

Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Taufik Hidayat¹⁾, Asep Hidayatullah²⁾, Rina Agustini³⁾

taufikplus4@gmail.com¹⁾, 4sephidayatullah@gmail.com²⁾, rinaagustini@gmail.com³⁾

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Galuh
Ciamis, Indonesia

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai jenis permainan (*game*) edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di lingkungan sekolah. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif analitik. Objek yang diteliti adalah permainan edukasi. Teknik pengumpulan data melalui studi pustaka, wawancara terhadap guru, siswa dan ahli pendidikan. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini yakni terdapat dua kategori permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama, permainan yang berisi materi bahasa Indonesia. Materi bahasa Indonesia dijadikan bahan / media permainan sehingga lebih menyenangkan saat dipelajari. Permainan jenis ini contohnya cerita berantai, bercerita menggunakan alat peraga, mengisi dan membuat TTS, dsb. Kedua, permainan dalam bentuk penggunaan strategi pembelajaran yang fokus pada suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Strategi pembelajaran ini contohnya bola berputar, meraih bintang, permainan tongkat, kartu sortir, dsb. Peneliti berharap hasil kajian ini dapat menjadi bahan rujukan guru untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih baik.

Kata Kunci : permainan, edukasi, pembelajaran, bahasa Indonesia

Pendahuluan

Kata *game* (permainan) sangat akrab di telinga semua orang. Apalagi dikalangan anak-anak, permainan menjadi bagian dari keseharian mereka. Biasanya anak-anak bermain untuk mengisi waktu luang ataupun waktu istirahat setelah belajar.

Permainan dapat diidentifikasi dari ciri-cirinya, (1) adanya seperangkat pengetahuan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan (Hidayat dalam Sugiarsih, 2010), (3) permainan dimotivasi secara personal, karena memberin rasa kepuasan. (4) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (5) aktivitas permainan dapat bersifat nonliterat. (6) permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (7) permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya (Pellegrini dan Saracho, 1991)

Permainan merupakan sebuah aktifitas yang dilakukan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah dengan tujuan yang beraneka ragam. Freeman dan Munandar (1996) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Permainan identik dengan kegembiraan. Tidak diragukan lagi, permainan dapat menjadi pengalih atau penghilang perasaan jenuh, bosan, bahkan stress. Dengan melakukan permainan, otak menjadi lebih rileks dan perasaan pun menjadi lebih santai dan senang.

Selain kegunaan di atas, permainan juga dapat berfungsi sebagai media yang memudahkan seseorang untuk mempelajari sesuatu. Permainan ini disebut permainan edukasi. Kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *education* yang berarti pendidikan. Menurut Prensky (2012) permainan edukasi adalah permainan yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. *Game* edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan permainan. Dengan demikian tidak berlebihan jika Dewey (Polito, 1994) mengemukakan bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

Melero, dkk. (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Hal ini sangat wajar, karena permainan menjadikan seseorang dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang menyenangkan.

Senada dengan pendapat di atas, Pujiadi (2014) mengemukakan bahwa permainan edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Pelajaran sesulit apapun jika dikemas dalam bentuk permainan biasanya akan lebih mudah untuk dipelajari.

Kebahagiaan menjadi fokus utama dalam hal ini, sehingga tidak berlebihan jika Seppala (Walker, 2017) mengungkapkan bahwa penelitian yang dilakukan dari tahun demi tahun telah menunjukkan bahwa kebahagiaan bukanlah hasil dari kesuksesan namun kunci kesuksesan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru seharusnya fokus pada kebahagiaan siswanya bukan fokus mengejar keberhasilan/kesuksesan mencapai tujuan.

Permasalahan umum pembelajaran yang selama ini menjadi permasalahan utama, yakni proses pembelajaran yang kurang menarik / menyenangkan. Proses pembelajaran hanya berfokus pada tersampainya materi pelajaran tanpa memperhatikan suasana hati pembelajar. Hal inilah yang menjadikan motivasi anak untuk belajar menjadi menurun yang nantinya mempengaruhi hasil belajar.

Permainan edukasi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Permainan edukasi merupakan salah satu jenis permainan yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Permainan edukasi dapat digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi merupakan terobosan yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan permainan jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, permainan jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

Namun minimnya kajian-kajian tentang permainan edukasi menjadi kendala berikutnya sehingga guru-guru kesulitan untuk mendapatkan referensi tentang hal ini, apalagi jika permainan edukasi ini harus dispesifikasikan ke dalam mata pelajaran tertentu (mata pelajaran Bahasa Indonesia).

Berdasarkan hal di atas, kami merasa terpenggil untuk mengkaji permainan edukasi dalam pembelajaran di sekolah terutama permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Metode

Metode penelitian yang dipilih adalah deskriptif analitis. Metode deskriptif analitis menurut Sugiyono (2013) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Adapun objek yang diteliti adalah beberapa permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi;

1. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan teknik wawancara yang semiterstruktur. Wawancara ini masuk dalam kategori wawancara mendalam (*in-dept interview*) yang pelaksanaannya lebih bebas serta terbuka dengan meminta pendapat dan ide-ide dari informan). Informan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia, siswa dan ahli serta pemerhati pendidikan di lingkungan kabupaten Ciamis.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indera (Arikunto, 1998). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi terstruktur dan nonpartisipan. Observasi terstruktur adalah observasi yang dipersiapkan tentang apa yang akan diobservasi berupa rambu-rambu pengamatan meskipun sederhana dan berkembang di lapangan. Sedangkan observasi nonpartisipan yaitu peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan, tetapi hanya sebagai pengamat.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Sugiyono, 2013). Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel kalau didukung oleh dokumen-dokumen yang bersangkutan.

4. Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Aktivitas dalam menganalisis data kualitatif yaitu antara lain 1) reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan studi pustaka yang telah dilakukan diperoleh beberapa permainan yang dapat digunakan atau diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Permainan ini secara umum dapat dibagi menjadi dua kategori. Pertama, permainan yang berisi materi bahasa Indonesia. Materi bahasa Indonesia dijadikan bahan / media permainan sehingga lebih menyenangkan saat dipelajari. Kedua, permainan dalam

bentuk penggunaan strategi pembelajaran yang fokus pada suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan.

1. Cerita Berantai

Permainan cerita berantai yakni melanjutkan cerita teman yang telah diberhentikan oleh guru. Ada beberapa variasi yang dapat dilakukan dalam cerita berantai. Pertama melanjutkan cerita yang telah ditentukan ceritanya, kedua melanjutkan cerita bebas dari ekspresi terakhir pembicara yang diberhentikan guru. Tujuan permainan ini untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa meliputi; 1) kemampuan memahami isi/ jalan cerita, 2) kemampuan menunjukkan ekspresi dalam bercerita, 4) kemampuan berimprovisasi, dan 5) melatih kreativitas.

Langkah-langkah pembelajaran cerita berantai dapat digambarkan sebagai berikut :

- 1) Guru memberikan pengarahan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok beranggotakan 3-4 siswa.
- 3) Cerita awal dapat dimulai oleh guru ataupun siswa.
- 4) a. Guru menghentikan cerita, lalu menunjuk salah seorang siswa dalam satu kelompoknya untuk melanjutkan cerita tersebut.
b. Guru menyuruh siswa menghentikan cerita dan tetap dengan fose terakhir. Setelah itu guru menunjuk siswa lain untuk berimprovisasi meneruskan cerita berdasarkan fose terakhir temannya.
- 5) Demikian seterusnya sampai seluruh kelompok/siswa mendapat giliran.
- 6) Guru mengevaluasi kekurangan dan keunggulan kemampuan berbicara/ bercerita siswa.
- 7) Doa dan tutup

2. Bercerita Menggunakan Alat Peraga

Bercerita dengan menggunakan alat peraga merupakan kegiatan menyampaikan rangkaian cerita kepada orang lain dengan alat bantu. Alat bantu yang dapat digunakan tidak terbatas. Siswa dapat menggunakan alat bantu apa pun yang penting mudah digunakan dan menjadikan pendengar mudah memahami cerita. Alat ini dapat berupa boneka, kardus bekas yang dibentuk tokoh tertentu, pensil yang dihias, dan sebagainya. Penggunaan alat peraga ini berfungsi untuk menurunkan keabstrakan dari materi atau konsep supaya siswa mampu memahami arti sebenarnya dari materi atau konsep tersebut. Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi obyek/alat peraga maka siswa mempunyai pengalaman-pengalaman dalam kehidupan sehari-hari tentang arti dari suatu konsep.

Langkah-langkah pembelajaran bercerita dengan menggunakan alat peraga dapat digambarkan sebagai berikut :

Pertemuan 1

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan kompetensi berbicara/ bercerita dengan menggunakan alat peraga dan mencoba mempraktikannya dihadapan siswa.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok beranggotakan 3-4 siswa.
- 3) Siswa memilih cerita yang akan ditampilkan di minggu depan

- 4) Secara berkelompok, siswa mendiskusikan tugas yang diberikan untuk persiapan demonstrasi bercerita meliputi a) membuat konsep rancangan alat peraga yang akan digunakan dan berlatih tampil bercerita dihadapan kelompok masing-masing.
- 5) Guru mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan
- 6) Doa dan tutup

Pertemuan 2

- 1) Guru memberikan pengarahan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Setiap kelompok tampil bercerita dengan alat peraga di depan kelas.
- 3) Guru beserta siswa berkomentar dan mengevaluasi penampilan temannya.
- 4) Doa dan tutup

3. Mengisi dan Membuat TTS

Zaini (2008) menyatakan bahwa teka-teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan pembelajaran dengan TTS dapat meningkatkan pelibatan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Keunggulan media TTS yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.

Langkah – langkah dalam skenario pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran teka-teki silang ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru memberikan pengantar tentang materi yang akan diajarkan
- 2) Guru membagi kelas menjadi 4 - 5 kelompok.
- 3) Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menjawab TTS pada slide yang telah disediakan hingga pertanyaan terakhir.
- 4) Guru memberikan reward berupa hadiah maupun pujian kepada kelompok yang paling banyak mengisi kotak teka teki silang dengan benar.
- 5) Sebagai pendalaman materi siswa mendapatkan tantangan secara berkelompok untuk membuat TTS dengan materi yang sedang dipelajari
- 6) Setiap kelompok menukar hasil pekerjaan untuk diisi oleh kelompok lain.
- 7) Guru memberi waktu kepada siswa untuk bertanya
- 8) Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari
- 9) Doa dan tutup.

4. Bola Berputar

Pembelajaran keterampilan menulis dengan model permainan bola berputar dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan kreatif. Pembelajaran juga dapat menyenangkan dan dinamis karena peserta didik dapat belajar sambil bermain dan bernyanyi dengan bola-bola sebagai medianya. Bola dikelilingi sesuai dengan arah jarum jam diiringi nyanyian. Pada saat nyanyian berhenti maka peserta didik yang memegang bola mendapat kesempatan untuk menulis. Demikian seterusnya.

Langkah-langkah pembelajaran:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi.
- 2) Guru merumuskan tujuan pembelajaran.

Contoh: Setelah pembelajaran, siswa mampu menulis gagasan dengan menggunakan pola urutan waktu dan tempat dalam bentuk paragraf naratif.

- 3) Guru memberi sebuah contoh paragraf naratif.

- 4) Dari contoh yang diberikan, siswa bersama guru mendiskusikan pengertian paragraf naratif dan ciri-cirinya.
- 5) Guru menyiapkan 4 bola sebesar bola tenis atau bola pingpong dan *tape recorder* atau media lainnya untuk memperdengarkan lagu saat bola berkeliling.
- 6) Guru menginformasikan aturan main dalam proses pembelajaran.
- 7) Guru menulis 4 kalimat utama di papan tulis atau di media lainnya (*flipchart*, karton, kertas bekas kalender) untuk dikembangkan menjadi paragraf naratif.
- 8) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan menyebutkan nomor 1, 2, 3 dan 4. Siswa yang bernomor 1 harus mengembangkan paragraf kesatu. Siswa bernomor 2 harus mengembangkan kalimat utama kedua. Dan seterusnya.
- 9) Siswa mempelajari masing-masing kalimat utama yang akan dikembangkan menjadi paragraf naratif.
- 10) Siswa diberi 4 bola yang bernomor 1, 2, 3 dan 4. Guru memutar lagu yang menarik sementara bola berkeliling searah jarum jam atau kebalikannya. Saat guru memberhentikan lagu maka siswa yang memegang bola harus menulis satu buah kalimat pelengkap sesuai kalimat utama yang sudah ditentukan sebelumnya (sesuai dengan nomor siswa). Proses di atas dilakukan berulang-ulang.
- 11) Setelah waktu yang telah ditentukan selesai, siswa bersama guru mengoreksi dan mengomentari hasil tulisan yang dibuat masing-masing kelompok.
- 12) Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- 13) Siswa diberi tugas membuat paragraf dengan mengembangkan kalimat utama yang telah ditentukan.

Catatan : Model permainan ini dapat juga diterapkan pada kompetensi dasar keterampilan menulis lainnya. Tema disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau KD yang ingin dicapai

5. Di Dalam dan Di Luar Lingkaran

Permainan di dalam dan di luar lingkaran merupakan model permainan yang sangat dinamis karena dapat membuat siswa aktif bergerak dalam barisan yang berbentuk lingkaran. Siswa bisa melangkah, melompat atau bahkan berlari kecil sesuai dengan instruksi yang diberikan. Masing-masing siswa dapat berbagi materi pembelajaran dengan pasangannya di dalam dan di luar lingkaran.

Langkah-langkah pembelajaran:

- 1) Guru mengondisikan siswa dan menyemangatnya dengan *ice breaking* untuk mengantarkan pembelajaran agar menyenangkan.
- 2) Guru menginformasikan kompetensi yang akan dicapai
Contoh : Setelah pembelajaran, siswa mampu menemukan ide-ide menarik dalam dongeng dan Menceritakan kembali isi dongeng
- 3) Guru membentuk kelompok lingkaran kecil dari setengah jumlah siswa dan lingkaran besar dari setengahnya lagi. Masing masing siswa dari tiap kelompok saling berpasangan.
- 4) Siswa mendengarkan guru membacakan dongeng "Bandung Bondowoso" (dongeng bisa dipilih sesuai kebutuhan)

- 5) Siswa diintruksikan untuk berbagi informasi sebanyak-banyaknya tentang dongeng yang dibacakan.
- 6) Siswa berganti pasangan dan kembali berbagi informasi dan demikian seterusnya sampai batas waktu yang ditentukan.
- 7) Guru membuat undian dengan lagu untuk memilih siswa mempresentasikan hasil simakannya.
- 8) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- 9) Siswa diberi tugas membuat rangkuman tentang materi pembelajaran.

6. Meraih Bintang

Pembelajaran dengan menerapkan strategi permainan ini dapat menyenangkan, dinamis dan aktif, dan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kompetensi baik secara perorangan ataupun kelompok. Tiap siswa dalam kelompok dapat menjawab kuis dan meraih skor sebanyak-banyaknya agar kelompok mereka mendapatkan nilai tertinggi.

Langkah-langkah Pembelajaran:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan menyanyikan lagu yang semangat.
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.
Contoh: Menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui tuturan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)
- 3) Guru membentuk 4-5 kelompok (sesuai dengan kondisi kelas).
- 4) Guru meminta setiap kelompok memberi nama kelompoknya dan menciptakan yel-yel sebagai penyemangat apabila kelompok berhasil menjawab benar.
- 5) Guru memperdengarkan teks melalui rekaman atau membacakan teks. Siswa mencatat hal-hal yang penting.
- 6) Guru meminta siswa dalam kelompok berdiskusi tentang materi pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- 7) Guru meminta masing-masing kelompok membuat 5 pertanyaan (jumlah soal tergantung kondisi dan waktu yang tersedia). Setiap pertanyaan ditulis di kertas atau di kartu-kartu. Soal-soal dikumpulkan dalam kotak atau wadah lain.
- 8) Guru memulai kuis dengan meminta salah seorang siswa mengambil kartu yang sudah diacak. Guru membacakan pertanyaan dan siswa berlomba untuk menjawab pertanyaan
- 9) Guru memberi simbol bintang (bisa dibuat dari kartu atau kertas warna) yang diberi nilai atau skor pada setiap jawaban siswa dalam kelompok. Kelompok siswa yang mendapatkan nilai meneriakkan yel-yel.
- 10) Pada akhir pembelajaran, guru menjumlahkan nilai atau skor kelompok yang tertulis di bintang. Yang paling banyak bintang dan nilai yang didapat oleh kelompok maka kelompok itu menjadi pemenang. Guru memberi penghargaan atau *reward*.
- 11) Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang materi pembelajaran.

7. Permainan Tongkat

Untuk melatih keterampilan berbicara secara individual, permainan ini cukup efektif. Tongkat yang digunakan untuk memberikan kesempatan berbicara pada siswa dengan cara

memutar lagu atau bernyanyi merupakan cara yang menyenangkan. Guru dapat mengukur kemampuan berbicara siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah Pembelajaran:

- 1) Guru membuka pembelajaran
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai.
Contoh: Menyampaikan intisari buku nonfiksi dengan menggunakan bahasa yang efektif dalam diskusi
- 3) Guru meminta siswa mempelajari intisari buku nonfiksi yang dibaca. Siswa boleh bertanya pada guru atau pada siswa lainnya apabila ada yang belum dipahami.
- 4) Guru meminta siswa membentuk formasi duduk atau berdiri dalam lingkaran atau persegi empat.
- 5) Guru mempersiapkan tongkat kecil (bisa terbuat dari apa saja) sebagai alat untuk menentukan siapa yang mempunyai kesempatan untuk bicara.
- 6) Guru meminta siswa memutar tongkat sambil bersama-sama bernyanyi lagu yang ceria atau menyetelkan mp3. Bila musik atau lagu berbenti dan siswa yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan guru atau siswa lainnya tentang topik yang sedang dibahas. Bila siswa tidak bisa menjawab pertanyaan boleh dijawab oleh temannya. Demikian seterusnya tongkat memutar disesuaikan dengan waktu yang tersedia. Siswa yang tadi menjawab boleh melontarkan pertanyaan.
- 7) Pada saat pembelajaran, guru mengadakan penilaian.
- 8) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

8. Kartu Sortir

Permainan ini bagian dari strategi pembelajaran kooperatif. Siswa bergerak secara aktif dan dinamis mencari pasangan-pasangan kartu. Permainan kartu sortir ini sangat cocok digunakan untuk mereview pengetahuan, informasi atau untuk mengajarkan konsep, klasifikasi, fakta dan karakteristik hal tertentu. Guru mengkondisikan pembelajaran dengan ceria dan menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan menyanyikan lagu yang bersemangat.
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai
Contoh : Setelah pembelajaran, siswa mampu menemukan informasi secara cepat dan tepat dari ensiklopedi dengan membaca memindai
- 3) Guru menyiapkan kartu/kertas yang jumlahnya sebanyak siswa sesuai dengan kategori
- 4) Siswa mempelajari teks bacaan tentang topik yang dibahas yaitu kategori istilah dalam ensiklopedi beserta artinya. (bisa empat atau lebih kategori sesuai dengan kebutuhan).
- 5) Siswa berdiri di tengah ruangan kelas dan guru memberi contoh.
- 6) Guru membagikan kartu atau kertas pada masing-masing siswa secara acak.
- 7) Siswa bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kategori yang sama. (guru boleh mengumumkan kategorinya atau membiarkan siswa sendiri yang menemukannya).

- 8) Siswa yang sudah menemukan kelompoknya berkumpul untuk mendiskusikan masing-masing kartu tersebut.
- 9) Siswa dalam kelompok menempel masing-masing kartu pada media (*flipchart*, kalender bekas, koran bekas dan sebagainya)
- 10) Siswa memajang hasil kerja kelompok.
- 11) Guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja masing-masing. Siswa lain boleh menanggapi atau memberi komentar.
- 12) Guru melakukan proses penilaian selama proses pembelajaran.
- 13) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran
- 14) Siswa diberi tugas membuat rangkuman hasil pembelajaran.

Simpulan

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah secara umum fokus pada dua aspek. Aspek pertama, siswa dapat mengetahui pengetahuan tentang kebahasaan bahasa Indonesia. Aspek kedua, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan kebahasaan tersebut dalam keterampilan berbahasa. Keterampilan ini meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan hal tersebut, permainan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia berupa permainan yang fokus meningkatkan kedua aspek di atas.

Permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa materi yang dikemas dalam bentuk permainan seperti cerita berantai, bercerita menggunakan alat peraga, dan mengisi dan membuat TTS, dsb. Selain itu dapat juga berupa penggunaan strategi pembelajaran yang fokus pada permainan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Strategi pembelajaran ini diantaranya strategi pembelajaran bola berputar, di dalam dan di luar lingkaran, meraih bintang, permainan tongkat, dan kartu sortir.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Freeman, Joan dan Utami, M. (1996). *Cerdas Dan Cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Melero, J., Leo, H., & Davinia. (2014). A Model for the Design of Puzzle-Based Games Including Virtual and Physical Objects. *International Forum of Educational Technology & Society* Vol 17 (3):192—207.
- Pellegrini dan Saracho, (1991). *Pengertian Permainan*. <http://4loveandlift.blogspot.com>
- Polito, T. (1994). How Play and Work are Organized in Kindergarten Classroom. *Journal of Research in Childhood Education* Vol 9 (1) : 32-45
- Premsky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Pujiadi. (2014). *Pengembangan Game Edukasi untuk Media Bantu Pembelajaran*. <http://lpmpjateng.go.id>



- Sugiarsih, S, (2010). *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/septia.../ppm-permainan-bahasa.doc>
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Walker, T. D. (2017). *Teach Like Finland Mengejar Seperti Finlandia. 33 Strategi Sederhana untuk Kelas yang Menyenangkan (Fransiskus Wicakso, Penerjemah)*. Jakarta: Grasindo.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta. Insan Mandiri.