

## Pemanfaatan Model Tebak Kata Berbasis Media Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswi Kelas VII SMPIT Assyifa *Boarding School*

Khamidah

SMPIT AS-SYIFA *Boarding School*, Subang

### Info Artikel

#### **Riwayat Artikel:**

Diterima 31 Juli 2023

Direvisi 29 Agustus 2023

Revisi diterima 6 September 2023

#### **Kata Kunci:**

model tebak kata, media sosial, hasil belajar

#### **Keywords:**

learning outcomes social media, word guessing model,

### ABSTRAK

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII SMPIT As-syifa Boarding School pada materi IPS sebelum menggunakan model tebak kata berbasis sosial media masih sebesar 40%. Guna mengatasi permasalahan tersebut guru mengadakan karya inovasi pembelajaran. Karya inovasi yang diciptakan berupa pemanfaatan model tebak kata dengan cara peserta didik membuat kartu soal dan jawaban yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Selanjutnya buat kelompok sebanyak 7-10 orang kemudian berbaris di depan kamera ponsel dan direkam. Satu persatu guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, pertanyaan tersebut harus dijawab dengan cepat dan tepat, karena apabila keliru menjawab maka wajah akan di lumuri tepung. Selanjutnya hasil rekaman model tebak kata di kelas diupload ke media sosial instagram. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model tebak kata pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPIT As-syifa Boarding School Jalan Cagak Simpulan penelitian ini adalah terjadi peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar IPS setelah diberikan pembelajaran menggunakan model tebak kata berbasis sosial media pada siswa kelas VII SMPIT As-syifa Boarding School sebesar 60% yaitu dari 40% menjadi 100%.

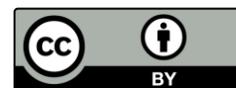
### ABSTRACT

The percentage of complete learning outcomes for class VII SMPIT As-syifa Boarding School students in social studies material before using the social media-based word guessing model is still 40%. In order to overcome this problem, teachers carry out learning innovation work. The innovative work created is in the form of using the word guessing model by means of students making question and answer cards related to social studies learning. Next, make groups of 7-10 people then line up in front of the cellphone camera and record it. One by one the teacher gives questions to the students, these questions must be answered quickly and accurately because if they answer incorrectly their faces will be covered in flour. Next, the results of the recording of the word-guessing model in class are uploaded to Instagram social media. The aim of this research is to determine the use of the word guessing model in social studies subjects in class VII SMPIT As-syifa Boarding School Jalan Cagak. The conclusion of this research is that there was an increase in the percentage of completion of social studies learning outcomes after being taught using the social media based word guessing model in class VII

---

SMPIT students. As-syifa Boarding School by 60%, namely from 40% to 100%.

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

***Penulis Koresponden:***

Khamidah

SMPIT AS-SYIFA *Boarding School*

Jl. As, Tambakmekar, Kec. Jalancagak, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41281

[khamidahbs@gmail.com](mailto:khamidahbs@gmail.com)

---

**How to Cite:** Khamidah. (2023). Pemanfaatan Model Tebak Kata Berbasis Media Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswi Kelas VII SMPIT Assyifa *Boarding School*. *Journal of Progressive of Cognitive and Ability*, 2(4) 413 - 423. doi: [10.56855/jpr.v1i4.748](https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.748)

## PENDAHULUAN

IPS adalah bidang studi yang mempelajari tentang masalah-masalah sosial yang dipadukan dengan ilmu sejarah, ekonomi, sosiologi, dan geografi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (E. Mulyasa, 2007:125). Pembelajaran IPS bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah kelak di masa depan. Jumlah seluruh siswa putri kelas VII SMPIT As-syifa *Boarding School* Jalancagak adalah 120 siswa. Mereka terbagi menjadi menjadi empat rombongan belajar yang terdiri dari kelas VII Fatimah, VII Khodijah, VII Maryam, dan VII Asiah. Mayoritas siswa kelas ini memiliki tingkat kemampuan yang relative sama, hampir semuanya bagus dalam menyerap pembelajaran.

Namun setiap rombel memiliki ciri khasnya masing-masing dalam proses pembelajaran. Kelas VII Maryam adalah kelas paling aktif, mayoritas cara belajar mereka adalah kinestetik dan audio visual. Maka tidak heran pembelajaran yang hanya sekedar menerangkan materi di depan kelas akan membuat mereka mengantuk dan tidur di kelas. Kurangnya inovasi pembelajaran guru di kelas juga menyebabkan pemahaman terhadap materi atau tugas yang diberikan guru belum mampu dijalankan.

Oleh sebab itu guru sangat perlu menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dalam inovasi pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu metode pembelajaran yang patut dicoba adalah game tebak kata. Model tebak kata merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang berbasis permainan yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII. Model ini dipilih karena alat penunjang pembelajaran seperti LCD proyektor, alat peraga, power poin, dan buku-buku hanya mewadahi siswa pembelajar audio visual, sedangkan pembelajar kinestetik justru mengantuk atau bahkan menggoyangkan kaki sambil menekan-nekan pulpen.

Fakta yang ditemukan melalui kegiatan pre-survei pada 24 Agustus 2022 dalam penilaian harian pertama, nilai siswa cenderung rendah. Hal ini ditandai dengan

banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM mata pelajaran IPS kelas VII adalah 78. Hal ini disebabkan karena berbagai faktor yaitu siswa kelas 7 masih dalam tahap pembiasaan kagiatan pondok, padatnya aktivitas sehingga mereka kelelahan atau belum maksimal dalam melakukan manajemen waktu. Selain itu pembelajaran di kelas siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

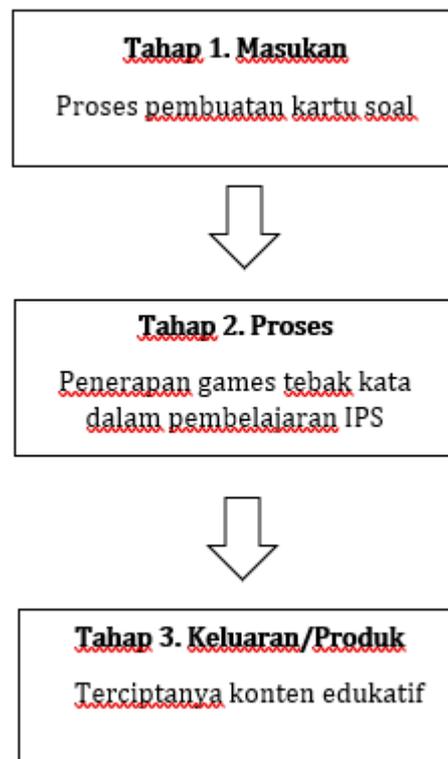
Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Cara-cara yang ditempuh dapat dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan bersifat menyenangkan bagi siswa serta didukung dengan media pembelajaran agar tidak terjadi miskomunikasi antara materi pelajaran dengan apa yang diterima oleh siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran tebak kata. Model tebak kata merupakan salah satu pembelajaran aktif yang berbasis permainan. Tidak hanya itu, permainan tebak kata ini dintegrasikan dengan media sosial seperti akun Instagram atau *youtube* milik sekolah. Sehingga siswa merasa dirinya bukan hanya disaksikan oleh guru dan teman sekelasnya melainkan oleh jutaan orang diluar sana. Siswa akan mempersiapkan performa terbaik untuk tampil dan tanpa sadar mereka justru belajar lebih giat.

Awalnya mungkin hanya sekedar gengsi dan mencari pengakuan di sosial media, tetapi pada akhirnya guru akan mengarahkan bahwa kegiatan semacam ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan model ini akan lebih menarik minat siswa untuk belajar, memudahkan dalam menanam konsep pelajaran dalam ingatan siswa, dan menciptakan jiwa konten *kreator* edukasi. Diharapkan dengan model pembelajaran ini guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas VII mata pelajaran IPS di SMPIT AS-syifa Boarding School.

Unsur kebaharuan inovasi pembelajaran tersebut antara lain: (1) Belajar sambil bermain. Banyak siswa merasa bosan belajar di kelas, akibatnya siswa tidak fokus dan mengantuk. Sese kali siswa perlu diajak belajar di luar kelas disertai dengan bermain games tebak kata. Dengan ini siswa mendapatkan suasana yang menyenangkan bermain sambil belajar, padahal disaat yang sama mereka sedang diuji kemampuannya lewat kuis tebak kata, dan tanpa sadar pula mereka lebih mudah mengingat materi yang disampaikan; (2) Konten edukatif. Tebak kata dalam mata pelajaran IPS memiliki pertanyaan yang khas konten edukatif sehingga dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan sosial yang berguna untuk siswa maupun masyarakat pada umumnya; (3) Mengasah kreativitas. Siswa diarahkan untuk berkreasi di bidang sosial media sehingga dengan melewati serangkaian pembuatan konten tersebut diharapkan kedepannya siswa akan lebih bijak dalam menggunakan sosial media terutama di bidang edukasi. Penelitian ini ingin melihat apakah model pembelajaran Tebak Kata dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VII SMPIT As-syifa *Boarding School*?

## METODOLOGI

Model tebak kata berbasis sosial media dalam proses pembelajaran IPS mengandung unsur kebaharuan inovasi pembelajaran jika dibandingkan dengan proses model tebak kata pada umumnya. Mekanisme kerja yang digunakan dalam mengimplementasikan games tebak kata dalam proses pembelajaran IPS dilaksanakan melalui tiga tahapan. Tiga tahapan implementasi tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain. Tiga tahapan implementasi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Tahapan Implementasi

Bagan di atas memuat tentang tahapan-tahapan implementasi games tebak kata dalam pembelajaran IPS. Implementasi tersebut terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap masukan, tahap proses, dan tahap keluaran atau produk. Secara rinci tahapan-tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

### 1. Tahap 1. Masukan

Tahap masukan meliputi kegiatan membuat kartu soal, kartu soal dibuat oleh masing-masing siswa, kemudian siswa akan bertukar kartu soal satu sama lain.

### 2. Tahap 2. Proses

Tahap proses adalah tahap pengaplikasian atau penerapan model tebak kata dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII SMPIT Assyifa Boarding School Jalancagak.

### 3. Tahap 3. Keluaran

Tahap keluaran juga dapat disebut tahap hasil. Pada tahap ini meliputi dihasilkannya konten dari pembelajaran IPS dengan menggunakan model tebak kata.

Produk-produk yang dihasilkan dari proses games tebak kata dalam pembelajaran IPS adalah terciptanya konten edukasi di media sosial, dan diikuti peningkatan jiwa kreativitas, dan meningkatnya hasil belajar pada siswa kelas VII SMPIT Assyifa *Boarding School*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi praktis model tebak kata berbasis media sosial dalam pembelajaran IPS pada siswi kelas VII SMPIT Assyifa Boarding School terdiri dari tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

### Tahap masukan

Tahap masukan dapat dikatan juga sebagai tahap persiapan. Pada tahap ini meliputi beberapa kegiatan membuat kartu soal, yaitu dari tahap setiap siswa membuat sebanyak satu kartu soal di sebuah potongan kertas hvs. Kegiatan membuat kartu soal diawali dengan mentukan sub bab yang akan dipilih. Siswa diberi kebebasan sepenuhnya untuk membuat soal yang bersumber dari materi IPS bab 1. Dalam membuat soal tentu mengalami kendala, hal tersebut dikarenakan ada beberapa siswa yang membuat soal terlalu mudah atau terlalu sulit.

Kartu soal yang telah dibuat kemudian diberi nama dan ditukar dengan teman sebangku atau dapat juga ditukar dengan anggota kelompok lain agar menghindari siswa mendapatkan kartu soal yang telah dibuat oleh diri sendiri. Pembuatan kartu soal dapat diakhiri dengan dengan mengumpulkan semua kartu soal kepada guru.



Gambar 2. Membuat kartu soal

### Tahap proses

Tahap proses adalah tahap pengaplikasian kartu soal pada model tebak kata berbasis media sosial dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII SMPIT Assyifa Boarding School Jalancagak yang dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut:

#### a. Menyiapkan alat

Alat yang digunakan untuk melaksanakan model tebak kata antara lain adalah kartu soal, *tripod*, *smartphone*, jaringan internet yang stabil dan tepung/bedak. Pada

proses games tebak kata dalam pembelajaran IPS, alat-alat tersebut telah dipersiapkan sebelum proses pembelajaran dimulai. Hal ini bertujuan agar proses pembelajarn dapat berjalan dengan lancar.



Gambar 3. Persiapan alat-alat games tebak kata

b. Pengkondisian siswa di lapangan

Langkah kedua pada proses penerapan model tebak kata dalam pembelajaran IPS adalah dengan cara mengumumkan kepada seluruh siswa kelas VII untuk turun ke lapangan sekolah. Pemilihan lapangan sekolah sebagai tempat pembelajaran sangat strategis dengan lokasi kelas serta menjaga kelas tetap bersih dari tepung yang berserakan. Selain itu, pembelajaran di lapangan kelas dapat membuat siswa lebih antusias dan tidak mengantuk.



Gambar 4. Pengkondisian siswa di lapangan

c. Pembagian kelompok dan pembacaan aturan main

Langkah ketiga adalah membagi siswa kedalam 4 kelompok sehingga apabila satu kelas berjumlah 28 orang, maka setiap kelompok terdiri dari 7 orang. Setiap kelompok akan maju dan berbaris di depan tripod kemudian guru membacakan aturan main. Setiap siswa akan mendapatkan satu pertanyaan yang harus dijawab dengan cepat dan tepat, jika jawaban salah atau tidak bisa menjawab maka siswa akan dilempari

tepung. Sebelum permainan dimulai, guru mengecek kembali fungsi kamera smartphone dalam mode video.



Gambar 5. Pengecekan kamera smartphone

d. Perekaman video model tebak kata

Langkah ketiga adalah pengambilan video games tebak kata. Proses pengambilan video tebak kata sebaiknya dilakukan pada saat pagi menjelang siang karena cuaca belum terlalu panas menyengat. Hal terpenting dalam permainan ini adalah keamanan saat siswa yang salah menjawab pertanyaan tidak terkena tepung di bagian mata. Hukuman lempar tepung sebaiknya dilakukan dengan aba-aba siswa memejamkan mata terlebih dahulu karena jika tidak akan ada siswa yang cidera.



Gambar 6. Perekaman video games tebak kata

e. Proses editing video

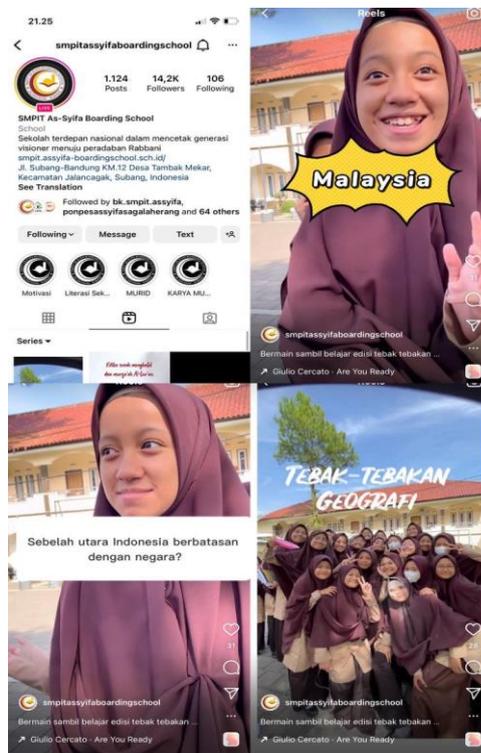
Edit video merupakan Langkah terakhir dalam proses penerapan games tebak kata dalam pembelajaran IPS. Proses editing menggunakan aplikasi *capcut* yang sudah terinstal di smartphone. Hal terpenting dalam langkah ini adalah perangkat *smartphone* yang digunakan harus dalam keadaan prima. Sesuaikan video hasil rekaman dengan konten yang diinginkan dengan menggunakan fitur-tifur yang tersedia di *cupcut*. Setelah video tebak kata selesai diedit, maka langkah selanjutnya adalah menyimpan file tersebut dalam ukuran *full HD* agar kualitas gambar yang dihasilkan lebih optimal.



Gambar 7. Proses *editing* video

f. Tahap keluaran/produk

Tahap keluaran disebut juga sebagai produk yang dihasilkan dari proses pembelajaran IPS pada siswa kelas VII SMPIT Assyifa Baording School menggunakan penerapan model tebak kata berbasis sosial media. Produk yang dihasilkan dari proses pembelajaran ini adalah terciptanya konten edukasi di media sosial, dan diikuti peningkatan jiwa kreativitas, dan meningkatnya hasil belajar pada siswa kelas VII SMPIT Assyifa Boarding School.



Gambar 8. Konten edukasi

### Data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran

Data hasil belajar IPS sebelum menggunakan model tebak kata berbasis media sosial. Berdasarkan tabel di atas diperoleh data persebaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum menggunakan model tebak kata berbasis media sosial. Data tersebut adalah sebagai berikut: sebanyak 9 siswa atau sebesar 30% mendapatkan nilai 50, sebanyak 4 siswa atau sebesar 13,33% mendapatkan nilai 55, sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,67% mendapatkan nilai 60, sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,67% mendapatkan nilai sebesar 78, sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,67% mendapatkan nilai 80, sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,67% mendapatkan nilai 85. Presentasi ketuntasan hasil belajar siswa baru sebesar 40% atau sebanyak 12 siswa dan siswa yang tidak tuntas KKM sebesar 60% atau sebanyak 18 siswa. Perlu diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) materi IPS adalah sebesar 78.

Data hasil belajar IPS sesudah menggunakan model tebak kata berbasis media sosial. Berdasarkan tabel di atas diperoleh data persebaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan model tebak kata berbasis media sosial adalah sebagai berikut: sebanyak 14 siswa atau sebesar 47% mendapatkan nilai 78, sebanyak 3 siswa atau sebesar 10,00% mendapatkan nilai 80, sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,67% mendapatkan nilai sebesar 84, sebanyak 4 siswa atau sebesar 13,33% mendapatkan nilai sebesar 86, sebanyak 4 siswa atau sebesar 13,33% mendapatkan nilai sebesar 93, sebanyak 3 siswa atau sebesar 10,00% mendapatkan nilai sebesar 96. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model tebak kata berbasis media sosial adalah sebesar 100%.

### Analisis data hasil aplikasi praktis pembelajaran

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar IPS dari Menggunakan Model Tebak Kata Berbasis Sosial Media

Sebelum Menggunakan		Setelah Menggunakan	
Presentase Ketuntasan	40%	Presentase Ketuntassan	100%

Berdasarkan data di atas diperoleh data bahwa terjadi peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas VII SMPIT As-syifa Boarding School Jalancagak dengan menggunakan model tebak kata berbasis sosial media sebesar 60% yaitu dari 40% pada waktu sebelum menggunakan model tebak kata berbasis sosial media, menjadi 100% setelah menggunakan model tebak kata berbasis sosial media.

Berdasarkan uraian di atas maka indikator kinerja hasil belajar pada siswa kelas VII SMPIT As-syifa Boarding School Jalancagak materi IPS dengan menggunakan model tebak kata berbasis sosial media dinyatakan tercapai. Hal ini didasarkan pada hasil perolehan data setelah menggunakan model tebak kata berbasis sosial media, presentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi sebesar 100%

## KESIMPULAN

Kesimpulan merupakan rangkuman singkat dari hasil penelitian berdasarkan rumusan dan tujuan penelitian. Kesimpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian. Penulisan pada kesimpulan dapat dibuat sub bab seperti Terjadi peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar IPS setelah diberikan pembelajaran menggunakan model tebak kata berbasis sosial media pada siswa kelas VII SMPIT As-syifa Boarding School Jalancagak sebesar 60% yaitu dari 40% menjadi 100%.

## Saran

Pada akhir karya inovatif ini, penulis memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan karya inovatif diantaranya sebagai berikut:

1. Adanya karya inovatif ini mendorong siswa untuk senantiasa meningkatkan jiwa kreativitas sehingga kelak akan menemukan inovasi-inovasi lain dalam pembuatan konten edukasi di media sosial.
2. Adanya karya inovatif ini mendorong guru untuk senantiasa menjadi inovator khususnya dalam bidang pendidikan sehingga guru tidak bergantung dengan hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton.
3. Adanya karya inovatif ini dapat turut serta dalam menyebarluaskan konten edukasi serta meningkatkan *engagement rate marketing* pada akun media sosial milik sekolah, khususnya di SMPIT As-syifa Boarding School Jalancagak.

## DAFTAR PUSTAKA

- E.Mulyasa. (2007). Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Misna, W. 2010. "Penerapan model pembelajaran tebak kata pada mata pelajaran sains materi bumi dan alam semesta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SDN 035 Penyawasan kecamatan Kampar kabupaten Kampar". Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Baru
- Rulli Nasrullah, 2016, Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Sosioteknologi, Cet.kedua, Simbiosis Rekatama Media, Bandung
- Tenia, Hilda. (2017). Pengertian media sosial. Diakses pada 8 Agustus 2022, dari <https://www.kata.co.id/Pengertian/Media-Sosial/879>.
- Wahyuni, T. 2014. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas V dengan menggunakan model kooperatif teknik tebak kata SDN 18 Pontianak. Skripsi. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Y. Vianna, M. Vianna, B. Medina and S. Tanaka, Gamification, Inc. Recreating companies through games, Rio de Janeiro: MJV Tecnologia Ltda, 2014

## BIOGRAFI PENULIS



**Khamidah, S. Sos.**     Lahir di Indramayu, 28 April 1994. Lulus dari Universitas Padjadjaran pada Fakultas FISIP Jurusan Sosiologi (2016). Menjadi guru SMPIT Assyifa *Boarding School* Jalancagak, Subang selama 04 Tahun 05 Bulan. Beberapa penghargaan Penghargaan yang pernah diperoleh Guru Terupdate (2018), Pembina KSN Nasional-Medali Emas (2021). Nomor Telepon 085321512049 dan e-mail: [khamidahbs@gmail.com](mailto:khamidahbs@gmail.com)