

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Akhlis Nastainul Firdaus<sup>1</sup>, Muhammad Ilhamul Ghonim<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, akhlis.nastainul.firdaus-2017@fkip.umsurabaya.id:

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, muhammad.ilhamul.ghonim-2018@fkip.umsurabaya.id:

\*Penulis Korespondensi

### Article History

Received: 01-12-2023

Revision: 08-12-2023

Acceptance: 13-12-2023

Published: 28-12-2023

**Abstrak:** Media pembelajaran merupakan perangkat penunjang yang membantu pendidik menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang telah ada untuk mendukung kegiatan pembelajaran yakni penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pelajaran bahasa Indonesia pada anak Sekolah Dasar dapat memikat peserta didik untuk ikut serta dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran berbasis permainan akan memacu mereka untuk berkompetisi mendapatkan hasil belajar yang baik. Antusias mereka yang tinggi akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia diungkapkan Abidin (2012:5) sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu. Salah satu aspek ketercapaian keterampilan berbahasa peserta didik, yaitu dengan menerapkan media yang variatif dan sesuai kebutuhan. Guna menciptakan kegiatan belajar mengajar secara menyenangkan, peneliti mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang pengaplikasiannya menggunakan seperangkat komputer, yaitu permainan edukatif.

**Katakunci:** katakunci 1; Media Pembelajaran 2; Bahasa Indonesia 3; Sekolah Dasar

**Abstract:** Learning media is a supporting device that helps

*educators convey material in learning activities. One of the existing learning media to support learning activities is the use of educational game-based media in Indonesian language lessons for elementary school children. It can attract students to participate in learning because the use of game-based learning media will encourage them to compete to get good learning results. . Their high enthusiasm will create a learning atmosphere that is fun and not boring. Indonesian is one of the mandatory subjects that students must learn and master. Learning Indonesian is expressed by Abidin (2012: 5) as a series of activities carried out by students to achieve certain language skills. One aspect of achieving students' language skills is by applying media that is varied and according to needs. In order to create enjoyable teaching and learning activities, researchers developed and produced a product whose application uses a computer, namely an educational game.*

**Keyword:** *keyword 1; Learning Media 2; Indonesian 3; Elementary School*

## PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk tercapainya perkembangan optimal dari setiap individu sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, dan nilai-nilai yang dianut oleh setiap peserta didik (Depdikbud, 1994). Pendidikan di sekolah mengupayakan agar peserta didik mengembangkan pemahaman, nilai dan sikap, serta keterampilan yang dibutuhkan sesuai dengan tugas perkembangannya. Para siswa SD mempunyai tugas-tugas perkembangan yang harus diselesaikan dengan baik. Pembimbingan insentif dari orang dewasa yang ada di sekitarnya sangat mempengaruhi keberhasilannya dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia diungkapkan Abidin (2012:5) sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu. Salah satu aspek ketercapaian keterampilan berbahasa peserta didik, yaitu dengan menerapkan media yang variatif dan sesuai kebutuhan. Guna menciptakan kegiatan belajar mengajar secara menyenangkan, peneliti mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang pengaplikasiannya menggunakan seperangkat komputer, yaitu permainan edukatif. Sesuai dengan namanya, media ini berisi materi, contoh, dan Latihan-latihan yang dipilih secara representatif dan dikemas dalam bentuk permainan serta grafis yang menarik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar“ ini menggunakan metode literature review. Literature review merupakan suatu kegiatan untuk menganalisis tulisan ilmiah yaitu uraian tentang teori, temuan, dan artikel, jurnal penelitian lainnya untuk dijadikan landasan suatu penelitian menurut O’Connor, (2017).

Penulisan review dalam artikel ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data dari literature yang terkait dengan permasalahan yang dicari melalui portal pencarian seperti SINTA, grauda ristekditi, Google Scholar, dan E-JuPe. Sumber data tersebut memiliki rentang terbit tahun 2012-2022. Dan kata kunci yang digunakan adalah sebagai berikut : Anak Sekolah Dasar, Media Berbasis Permainan Edukatif dan sebagainya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengertian Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Anak tidak akan bosan-bosan bermain, di samping itu dengan bermain akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan keimanan dan

ketakwaan, daya pikir, daya cipta, kemampuan olah tubuh (jasmani)”. APE adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan edukatif dan dapat merangsang otak pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi) jarak. Definisi Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Mayke Sugianto, 1995). Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Berikut ini beberapa pengertian alat permainan edukatif menurut para ahli :

1. Menurut Mayke Sugianto. T dalam Badru Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.
2. Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif (Adams, 1975). Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.
3. Dalam Wikipedia Bahasa Indonesia (2008) kata inovasi dapat diartikan sebagai “proses” atau “hasil” pengembangan atau pemanfaatan/mobilisasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologis) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang dan atau jasa), proses, atau sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau secara

signifikan (terutama ekonomi dan sosial).

## **B. Manfaat Permainan Edukatif Dalam Proses Belajar Mengajar**

Pemanfaatan teknologi Game edukasi pada proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu Game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari Game tersebut. Bentuk-bentuk permainan edukatif bagi siswa siswi perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan “mainan”. Namun demikian, tidak semua mainan yang dimainkan oleh siswa siswi pada saat ini memiliki unsur pendidikan atau edukasi, dimana permainan itu dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Bila kita mengamati siswa siswi yang sedang bermain, maka kegiatan bermain dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Bermain banyak gerak (aktif)  
Bermain banyak gerak memiliki ciri banyak gerak, seperti; lari, lompat, menendang, dan lain-lain. Cara ini bermanfaat bagi siswa dalam hal melatih keterampilan macam-macam hal. Kebanyakan siswa laki-laki menyukai permainan

jenis ini. Dengan bermain aktif seolah-olah siswa menyalurkan tenaganya yang berlebihan. Termasuk dalam bermain aktif contohnya adalah engklek, lompat karet, main bola dan lain-lain.

- b. Bermain dengan sedikit gerak (pasif)  
Bermain dengan sedikit gerak memiliki ciri tidak banyak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana bermain lebih tenang dan santai. Misalnya bermain bekel, papan bongkar pasang, kartu kategori, melihat-lihat buku gambar, membaca, mendengarkan musik dan lain-lain.

Permainan sebagai media bagi pembelajaran bagi siswi perempuan memiliki Persyaratan penting yaitu perlindungan, stimulasi, dan eksplorasi (Anna Craft, 2003: 78-79).

- a. Perlindungan/Pemeliharaan  
Bagi perkembangan dalam tahun-tahun pertama, baik bagi manusia maka perlindungan dan stimulasi merupakan syarat mutlak. Hal ini juga berlaku pada tingkah laku bermain. Biasanya yang memberikan perlindungan dan stimulasi itu hingga tingkah laku anak dapat berkembang (F.J. Monks, dkk., 2002: 137). Hubungan antara ibu dan anaknya mempengaruhi dan menciptakan pola bermain bagi anak. Menurut Sutton Smith (1949) menyatakan

bahwa interaksi ibu dan anak merupakan sumber fundamental permainan dengan aspek-aspek motivasional, kognitif dan afektif. Permainan mempunyai hubungan spesifik dengan aspek-aspek tersebut karena permainan baru timbul bila tercipta suasana komunikasi yang aman dan apabila terjadi ketegangan dan kelonggaran karena tindakan-tindakan yang bertentangan.

- b. Stimulasi (rangsangan) Pentingnya stimulasi pada anak sebagai optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Fasli Jalal, 2003: 9).
- c. Eksplorasi (jelajah) Eksplorasi atau penjelajah dalam bermain merupakan syarat penting dalam permainan. Biasanya tingkah laku bermain dimulai dengan penyelidikan terhadap suatu benda atau person. Dalam eksplorasi ini anak ingin jawaban terhadap pertanyaan: "Apakah benda ini atau apakah orang itu?". Bila tingkah laku menyelidiki hal ini telah menghasilkan pengertian-pengertian tertentu, berubahlah tingkah laku anak dan pertanyaan yang timbul sekarang adalah: "Apakah yang dapat saya perbuat dengan benda atau orang itu?" (F.J. Monks, dkk., 2002: 138-139). (M.

Akilla Malla, 2003: 34) Menyatakan Curiosity atau hasrat ingin tahu anak yang besar perlu dirangsang dan dikembangkan agar anak terdorong untuk mengerti apa yang dilihat, diraba, dirasa, dicium dan didengar (Latif et al., 2021).

### C. Contoh Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bermain peran (*Role Playing*) dalam mengembangkan kognitif anak. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan bermain peran yaitu: Melalui pemanasan, dalam langkah pemanasan guru memperkenalkan anak pada suatu kejadian, kemudian guru menggambarkan dengan jelas. Pemanasan dilakukan agar anak siap dan mengetahui apa yang akan dilakukan. Dalam menggambarkan permasalahan guru sudah cukup jelas menyampaikan dan memberikan contoh. Guru menggambarkan permasalahan yang jelas yang disertai dengan contoh. Memilih pemain (partisipan) dalam langkah ini anak dan guru akan membahasa karakter dari pemain yang akan diperankan dan siapa yang akan memerankannya. Dalam pemilihan permainan ini guru akan memilih anak yang sesuai dengan karakter yang akan dimainkan. Dalam langkah tersebut terdapat kegiatan

perdagangan yaitu adanya penjual dan pembeli. Guru akan memilih anak yang akan menjadi penjual dan anak yang akan menjadi pembeli. Langkah selanjutnya adalah menata panggung, dalam hal ini menata panggung adalah guru mendiskusikan dengan anak dimana dan bagaimana peran yang akan dimainkan. penataan panggung ini dapat dibuat sederhana dan kompleks. yang paling sederhana adalah membahas tentang skenario (tanpa dialog lengkap) yang akan menggambarkan urutan permainan peran. Kemudian langkah selanjutnya adalah menyediakan pengamat, dalam hal ini guru akan menunjuk pengamat yang terdiri dari salah satu anak. Kriteria pemilihan pengamat harus anak yang aktif faham memainkan perannya. memainkan peran (manggung) permainan peran dilaksanakan secara spontan (Anggraini & Putri, 2019). Dimana guru juga bisa memberikan peran terhadap siswa dengan menggunakan buku paket yang berisikan cerita dongeng yang bisa di praktekan siswa ke dalam permainan ini. Dengan menggunakan permainan ini siswa yang dulunya tidak aktif akan menjadi aktif. Serta memberikan rasa semangat kepada siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Permainan sambung kata. *Game* Sambung Kata merupakan permainan sederhana dimana kita diajak untuk membuat satu buah kata yang dimulai dengan potongan suku kata terakhir dari kata sebelumnya. Contohnya jika di awal diberikan kata “Teknologi”, maka kita harus membuat kata dengan suku kata awal “Gi” misalkan “Gigih” atau “Girang. Di dalam *game* ini kita hanya boleh mengetik kata dasar. Kata imbuhan tidak akan dihitung sebagai kata yang tepat. Perbendaharaan kata kita akan diuji dengan menemukan kata baru dalam waktu sepuluh detik. Jika kita mengulang kata yang pernah digunakan maka itu tidak akan dihitung sebagai jawaban yang benar. Apabila waktu habis dan kita belum menemukan jawaban, maka permainan akan berakhir. Ada dua *mode* yang bisa dimainkan di dalam *game* ini. Kita bisa bermain melawan komputer yang bernama Bung Kata atau bermain sendiri untuk menyambung potongan kata yang sudah kita buat sebelumnya. Tak hanya menambah wawasan kata, di dalam *game* Sambung Kata setiap kata yang benar akan diberikan juga definisinya menurut kamus bahasa Indonesia. Ini bisa jadi fitur yang akan menambah kekayaan kosakata yang kita miliki.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Jadi dapat kita simpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan dan Anak tidak akan bosan-bosan bermain, di samping itu dengan bermain akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan keimanan dan ketakwaan, daya pikir, daya cipta, kemampuan olah tubuh (jasmani). Kemudian alat permainan edukatif (APE) juga sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan edukatif dan dapat merangsang otak pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi) siswa sekolah dasar.

Manfaat dari Permainan Edukatif Dalam Proses Belajar Mengajar Pemanfaatan teknologi Game edukasi pada proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Permainan ini juga mempunyai hubungan spesifik dengan aspek-aspek tersebut karena permainan baru

timbul bila tercipta suasana komunikasi yang aman dan apabila terjadi ketegangan dan kelonggaran karena tindakan-tindakan yang bertentangan. Dalam pemilihan permainan ini guru akan memilih anak yang sesuai dengan karakter yang akan dimainkan.

### B. Saran

Berdasarkan pernyataan tersebut maka penyusun dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru  
Media permainan edukatif dapat digunakan sebagai salah satu alternative metode pembelajaran di kelas yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pada anak dalam melaksanakan tugas dalam pembelajaran bahasa indonesia terkait, selain itu pembelajaran yang melibatkan guru bersama siswa mempraktikan langsung dan mengikuti langkah-langkah dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi penyusun  
Hasil penggunaan media permainan edukatif pada pembelajaran bahasa indonesia terhadap kemampuan siswa sekolah dasar dapat berpengaruh terhadap melaksanakan tugas dalam pembelajaran tersebut, bagi penyusun selanjutnya ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi terkait dengan media pembelajaran serta dapat juga dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

Anditasari, Restining, Martutik Martutik, and Kusubakti Andajani. "Pengembangan media berbasis permainan edukatif pada pembelajaran menulis teks deskripsi." *jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3.1 (2018): 107-114.

Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>

Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Dwi Haryanto, A. (2021). *Seminar Nasional PGMI 2021 Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pendidikan , menjadi negara yang maju merupakan cita – cita.* 809–826.

### Internet

Mawardi A.D. (2022). Beberapa Pengertian Alat Permainan Edukatif APE. Available from : [www.asikbelajar.com/beberapa-pengertian-alat-permainan/](http://www.asikbelajar.com/beberapa-pengertian-alat-permainan/)

Aprilio A.Z. (2022). *Game Sambung Kata: Mengasah Kemampuan*

Bahasa Indonesia Anda.  
Available from :  
[www.dicoding.com/blog/game-sambung-kata-mengasah-kemampuan-bahasa-indonesia-anda/](http://www.dicoding.com/blog/game-sambung-kata-mengasah-kemampuan-bahasa-indonesia-anda/)