



# Implementasi Permainan Edukatif pada Pendekatan Pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TaRL) di Kelas V Sekolah Dasar Negeri

## Implementation of Educational Games in *Teaching at the Right Level* (TaRL) Learning Approach in Class V of Public Elementary School

Herlysa Saulina\*, Esti Untari

PPG Universitas Negeri Malang Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: herlysa.saulina.2331137@students.um.ac.id

Paper received: 28-03-2024; revised: 23-04-2024; accepted: 30-04-2024

### Abstrak

Pendekatan *Teaching at The Right Level* (TaRL) menggolongkan peserta didik ke dalam kategori mahir, sedang, dan tidak mahir, sehingga kebutuhan belajar peserta didik dapat terpenuhi. Namun pendekatan TaRL memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu yang lama. Bila pembelajaran berjalan terlalu lama, maka akan membosankan dan mungkin tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Penelitian bertujuan melihat efektivitas implementasi permainan edukatif dalam pendekatan *Teaching at The Right Level* (TaRL) di kelas V SDN Polehan 1 Malang. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas V SDN Polehan 1 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan juga berfungsi sebagai *drilling* materi pelajaran, sehingga peserta didik tidak bingung dan membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan LKPD dan asesmen sumatif. Lebih lagi, penelitian ini menghasilkan inovasi desain tempat duduk peserta didik karena penataan tempat duduk juga mempengaruhi hasil belajar sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** permainan edukatif, TaRL, LKPD

### Abstract

The Teaching at the Right Level (TaRL) approach is a learning approach that can be applied to the National Curriculum. This Teaching at the Right Level (TaRL) approach will classify learners into proficient, intermediate, and non-proficient categories, so that learners' learning needs can be met. On the other hand, the TaRL approach has the disadvantage that it takes a long time. If learning takes too long, learning will be boring and learning objectives may not be achieved optimally. This study was conducted with the aim of seeing the effectiveness of the implementation of educational games in the Teaching at the Right Level (TaRL) approach in class V of SDN Polehan 1 Malang. The method used in this research is descriptive qualitative with the research subjects of all fifth-grade students of SDN Polehan 1 Malang. The results showed that educational games can make learning more fun and also function as drilling subject matter, so that students are not confused and take a long time to complete the LKPD and summative assessment. Moreover, this research resulted in the innovation of students' seating design because the seating arrangement also affects learning outcomes so that there is an increase in students' learning outcomes. By applying this approach, learners' learning outcomes also improved.

**Keywords:** educational game, TaRL, LKPD

## 1. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum sejak 2022 dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka (Gumilar et al., 2023). Kurikulum Merdeka memberi keleluasaan dan memudahkan pendidik untuk menerapkan pembelajaran yang lebih mendalam, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan penguatan karakter (Mujiburrahman et al., 2023). Pada Maret tahun 2024 melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menerapkan Kurikulum Merdeka secara nasional (Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, 2024). Dengan demikian, Kemendikbudristek tidak mengganti Kurikulum Merdeka, melainkan akan menerapkannya sebagai kurikulum nasional untuk menggantikan Kurikulum 2013.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari Kurikulum Merdeka atau Kurikulum Merdeka yang diberlakukan secara nasional adalah pendekatan *Teaching at The Right Level* (TaRL) dimana pendekatan ini bertujuan untuk memenuhi perkembangan peserta didik yang beragam, sehingga kebutuhan belajar peserta didik dapat terpenuhi. TaRL (*Teaching at The Right Level*) merupakan pendekatan yang berorientasikan pada peserta didik (Mujiburrahman et al., 2023) sehingga pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa bukan berdasarkan usia atau tingkatan kelas, kemampuan ini kemudian digolongkan menjadi rendah, sedang dan tinggi (Ahyar et al., 2022). Jadi, peserta didik tidak terikat pada tingkatan kelas, tetapi disesuaikan berdasarkan kemampuan peserta didik yang sama. Dalam menerapkan pendekatan ini, guru akan melakukan asesmen awal untuk mendiagnosa kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Kemudian, guru akan memetakan peserta didik berdasarkan hasil asesmen awal tersebut ke golongan mahir (tinggi), sedang, dan tidak mahir (rendah). Hal ini dilakukan agar peserta didik peserta didik mendapat penanganan yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya.

Penangan yang dapat dilakukan oleh guru dalam menerapkan pendekatan TaRL adalah pemberian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan kategorinya atau kemampuannya. LKPD merupakan sumber belajar yang berbentuk lembaran-lembaran tugas, petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas, evaluasi pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Pawestri & Zulfiati, 2020). Peserta didik dengan kategori mahir akan mendapatkan LKPD paling menantang, dibandingkan kategori sedang dan tidak mahir (Agustini & Sari, 2024). Sementara itu, Peserta didik dengan kategori sedang akan mendapat tugas lebih menantang dari kategori tidak mahir (Suranti et al., 2016). Mereka akan mengerjakan LKPD tersebut secara kelompok dimana teman sekelompoknya memiliki kemampuan awal yang sama. Di sisi lain, pemberian LKPD sesuai kategorinya memiliki tantangan tersendiri. Sering kali peserta didik merasa kebingungan untuk mengerjakan LKPD walaupun materi pembelajaran telah disampaikan. Padahal LKPD dikerjakan secara kelompok sehingga mereka bisa bekerja sama. Lebih lagi, cara pengerjaan LKPD untuk setiap kategori sudah dijelaskan secara terperinci. Kebingungan tersebut membuat peserta didik membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan LKPD, tetapi alokasi waktu pembelajaran yang ditetapkan tetap terbatas. Untuk itu, peserta didik perlu melakukan drilling sebelum mengerjakan LKPD.

Permainan edukatif bukan hanya sebuah permainan yang memberi rasa senang, tetapi juga untuk menstimulus dan melatih otak peserta didik (Uliyah & Isnawati, 2019). Permainan edukatif yakni suatu permainan yang telah disusun secara khusus untuk keperluan dalam

proses pelajaran (Sari et al., 2021). Dengan demikian, permainan edukatif dapat melatih peserta didik untuk mengerjakan soal-soal sebelum mengerjakan LKPD, terutama permainan edukatif berbentuk kuis. Permainan edukatif lebih sering digunakan secara berkelompok dibanding individual. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Sebelum permainan dimulai, peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan diberikan kesepakatan awal. Kesepakatan awal biasanya sudah dilakukan oleh guru di awal pembelajaran, sehingga peserta didik sudah mentaati sejak awal pembelajaran.

Namun, pembentukan kelompok di permainan edukatif memiliki kendala. Bila permainan edukatif dilakukan secara berkelompok dengan penerapan pendekatan TaRL, maka kelompok yang terdiri dari peserta didik dengan kategori tidak mahir (rendah) akan tetap kesulitan untuk menyelesaikan tugas/misi di permainan edukatif (Lestari et al., 2021). Oleh karena itu, pembentukan kelompok dalam permainan edukatif harus berasal dari dua kategori berbeda. Misalnya guru membentuk kelompok yang terdiri dari dua peserta didik dengan kategori mahir (tinggi) dan dua peserta didik dengan kategori tidak mahir (rendah). Komposisi jumlah peserta didik tidak harus sama (d disesuaikan dengan kebutuhan). Intinya, kelompok merupakan gabungan dari dua kategori yang berbeda. Jika tidak memungkinkan pengelompokan peserta didik dari dua kategori berbeda, hanya peserta didik dengan kategori sedang yang bisa menjadikan sebuah kelompok. Jadi, kategori sedang yang bisa berdiri sendiri untuk dibentuk kelompok, sedangkan kategori mahir dan tidak mahir harus dicampur dengan kategori yang lain dalam pembentukan kelompok.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini mengangkat tema Implementasi Permainan Edukatif pada Pendekatan Pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TaRL) di Kelas V Sekolah Dasar Negeri yang bertujuan untuk melihat efektivitas permainan edukatif dalam pendekatan TaRL dimana permainan edukatif dilakukan secara kelompok dan berfungsi untuk *drilling* peserta didik, sehingga peserta didik tidak bingung dan membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan LKPD dan asesmen sumatif. Pembentukan kelompok diusahakan berasal dari dua kategori yang berbeda, sehingga peserta didik bisa saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas di dalam permainan. Efektivitas penelitian ini dapat dilihat dari nilai evaluasi peserta didik di akhir pembelajaran.

## **2. Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menghasilkan prosedur analisis serta tidak menggunakan kuantitatif lain (Rusli, 2021; Zakariah et al., 2020). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Polehan 1 Malang yang berjumlah 24 anak. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) peristiwa yang diobservasi adalah proses pelaksanaan pembelajaran TaRL melalui permainan edukatif; (2) informan yang terlibat dalam penelitian ini adalah Wali Kelas V SDN Polehan 1 Malang; (3) dokumen yang berupa modul ajar; dan (4) catatan lapangan yang didapatkan melalui observasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah asesmen awal, observasi, dan wawancara. Peneliti melakukan asesmen awal secara langsung, melakukan wawancara dengan wali kelas V dan membaca pencatatan dari hasil observasi kelas V di semester I. Kemudian pengolahan data dilakukan dengan triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya (Alfansyur & Mariyani, 2020). Dengan kata lain, triangulasi sumber adalah *cross check* data dengan membandingkan fakta dari

satu sumber dengan sumber yang lain (Zamili, 2015). Dalam penelitian ini, peneliti mendata hasil asesmen awal dua hari sebelum pembelajaran berlangsung. Kemudian, melakukan pemetaan peserta didik secara sementara berdasarkan hasil asesmen awal tersebut. Hasil pemetaan peserta didik sementara itu dipertimbangkan kembali oleh peneliti dengan melihat catatan observasi siklus pengajaran terbimbing di kelas V pada semester 1 lalu. Hal ini untuk melihat kesesuaian pemetaan peserta didik dari hasil asesmen awal dengan catatan observasi yang dimiliki oleh penulis. Tahap terakhir adalah peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V untuk mempertimbangkan kesesuaian pemetaan peserta didik yang telah dibuat oleh penulis. Tindakan ini dilakukan untuk memperkecil kekeliruan yang dibuat oleh peneliti dalam pemetaan peserta didik, sehingga pengelompokan untuk permainan edukatif dan penerapan pembelajaran TaRL dapat terlaksana dengan baik. Jika permainan edukatif dan penerapan pembelajaran TaRL berjalan dengan baik, maka hasil pembelajaran terlihat signifikan.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Pada pengimplementasian permainan edukatif pada pendekatan pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TaRL), guru melakukan beberapa tahap, seperti: (1) menentukan tujuan pembelajaran dan asesmen; (2) melakukan asesmen awal dan pemetaan peserta didik; (3) penyusunan kegiatan pembelajaran dan perangkat ajar; (4) penataan tempat duduk peserta didik; dan (5) implementasi permainan edukatif dan pengerjaan LKPD. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Polehan 1 Malang pada mata pelajaran IPAS tentang Perubahan Kondisi Bumi, hasil yang didapatkan sebagai berikut:

#### **3.1. Menentukan Tujuan Pembelajaran dan Asesmen**

Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan capaian pembelajaran yang telah dipilih. Tujuan pembelajaran menjadi acuan penting yang harus dibuat dan ditetapkan serta dipertimbangkan dengan membuat prioritas pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang harus dipahami atau dikuasai. Tujuan pembelajaran dapat dibuat dengan merumuskan poin-poin penting materi yang ingin dipelajari dan menuliskannya menggunakan kata kerja Bloom dalam sebuah kalimat (Lie et al., 2020; Octavia, 2020). Tujuan pembelajaran yang disusun oleh peneliti pada materi Perubahan Kondisi Bumi meliputi C1, C2, C3, C4, dan C6.

Setelah itu, menentukan teknik dan instrumen asesmen dilakukan dua kali asesmen, yaitu: awal dan sumatif. Teknik asesmen yang dipilih untuk kedua asesmen tersebut adalah tes tertulis, sedangkan instrumen asesmen adalah rubrik. Namun, kedua asesmen tersebut memiliki perbedaan pada kisi-kisi. Berdasarkan level yang ada dalam ranah kognitif taksonomi bloom, kisi-kisi yang digunakan untuk asesmen awal meliputi ranah: C1, C2, dan C4, sedangkan kisi-kisi yang terdapat pada asesmen sumatif, yaitu C1, C2, C3, C4, dan C6. Hal ini dilakukan karena asesmen awal tidak boleh memiliki tingkat kesulitan yang sama dengan asesmen di akhir pembelajaran disebabkan belum terjadi pembelajaran.

#### **3.2. Asesmen Awal dan Pemetaan Peserta Didik**

Asesmen awal dan pemetaan peserta didik menjadi salah satu kegiatan yang harus dilalui agar dapat membuat rancangan pembelajaran yang efektif (Ramatni et al., 2023). Peneliti memilih asesmen awal kognitif untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Asesmen diagnostik kognitif adalah penilaian yang dilakukan untuk mengenali capaian kompetensi yang dimiliki peserta didik, serta menyelaraskan pengajaran di dalam kelas bersamaan dengan kemampuan umum yang dimilikinya (Lovendra & Aisiah, 2023).

Setelah itu, mengkategorikan peserta didik ke dalam golongan mahir, sedang, atau tidak mahir berdasarkan hasil dari asesmen awal kognitif untuk melakukan pemetaan peserta didik. Penetapan peserta didik dengan kategori mahir jika nilai asesmen awal  $\geq 80$ . Sementara itu, nilai asesmen awal 60-80 dimasukkan ke kategori sedang, sedangkan nilai asesmen  $\leq 50$  digolongkan kategori tidak mahir. Kemudian, peneliti *cross check* data dengan melihat catatan observasi pengajaran siklus terbimbing di semester 1. Namun, data pengkategorian berdasarkan hasil observasi belum begitu kuat, sehingga peneliti berdiskusi dengan wali kelas tentang pemetaan sementara tersebut, agar pemetaan bisa lebih akurat. Hasil dari diskusi dengan wali kelas mengharuskan beberapa peserta didik berubah ke kategori lain (Tabel 1).

**Tabel 1. Pemetaan peserta didik**

No. Absen	Nama Peserta Didik	Pemetaan Hasil dari Asesmen Awal dan Observasi	Pemetaan Hasil dari Diskusi dengan Wali Kelas
1	A	Mahir	Mahir
2	A	Tidak mahir	Tidak mahir
3	ALR	Sedang	Sedang
4	AM	Tidak mahir	Tidak mahir
5	AP	Sedang	Sedang
6	A	Tidak mahir	Sedang
7	AF	Sedang	Sedang
8	CFA	Mahir	Mahir
9	CS	Sedang	Sedang
10	HAV	Tidak mahir	Sedang
11	ADA	Mahir	Mahir
12	MS	Sedang	Sedang
13	F	Tidak mahir	Tidak mahir
14	F	Sedang	Sedang
15	IB	(Pindah)	
16	H	Tidak mahir	Tidak mahir
17	N	Sedang	Tidak mahir
18	N	Sedang	Sedang
19	E	Tidak mahir	Tidak mahir
20	D	Tidak mahir	Tidak mahir
21	R	Tidak mahir	Tidak mahir
22	RD	Mahir	Mahir
23	SA	Sedang	Sedang
24	SD	Tidak mahir	Tidak mahir
25	T	Tidak mahir	Tidak mahir

Perubahan kategori terjadi pada peserta didik nomor absen 6, 10, dan 17. Terdapat berbagai alasan yang menjadi alasan perubahan kategori pada peserta didik tersebut. Salah satu alasannya adalah karakteristik sifat dan kecepatan daya tangkap. Misalnya peserta didik yang mudah *moody* karena suatu hal yang berhubungan di luar kegiatan sekolah. Oleh karena itu, keputusan untuk menggunakan pemetaan peserta didik tersebut yang telah didiskusikan dengan wali kelas karena wali kelas lebih tahu latar belakang peserta didiknya di kelas.

### 3.3. Penyusunan Kegiatan Pembelajaran dan Perangkat Ajar

Penyusunan kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan TaRL yang dapat diimplementasikan sebagai perwujudan strategi pembelajaran yang berpihak dan memerdekakan peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada rangkaian kegiatan pembelajaran terdiri dari mengecek kehadiran, menyanyikan lagu nasional, melakukan pertanyaan pemantik, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Sementara itu kegiatan inti

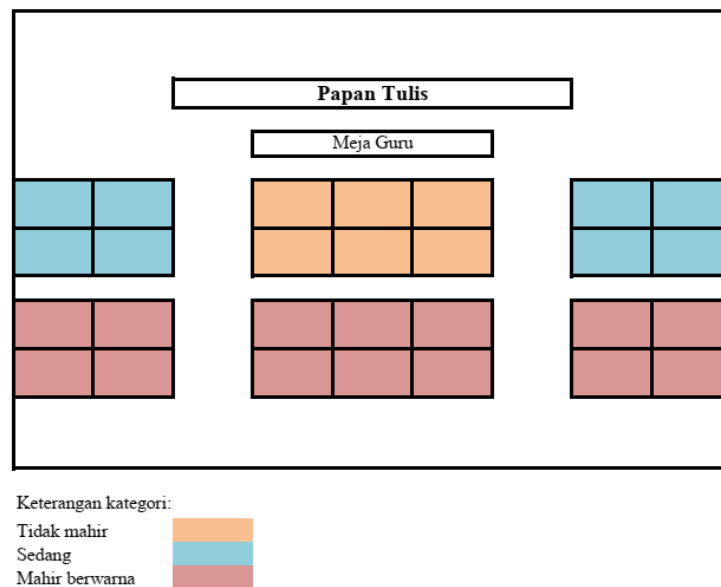
meliputi penyampaian materi dari video, kegiatan permainan edukatif, pengerjaan LKPD, dan kegiatan presentasi, sedangkan kegiatan penutup, yaitu merangkum dan merefleksikan materi pembelajaran, serta melakukan evaluasi sumatif (Saputri & Hakim, 2023).

Kemudian, mempersiapkan LKPD dalam berbagai bentuk soal. Variasi LKPD ini disediakan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik untuk semua kategori. Kategori mahir akan mendapatkan LKPD dengan bentuk soal yang paling kompleks, dibandingkan kategori sedang dan tidak mahir. Sementara itu, LKPD kategori tidak mahir mendapatkan bentuk soal yang paling sederhana. Bentuk LKPD yang beragam ini untuk menunjukkan sebuah kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan TaRL.

### 3.4. Penataan Tempat Duduk Peserta Didik

Penataan tempat duduk menjadi salah satu pengelolaan kelas yang perlu diperhatikan oleh guru karena tempat duduk yang buruk dapat mempengaruhi belajar peserta didik. Penataan tempat duduk memberikan efek yang cukup besar dibandingkan penataan fisik kelas lainnya (Al-Kansa et al., 2023). Jadi, faktor penataan tempat duduk memiliki pengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Mubarok, 2019).

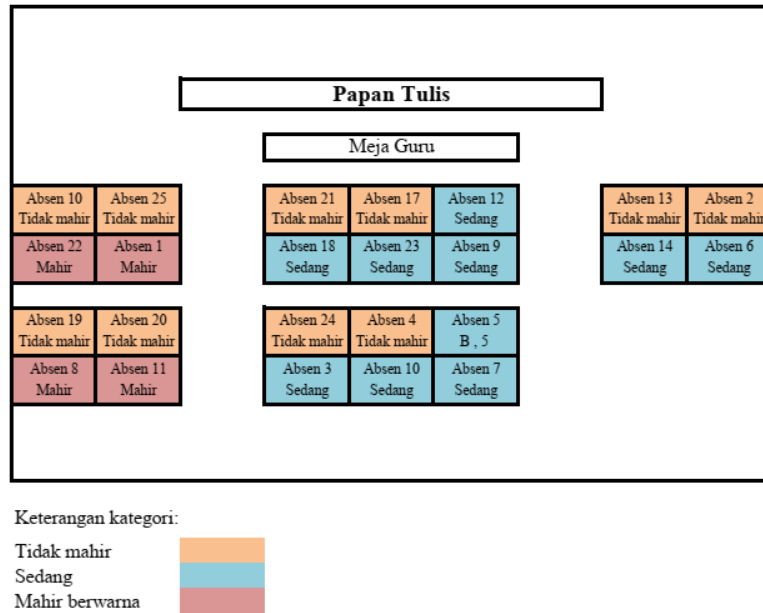
Sejauh *research* yang telah dilakukan, penataan tempat duduk peserta didik pada pendekatan TaRL belum diketahui. Namun, berdasarkan hasil pemahaman peneliti dari teori dan konsep pendekatan TaRL penataan tempat duduk peserta didik harus tatanan model kelompok. Peserta didik akan duduk berkelompok bersama teman yang sekategori. Contoh denah tempat duduk yang peneliti buat dengan konsep pendekatan TaRL dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Denah tempat duduk berdasarkan pendekatan TaRL**

Denah tempat duduk pada Gambar 1 dapat disesuaikan penyusunan letak tempat duduk berdasarkan bentuk ruangan kelas. Intinya, penyusunan tempat duduk peserta didik harus berkelompok. Kendati demikian, peneliti membuat desain tempat duduk peserta didik dengan sedikit inovasi, tetapi prinsip penataan letak tetap model berkelompok. Di dalam setiap kelompok terdiri dari dua kategori yang berbeda. Misalkan sebuah kelompok terdiri dari empat

anak yang berasal dari dua orang dengan kategori tidak mahir dan dua lainnya dengan kategori mahir. Gambar 2 merupakan contoh denah yang dibuat peneliti pada saat mengajar kelas V di SDN Polehan 1 terdapat empat anak yang tidak masuk hari itu.



**Gambar 2. Denah tempat duduk yang telah diubah**

Bila komposisi pengelompokan tidak memungkinkan untuk digabung dari dua kategori berbeda, peserta didik dengan kategori sedang dapat berkumpul menjadi satu kelompok. Kelompok harus berasal dari kelompok berbeda agar ketika bermain permainan edukatif peserta didik yang mahir dapat mengajari atau membantu peserta yang berkategori di bawahnya. Hal lain yang menjadi catatan adalah pembentukan kelompok yang berasal dari dua kategori tidak boleh hanya diwakilkan satu orang dari kategori tertentu. Setiap kategori dalam kelompok memiliki jumlah minimal dua orang. Misalnya kelompok terdiri dari lima anak yang berasal dari tiga orang berkategori sedang dan dua lainnya berkategori tidak mahir. Hal ini dilakukan karena setelah kegiatan permainan edukatif, peserta didik akan mengerjakan LKPD bersama teman sejawat yang memiliki kemampuan awal yang sama (sekategori). Sebuah LKPD tetap dikerjakan di dalam kelompok yang terdiri dua sampai tiga orang.

### 3.5. Implementasi Permainan Edukatif dan Pengerjaan LKPD

Berdasarkan desain tempat duduk di Gambar 2, terdapat lima kelompok yang terdiri dari empat-enam anak disetiap kelompoknya. Peserta didik akan bermain permainan edukatif di kelompok tersebut. Peneliti memilih permainan edukatif berbentuk kuis siapa hebat dimana kelompok bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum meulain kuis, setiap kelompok diberikan sebuah papan kecil, spidol hitam, dan tissue kering untuk menghapus. Kemudian, kesepakatan awal dilakukan juga agar setiap kelompok dapat mengikuti aturan dan cara bermain. Di dalam kesepakatan ada penghargaan dan hukuman. Penghargaan akan diberikan berbentuk stempel jika kelompok dapat mengikuti kesepakatan awal, tetapi bila kelompok melanggar kesepakatan awal, hukumannya adalah pencoretan stempel di kelompoknya. Pemenang diberikan kepada kelompok yang memiliki banyak stempel. Lebih lagi, Kesepakatan awal ini berlaku sampai akhir pembelajaran.

Soal kuis dibacakan satu per-satu dan dijawab oleh peserta didik secara bergantian. Mereka boleh bekerja sama dalam menjawab soal tersebut sehingga peserta didik yang belum tahu bisa dibantu oleh peserta didik yang tahu. Setiap soal memiliki batas waktu untuk menjawab dan jawaban wajib ditulis di papan kecil. Setelah batas waktu habis, kelompok mengangkat papan dan guru akan mengoreksi jawaban. Jawaban yang benar akan mendapat stempel, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapat stempel. Ada beberapa pertanyaan di dalam kuis yang akan muncul di LKPD dan asesmen sumatif nantinya.

Sesudah permainan edukatif berakhir, peserta didik akan mengerjakan LKPD. sebuah LKPD dikerjakan secara kelompok yang terdiri dari dua-tiga orang sesuai kategorinya. Peserta didik tidak perlu pindah tempat duduk untuk mencari teman sejawat yang sekategori karena peneliti mendesain tempat duduk dimana mereka punya teman yang memiliki kemampuan awal yang sama. Contohnya berdasarkan Gambar 2 terdapat sebuah kelompok yang terdiri dari absen 1, 10, 22, 25 yang dimana mereka berasal dari dua kategori yang berbeda. Ketika permainan edukatif berlangsung, mereka menjadi satu tim untuk menyelesaikan tugas di permainan edukatif, tetapi ketika mengerjakan LKPD, mereka dipecah menjadi dua kelompok. Peserta didik dengan nomor absen 10 dan 25 menjadi kelompok untuk mengerjakan LKPD kategori tidak mahir, sedangkan anak absen 1 dan 22 membentuk kelompok tersendiri untuk mengerjakan LKPD kategori mahir. Sebelum LKPD dibagikan, peneliti membacakan cara pengerjaan LKPD setiap kategori agar peserta didik bisa menjawab dengan benar. Selain itu, tugas di dalam LKPD sudah dilatihkan semua di kegiatan permainan edukatif, sehingga tugas tidak sulit atau membingungkan lagi. Jika peserta didik dengan kategori tertentu masih sulit mengerjakan LKPD, mereka dapat bertanya cara menjawab kepada kategori yang di atasnya atau sesama kategori yang berada disekitar mereka. Misalkan jika peserta didik dengan absen 10 dan 25 mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKPD, selain kepada guru mereka bisa bertanya kepada temannya yang berkategori mahir yang berada di belakangnya.

Implementasi permainan edukatif pada pendekatan pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TaRL) di kelas V SDN Polehan 1 Malang membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan peserta didik tidak merasa tertekan. Peserta didik belajar saling membantu, bekerja sama, dan toleransi di dalam kelompok. Mereka juga belajar untuk bersaing secara sehat untuk menjadi pemenang. Bagi peserta didik, menjadi pemenang merupakan sebuah kebanggaan karena tidak hanya sekedar pintar menjawab kuis, mereka juga harus taat dan patuh dengan kesepakatan awal yang telah dibuat. Kemudian permainan edukatif ini menjadi sebuah alat untuk belajar materi dengan *men-drilling* atau menjawab soal-soal pelajaran. Peserta didik dapat saling membantu dan berdiskusi untuk mencari jawaban yang benar beserta alasannya. Secara tidak langsung, mereka menerapkan metode tutor sebaya.

Sementara itu, penerapan pendekatan pembelajaran TaRL terlihat ketika peserta didik mengerjakan LKPD bersama teman yang sekategori atau teman yang memiliki kemampuan awal yang sama. LKPD dibuat dengan tiga bentuk dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai kategori mahir, sedang, dan tidak mahir. Bila LKPD masih sulit dikerjakan oleh kelompok, mereka bisa bertanya cara pengerjaannya kepada guru atau kelompok lain di sekitarnya yang sekategori atau kelompok lain yang kategori di atasnya. Misalnya kelompok kategori sedang bertanya cara pengerjaan LKPD kepada kelompok terdekat yang berkategori mahir. LKPD ini bentuk penerapan dapat mengakomodir seluruh kebutuhan belajar peserta didik.

Pada kegiatan penutup, peneliti melakukan asesmen sumatif untuk melihat efektivitas pembelajaran dengan penerapan ini. Asesmen sumatif ini diberikan kepada semua kategori. Asesmen sumatif ini memiliki lima butir soal dimana terdapat dua soal berjenis isian dan tiga soal berjenis uraian. Hasil asesmen sumatif menunjukkan nilai yang bagus. Semua nilai peserta didik mengalami peningkatan.

**Tabel 2. Hasil asesmen sumatif**

No. Absen	Nama Peserta Didik	Nilai Asesmen Awal	Nilai Asesmen Sumatif
1	A	80	86
2	A	30	93
3	ALR	60	79
4	AM	20	100
5	AP	70	100
6	A	40	Absen
7	AF	70	100
8	CFA	90	100
9	CS	70	100
10	HAV	50	100
11	ADA	80	100
12	MS	70	100
13	F	0	71
14	F	70	100
15	IB	(Pindah)	
16	H	20	Absen
17	N	60	86
18	N	70	93
19	E	20	93
20	D	20	100
21	R	50	93
22	RD	80	93
23	SA	70	100
24	SD	40	93
25	T	0	79

Berdasarkan hasil asesmen sumatif di atas, penerapan permainan edukatif pada pendekatan pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TaRL) di Kelas V SDN Polehan 1 Malang memiliki pengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan permainan edukatif didesain untuk melakukan *drilling* agar mudah menguasai materi.

#### 4. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan permainan edukatif pada pendekatan pembelajaran *Teaching at The Right Level* (TaRL) di Kelas V SDN Polehan 1 Malang dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik. Peserta didik juga lebih mudah mengerjakan LKPD dan asesmen sumatif karena sudah menguasai materi yang diajarkan. Peserta didik tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan LKPD dan asesmen sumatif. Penerapan ini menjadi sebuah cara untuk menutupi kekurangan pendekatan TaRL. Melalui penerapan ini, hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif juga meningkat. Bahkan penerapan ini menjadi sebuah inovasi baru untuk desain tempat duduk peserta didik dalam pendekatan pembelajaran TaRL. Penataan letak tempat duduk juga berpengaruh terhadap keberhasilan. Melakukan asesmen awal adalah hal paling penting dalam menerapkan pendekatan TaRL. Hasil asesmen awal merupakan modal untuk melakukan pemetaan karakteristik peserta didik. Jika hasil

asesmen awal tidak akurat, maka kebutuhan belajar peserta didik tidak terpenuhi dengan baik. Bahkan pembelajaran akan kacau karena tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak tercapai. Selain itu, saran lainnya adalah tidak ada standard baku dalam menetapkan peserta didik masuk ke kategori mahir, sedang, atau tidak mahir. Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesulitan masing-masing, sehingga tidak bisa disamaratakan. Untuk itu, guru harus memperhatikan dengan baik hasil asesmen awal, karakteristi, dan rekam jejak peserta didik sebagai dasar pertimbangan dalam melakukan pemetaan peserta didik.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, Guru Pamong, dan Wali Kelas V di SDN Polehan 1 Malang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian..

### **Daftar Rujukan**

- Agustini, F., & Sari, R. N. (2024). Implementasi Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) melalui Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Siswa SD Kelas II. *AS-SABIQUN*, 6(2), 312–324.
- Al-Kansa, B. B., Agustini, S., & Pertiwi, P. I. (2023). Pengaruh Penataan Tempat Duduk terhadap Keefektifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 683–687.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Gumilar, G., Rosid, D. P. S., Sumardjoko, B., & Ghufron, A. (2023). Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda*, 5(2), 148–155.
- Lestari, R., Sari, M. P., & Syah, A. (2021). Pentingnya Kreativitas Guru dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 120.
- Lie, A., Tamah, S. M., Gozali, I., & Triwidayati, K. R. (2020). *Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi*. PT Kanisius.
- Lovendra, C., & Aisiah, A. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen Diagnostik Kognitif Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kronologi*, 5(4), 44–55.
- Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pub. L. No. 12 Tahun 2024, 72 (2024). [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1711507788\\_manage\\_file.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1711507788_manage_file.pdf)
- Mubarok, A. (2019). Penataan Tempat Duduk di Kelas dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 39–51.
- Mujiburrahman, Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran tematik kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3), 903–913.
- Ramatni, A., Anjely, F., Cahyono, D., Rambe, S., & Shobri, M. (2023). Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif. *Journal on Education*, 05(04), 15729–15743.
- Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60.
- Saputri, T. D., & Hakim, P. R. (2023). *Implementasi Desain Pembelajaran Active Deep Learning Experience (ADLX) dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SDIT Taqiyya Rosyida Tahun Pelajaran 2022/2023*. UIN Surakarta.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600.

- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. (2016). Pengaruh model project based learning berbantuan media virtual terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi alat-alat optik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(2), 73–79.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31–43.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zamili, M. (2015). Menghindar dari bias: Praktik triangulasi dan kesahihan riset kualitatif. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 9(2), 283–304.