan pola berikut:



Gambar 1. Prosedur dan Siklus Penyelesaian Masalah

Berdasarkan gambar diagram diatas, dapat dijelaskan langkah kerja pelaksanaan strategi praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing sebagai berikut:

1. Sebagai input kegiatan, terlebih dahulu guru telah memperoleh informasi permasalahan pembelajaran dari hasil refleksi diri;
2. Guru melaksanakan praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing, dimana dalam proses ini guru melaksanakan pembelajaran inkuiri terhadap materi konsep satuan baku panjang, berat dan waktu melalui percobaan. Dan pada kesempatan yang sama sekaligus melaksanakan langkah permainan sebagai berikut:
 - a. Guru membuat perencanaan/ perbaikan fasilitasi permainan dengan cara: (1) Karena kelas tatap muka dibagi menjadi 2 shift (masa penyesuaian setelah PPKM), maka guru membagi kelas menjadi 4 (empat) pasangan kelompok masing-masing pasangan beranggotakan 4 anak; (2) Guru membagi undian pertandingan; (3) Guru memberikan topik secara acak di tiap pasangan untuk didiskusikan sebagai bahan pertanyaan/jawaban;
 - b. Guru memberikan bimbingan kepada tiap pasangan;
 - c. Guru melaksanakan permainan tebak berpasangan dengan cara: (1) Guru memanggil pasangan bertanding didepan kelas berdasarkan undian; (2) Guru memimpin permainan sekaligus menjadi juri; (3) Guru memberikan kesempatan bertukar peran antar pasangan sebagai penanya dan penjawab; (4) Guru memberikan evaluasi dan penguatan dari tiap pertanyaan dalam permainan; (5) Guru memberikan skor dan penghargaan bagi pasangan terbaik;
3. Guru melakukan evaluasi terhadap praktik pembelajaran, berusaha menemukan hambatan dan dampak yang diperoleh saat praktik dilaksanakan;
4. Guru melaksanakan refleksi kembali untuk membuat perbaikan dan atau rencana tindak lanjut permainan pada pembelajaran berikutnya.

Hambatan dan Solusi yang dihadapi

Bertolak dari kesulitan/ masalah yang dihadapi guru kelas II SDN 2 Danyang, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Grobogan, Provinsi Jawa Tengah yang mengakibatkan pada rendahnya pemahaman siswa, khususnya pada muatan pelajaran matematika pada konsep Satuan Baku Panjang, Berat dan Waktu dalam kehidupan sehari-hari, maka guru melaksanakan praktik pembelajaran sebagaimana dijelaskan pada strategi dan langkah pemecahan masalah di muka.

Sebagai langkah awal guru sebelum melaksanakan praktik adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar posisi duduk sesuai keinginan siswa. Hal ini dilakukan agar anak merasa lebih nyaman dan secara psikologi memberikan kesempatan emosi anak merasa lebih dekat lagi dengan temannya. Guru mengawasi perubahan posisi duduk anak dan memberikan intervensi bagi siswa dengan tingkat IQ tinggi agar dapat lebih merata.

Guru melaksanakan langkah/ prosedur strategi pemecahan masalah sebagaimana dijelaskan diatas dengan baik. Siswa berkelompok sesuai pasangan mengikuti bimbingan/ arahan guru dalam proses pembelajaran tema 6: Merawat Hewan dan Tumbuhan dengan model inkuiri terbimbing menggunakan media alat peraga berupa meteran, timbangan dan jam dinding. Masing-masing pasangan berusaha merumuskan dan menemukan pertanyaan dan jawaban berdasarkan panduan *checklist* topik yang diberikan guru, dan terlihat guru mengawasi dan memberikan bimbingan.

Pada saat dilakukan permainan/ pertandingan antar pasangan, menunjukkan adanya keseriusan dan semangat anak untuk memenangkan permainan, sampai pada guru memberikan penghargaan dengan pujian bagi kelompok pasangan terbaik, anak-anak menunjukkan wajah senang.

Meskipun pada umumnya praktik pembelajaran berjalan dengan baik, namun pada pertemuan awal dari praktik ini juga menjumpai, seperti:

1. Kolaborasi/ kerjasama siswa dalam tiap pasangan cenderung lambat;
2. Siswa aktif dalam banyak pasangan menunjukkan dominasinya;
3. Komunikasi anak (siswa) saat menjelaskan jawaban kurang lancar, meskipun dapat menjawab benar;
4. Bagi sebagian kelompok pasangan mengalami kelambatan dalam menulis;
5. Waktu praktik pembelajaran tidak sesuai harapan sehingga penyampaian materi tidak tuntas.

Berdasarkan masalah baru yang dialami selama praktik berlangsung, guru melakukan serangkaian tindak lanjut sebagai pemecahan masalah baru yang muncul, seperti:

1. Guru memberikan bimbingan dan pengawasan lebih bagi tiap kelompok pasangan sehingga terjadi kolaborasi/ kerjasama siswa dengan baik dalam kelompok pasangan dan tugas pekerjaan tidak melambat;
2. Guru memberikan bimbingan dan pengarahan akan pentingnya peran serta peran dan fungsi keterlibatan semua pasangan untuk berdiskusi dalam pasangan, sehingga tidak didominasi oleh satu anak;
3. Guru perlu memberikan arahan dengan bantuan kalimat perangsang guna memperlancar komunikasi anak (siswa) saat menjelaskan jawaban;
4. Guru perlu memberikan waktu lebih bagi kelompok pasangan yang mengalami kelambatan dalam menulis;
5. Guru perlu membuat perencanaan waktu yang cukup dan disesuaikan kemampuan anak, agar rangkaian pembelajaran dan permainan dapat terlaksana dengan lancar dan tujuan KD dapat tercapai dengan baik.

Dampak dan Capaian Hasil

Hasil evaluasi terhadap proses praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing, serta memperhatikan kendala dan solusi yang dijumpai serta dampak-dampaknya, dapat dilaporkan bahwa keluaran (*output*) dari pelaksanaan *best practise* ini dapat memberikan hasil akhir pada meningkatnya capaian kognitif kompetensi belajar siswa. Dengan meningkatnya hasil belajar ini membuktikan bahwa pemahaman siswa pada konsep satuan baku panjang, berat dan waktu dalam kehidupan telah meningkat.

Melalui kegiatan permainan tebak berpasangan yang telah diatur dan direncanakan dengan baik, memberikan hasil pada kondisi praktik pembelajaran yang baik dan berdampak positif bagi perkembangan pribadi anak. Dengan bimbingan guru semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran mulai dari pengamatan, merumuskan dan menemukan pertanyaan dan jawaban untuk bahan permainan, dan menciptakan hubungan antar siswa menjadi lebih dekat. Dengan bimbingan guru siswa juga memahami peran dan pentingnya kerjasama dalam sebuah tim. Siswa termotivasi untuk memenangkan permainan, sehingga masing-masing pasangan berlomba-lomba dalam belajar. Dari permainan ini, anak juga belajar jujur dan sportif. Adanya kerjasama pasangan secara tidak langsung menjadikan kegiatan tutor sebaya telah berjalan baik. Selain itu bimbingan inkuiri guru dengan rangsangan kalimat tanya per topik

masalah mampu meningkatkan daya kritis anak yang menjadikan anak menjadi berani dan tumbuh percaya dirinya. Kondisi seperti ini sebelumnya juga pernah dilaporkan oleh Lini Yulliyanti (2020) dalam jurnalnya yang menyebutkan, bahwa permainan menjadikan iklim belajar kelas baik, mengatasi kebosanan siswa, relevan dengan pelaksanaan kurikulum 2013 dan dapat diintegrasikan pada setiap model pembelajaran kooperatif, serta mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa.

Selain capaian hasil sebagaimana diuraikan diatas, sebagai dampak positif dari penerapan praktik pembelajaran ini adalah:

1. Kegiatan inkuiri menciptakan daya kritis anak untuk mengetahui lebih banyak informasi terhadap suatu obyek;
2. Kegiatan permainan menjadi variasi pembelajaran yang baik, disamping memberi iklim kelas yang kondusif, menghilangkan kebosanan dan menyenangkan anak;
3. Diskusi/ Kerjasama pasangan memberikan nilai kebersamaan, meningkatkan rasa simpati dan empati serta rasa nyaman siswa dengan temannya, sehingga menghilangkan sikap *egoisme* anak;
4. Permainan meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran, siswa menjadi aktif dan komunikatif serta mengajarkan anak bersikap sportif dan jujur;
5. Perubahan kondisi pembelajaran yang lebih baik memberi hasil pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep satuan baku panjang, berat dan waktu dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak pada capaian kompetensi belajar siswa menjadi lebih baik.

Dari analisis nilai penilaian harian (PH) pada tema 6 setelah dilakukan praktik ini, diketahui jika ketuntasan siswa secara klasikal meningkat lebih baik dibandingkan sebelum dilaksanakan praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing. Jika dibandingkan dengan capaian hasil penilaian sebelumnya dapat diketahui peningkatan pemahaman siswa kelas II SDN 2 Danyang sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Danyang pada Muatan Pelajaran Matematika di KD 3.6

Keterangan	Tema Penilaian Harian (PH)	Jumlah Tuntas		Jumlah Tidak Tuntas	
		Siswa	%	Siswa	%
Sebelum Praktik	Tema 5: Pengalamanku	19 anak	59,38	13 anak	40,62
Sesudah Praktik	Tema 6: Merawat Hewan dan Tumbuhan	28 anak	87,50	4 anak	12,50

Sesuai paparan informasi tabel dapat dipahami bahwa sesudah pelaksanaan *best practise* melalui praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing, menunjukkan capaian hasil belajar siswa lebih baik, dimana ketuntasan belajar siswa pada muatan pelajaran Matematika di KD 3.6 meningkat 28,12% (87,5% - 59,38%). Ketuntasan belajar kelas sebesar 87,5% ini memenuhi kriteria ketuntasan sebagaimana pendapat Trianto diatas. Dengan peningkatan nilai ketuntasan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas II SDN 2 Danyang pada konsep satuan panjang, berat dan waktu dalam kehidupan sehari-hari, meningkat setelah dilaksanakan praktik ini. Hal ini sesuai kajian dimuka, bahwa sebuah pemahaman hanya dapat diketahui setelah melakukan serangkaian pengujian dan dibuktikan dari capaian hasil belajarnya sebagai representasi dari kecakapan atau kapasitas seseorang. (Kusumaningsih, 2013)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Sesuai pembahasan dapat dibuat simpulan berikut: Peningkatan pemahaman menjelaskan satuan baku panjang, berat, dan waktu dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas II SD Negeri 2 Danyang sebesar 28,12% (87,5% - 59,38%) setelah dilaksanakan praktik permainan tebak berpasangan dengan teknik inkuiri terbimbing.

Rekomendasi

Sesuai hasil *best practise* ini penulis dapat memberikan rekomendasi berikut:

1. Guru terus meningkatkan kinerja profesionalnya dalam mengajar dengan melakukan praktik mengajar yang inovatif dan solutif;
2. Guru perlu memberikan bimbingan dan pengawasan lebih kepada siswa, khususnya bagi siswa yang lambat dengan perlakuan khusus;
3. Guru perlu merefleksi diri terus menerus agar diperoleh informasi masalah dan solusi bagi perbaikan pembelajaran;
4. Guru perlu menerapkan strategi inkuiri terbimbing agar daya kritis siswa, keberanian dan rasa percaya diri meningkat;
5. Guru perlu membuat permainan edukatif untuk mengatasi kebosanan anak dan meningkatkan rasa senang anak dalam belajar;
6. Guru yang memiliki permasalahan serupa yang dihadapi penulis agar dapat menerapkan strategi dan langkah-langkah serupa guna memecahkan masalah yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- KBBI Daring. (t.t.). *KBBI Daring*. Diambil 3 Desember 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/paham>
- Kusumaningsih, Y. (2013). Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar Siswa, dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem. *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*, 1.
- Maria, K. (t.t.). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CONGKLAK DI SD KATOLIK WETAKARA*. 05, 11.
- Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. (2006). BNSP.
- Purwanti, I. (2015). *Studi kasus tentang pemahaman orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus di SDN Kembangan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik* [Fakultas Psikologi UIN Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/2258/>
- Rahmawati, W. A., & Nurmanik, T. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa melalui Permainan Menebak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 7.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Simanjuntak, S. S., & Listiani, T. (2020). Penerapan Differentiated Instruction dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas 2 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 134–141. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p134-141>

- Suartini, N. W. P. (2022). Kesulitan Belajar pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 141. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44635>
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.
- Wulandari, F. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(2), 267–278. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.259>
- Yuliyanti, L. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Kreasi Model Permainan “Cipta Kuis Tebak-Tebakan Adik Simba” pada Pelajaran Bermuatan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 3, 1518–1527. 14/11/2020. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56966>