

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHASA DAN KOSAKATA ANAK SD

Kalea syua¹, Siti Masyithoh²

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

email: siti.masyithoh@uinjkt.ac.id

²Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

email: kalea.syua22@mhs.uinjkt.ac.id

Diterima: 15 Juni 2024, Direvisi: 23 Juli 2024, Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Abstract: Understanding language and vocabulary is an important foundation in the language development of elementary school children. The ability to understand language and vocabulary well will help children communicate, learn and understand information. Conventional learning approaches that are often used in schools are sometimes considered boring and less interesting for elementary school children. This can cause children to be less motivated to learn and unable to achieve optimal learning outcomes. A game-based learning approach offers a solution to overcome these problems. Games can be an interesting and fun learning media for elementary school children.

Keywords: game-based learning, language comprehension, vocabulary, primary school children

Abstrak: Pemahaman bahasa dan kosakata merupakan fondasi penting dalam perkembangan bahasa anak SD. Kemampuan memahami bahasa dan kosakata yang baik akan membantu anak dalam berkomunikasi, belajar, dan memahami informasi. Pendekatan pembelajaran konvensional yang sering digunakan di sekolah terkadang dianggap membosankan dan kurang menarik bagi anak SD. Hal ini dapat menyebabkan anak menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan tidak dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permainan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak SD.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis permainan, pemahaman bahasa, kosakata, anak SD

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa merupakan Salah satu elemen penting yang harus diajarkan kepada siswa di sekolah. Tak mengherankan bahwa pelajaran ini diajarkan dari bangku SD hingga SMA. Tujuannya adalah agar siswa dapat menguasai, memahami, dan menerapkan empat keterampilan bahasa: membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. ada beberapa komponen penunjang 4 keterampilan

dalam pembelajaran bahasa, yaitu kosakata. Kosa kata menjadi sangat penting dan penting untuk empat keterampilan bahasa. Selama ini, pendidikan bahasa dan kosa kata di sekolah seringkali konvensional, kaku, dan penuh dengan teori yang rumit, dan tidak membantu siswa belajar bahasa dengan baik. Terutama pada kemampuan membaca dan menulis, pembelajaran seperti itu membuat siswa menjadi bosan untuk belajar bahasa dan kosa

kata. Pada umumnya siswa tidak menempatkan pembelajaran bahasa dan kosa kata menjadi favorit karena adanya kegagalan metode pengajaran bahasa dan kosa kata dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitas para siswa dalam berbahasa. Ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran bersifat formal akademik dan bukannya mengajarkan keterampilan bahasa siswa.

Di era modern, pendidikan membutuhkan sesuatu yang baru. Ini karena curriculum establishment setiap sekolah berbeda tergantung pada materi, media, dan teknik yang digunakan. Pengajaran yang konvensional saat ini karena kondisi tersebut membuat siswa merasa jenuh akan proses pelatihan, jadi diperlukan suatu pendidikan yang membuat mereka menjadi tertarik khususnya pada pendidikan sekolah dasar. Dalam dunia pendidikan di Indonesia yang selalu berubah serta untuk dapat menarik minat siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa maka diperlukan suatu model pembelajaran yang pas atau sesuai dengan materi atau topik yang sedang di bahas agar anak tersebut membuatnya menjadi semangat dalam kegiatan belajar. Tentunya peran guru sebagai ujung tombak yang memberikan arahan pada siswa agar mereka terarah menempuh pendidikan tersebut. Di sekolah dasar, guru harus dapat menggunakan model pembelajaran bahasa.

Ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran bersifat formal akademik dan bukannya mengajarkan keterampilan bahasa siswa, terarah dan terkendali, dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah pemahaman siswa terhadap apa yang diajarkan (Nurrita, 2018). Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, berbicara, dan berimajinasi dengan media pembelajaran interaktif (Novita & Sundari, 2020). Ini ditunjukkan oleh hasil pretest dan posttest.

Dimasa saat ini menunjukan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selain itu, keahlian saat ini membutuhkan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Semua orang saat ini harus mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi ini, termasuk dalam bidang pendidikan. Metode pendidikan konvensional akan menjadi tidak menarik lagi dan tidak akan mencapai tujuan belajar. Hanya menggunakan metode menjelaskan akan terkesan biasa saja, hal ini bisa menjadi salah satu faktor yang membuat pelajar menjadi menyimpang, seperti

tidur di kelas, mengobrol saat pembelajaran dan sebagainya. Sangat penting bagi guru yang mahir teknologi untuk mengajar generasi yang sangat dekat dengan kemajuan teknologi generasi saat ini; jelas, sebagian besar dari mereka sudah terbiasa menggunakan perangkat teknologi. Dengan mempertimbangkan kondisi ini, kami harus menggunakan teknologi untuk menghasilkan inovasi, konsep, atau ide-ide dalam proses pembelajaran. Ini akan memungkinkan kami untuk membuat evaluasi yang menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan pikir mereka.

Beberapa Banyak penelitian yang menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi juga telah dilakukan. Dalam penelitian mereka, Sung, Chang, dan Liu menyarankan bahwa pengembangan desain pembelajaran akan memungkinkan lebih banyak orang untuk menggunakan perangkat mobile untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putrawangsa dan Hasanah (2018), teknologi memiliki peran dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Huizenga menyatakan bahwa GBL adalah alat pembelajaran yang sangat efektif dan berhasil melibatkan siswa muda lebih banyak dalam proses belajar daripada pendekatan pembelajaran konvensional.

Permainan adalah cara terbaik bagi anak untuk terlihat aktif, berpikir, dan belajar (Wati, 2021). Mereka memberi siswa kesempatan untuk berlatih dan berpikir langsung, yang membuatnya menyenangkan bagi mereka untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang dibentuk oleh snake and ladders board games yang mengembangkan kosa kata bahasa sangat inovatif dan pendidikan.

Begitu pula belajar bahasa dan kosa kata dengan menggunakan game edukasi. Dengan menggunakan games sebagai cara untuk belajar bahasa dan vocabulary, minat siswa dalam pembelajaran meningkat. Selanjutnya, mobile games, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Smartphones membuat belajar kapan saja dan di mana saja lebih mudah bagi siswa (Anshori, 2018). Jumlah pengguna smartphone di Indonesia terus meningkat karena mudahnya menggunakan teknologi

seluler. Jumlahnya sekarang mencapai 220 juta orang (Ulfa 2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode library research dengan desain tinjauan pustaka. Data dikumpulkan dari berbagai sumber ilmiah, seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel ilmiah yang melibatkan analisis dan sintesis informasi dari sumber bibliografi yang relevan dan referensi dari perpustakaan atau database elektronik. Kata kunci yang digunakan untuk pencarian literatur adalah "pembelajaran berbasis permainan", "pemahaman bahasa", "kosakata", "anak SD", dan "tinjauan pustaka". Jurnal ini membahas penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman bahasa dan kosakata anak SD. Pendekatan library research melibatkan pencarian literatur melalui berbagai jenis buku, jurnal, dan artikel yang relevan. Jenis data yang diperoleh mencakup beragam sumber, dengan penekanan pada data kualitatif yang bersifat deskriptif, dimana penulis mengeksplorasi, menganalisis, dan menyajikan informasi yang sudah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang harus difasilitasi bagi terjadinya proses belajar. Proses pembelajaran dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara aktif, efektif, dan inovatif.

Kosa kata adalah daftar seluruh kata yang diketahui oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Secara umum, kosa kata seseorang didefinisikan sebagai daftar seluruh kata yang paham atau daftar seluruh kata yang mungkin digunakan seseorang tersebut untuk membentuk kalimat baru. Penambahan kosa kata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembentukan sebuah bahasa sebagai bahasa yang dipelajari maupun dari pengembangan keterampilan bahasa oleh seorang pemilik bahasa. Dalam sekolah, siswa sering diajarkan beberapa kosa kata baru sebagai bagian dari bidang tertentu. Banyak orang dewasa menganggap pembentukan kosa kata sebagai sesuatu yang menarik dan mendidik. Kosa kata biasanya terdiri dari semua kata yang dimiliki oleh seorang pembaca

atau penulis. Kata-kata yang digunakan untuk mewakili nama, sifat, bentuk, dan jenis hal juga dapat menggunakan unit bahasa yang bermakna, yang dikenal sebagai kata atau kelompok kata.

Pembelajaran fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik tidak diajarkan secara terpisah. Sebaliknya, mereka diajarkan dalam konteks unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat bahasa yang baik, benar, dan komunikatif. Karena tujuan belajar bahasa adalah untuk memperoleh kemampuan menggunakan bahasa untuk berbagai keperluan, fakta harus diberikan dalam konteks penggunaannya. Pendekatan komunikatif adalah konsep yang mendasari pendekatan ini. Bahasa adalah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, tergantung pada apa yang ingin disampaikan oleh penutur.

1. Menunjukkan sikap faktual: mengidentifikasi, melaporkan, melakukan kesalahan.
2. Menunjukkan sikap intelektual: setuju, tidak setuju, menolak.
3. Menunjukkan sikap moral: menghargai, meminta maaf, mengungkapkan penyesalan, dan bersosialisasi: memperkenalkan diri, mengucapkan salam, dan mengucapkan selamat.

Ini menunjukkan bahwa penerapan bahasa melibatkan kemampuan berbahasa, yaitu kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Pada dasarnya, penerapan bahasa yang baik harus didasarkan pada kemampuan berbicara dan menulis dengan benar, serta kemampuan memahami dan mengolah pesan yang disampaikan secara lisan dan tulisan. Dengan kata lain, peserta harus memiliki kemampuan untuk mendengarkan dan membaca secara lisan dan tulisan serta untuk menulis dan berbicara dalam kegiatan tertulis.

Dalam Standar Nasional Pendidikan, bentuk pembelajaran diperhatikan dengan cara pembelajaran. Dalam pembelajaran sekolah dasar ini dapat efektif apabila tuntas mengecap sasaran khusus yang telah penempatannya dalam teks kurikulum, yang pada dasarnya penempatan tersebut mengacu pada tujuan khusus nasional pendidikan juga yang tertulis dalam UU SISDIKNAS no 20 tahun 2003 pasal 3.

Aspek efektifitas pembelajaran merupakan kriteria penting dalam setiap pembelajaran. Definisi yang efektif dari istilah pengajaran harus terlebih dahulu mencapai tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran adalah perolehan keterampilan, sikap dan kemampuan,

pengembangan kepribadian dan kemampuan untuk menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) krissandi, dkk (2018, 85-138). Menurut Krishnandi et al. (2018, 85-138), salah satu model pembelajaran bahasa Indonesia adalah Model Pembelajaran Berbasis Permainan. Model ini memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran.

Pada dasarnya semua orang menyenangi permainan. Permainan lebih disukai karena merupakan kegiatan rekreatif dan formatif yang dapat mengurangi stres. Dunia anak tidak mungkin tanpa permainan. Bermain adalah cara bagi anak-anak untuk belajar tentang "dunia" dan menghasilkan pengalaman hidup yang bermanfaat. Sebagian besar kemampuan dan keterampilan anak-anak dilatih melalui bermain.

Oleh karena itu, guru harus mengajarkan cara membuat bahan permainan dan menggunakannya untuk mengajar di kelas. Melalui permainan diharapkan proses belajar mengajar yang dilakukan menjadi efektif. Permainan bahasa atau language games adalah permainan yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan atau mengembangkan kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Jika kegiatan memberikan kesenangan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, maka kegiatan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, jika kegiatan memberikan kesenangan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa tertentu, maka kegiatan tersebut bukan permainan bahasa. Sebuah permainan bahasa dianggap sebagai aktivitas yang menggabungkan kedua elemen kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (membaca, menulis, menyimak, dan berbicara).

Semua game bahasa harus secara langsung membantu mencapai tujuan pembelajaran dalam aktivitas. Anak-anak usia 6 hingga 8 masih membutuhkan lingkungan permainan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Game-game ini digunakan sebagai cara yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa keuntungan, seperti;

- a. Menyediakan aktivitas pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa senang dan cenderung aktif,

- b. Ini menghibur, yang berarti belajar tidak dilakukan seperti biasa sehingga siswa lebih tertarik, dan
- c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan santai sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan yang ditetapkan.

Jika permainan dimainkan dengan benar pada waktu yang tepat dan oleh orang yang tepat, pembelajaran dapat menjadi menyenangkan dan menarik. Mereka juga dapat memberikan tujuan bermanfaat yang dapat meningkatkan pembelajaran dan bahkan dapat berfungsi sebagai ukuran dan tujuan bagi siswa. Namun, beberapa masalah dapat muncul dari pembelajaran berbasis permainan yang tidak didesain dan dikendalikan dengan baik, seperti:

- a. Kompetisi dapat berdampak kontra produktif bagi peserta didik yang tidak suka berkompetisi atau peserta didik yang lemah dalam penguasaan materi atau keterampilan yang dilatihkan;
- b. Peserta didik dapat terjebak hanya pada kesenangan bermain dan melupakan tujuan belajar; dan
- c. Peserta didik hanya menghabiskan waktu untuk jalannya permainan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai seluruhnya.

Permainan dalam belajar bukanlah tujuan, melainkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Terkadang permainan bisa menarik, cerdik, menyenangkan, dan sangat memikat, namun tidak memberi hasil penting pada pembelajaran.

Game Android berkarakter

Game Android berkarakter merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi game untuk menyampaikan materi ajar secara tersirat. Metode ini menawarkan cara belajar yang menyenangkan dan efektif bagi para siswa, meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi mereka dalam mempelajari berbagai materi.

Game Android berkarakter membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi ajar dan memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi ajar. Selain itu siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir

kritis dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada dalam game. Game Android berkarakter dapat diintegrasikan dengan karakter positif yang ingin ditanamkan pada siswa, seperti kejujuran, kerjasama, dan sportivitas.

Contoh Game Android berkarakter dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi game maker yang mudah digunakan, seperti:

- Game Maker:
<http://downloads.tomsguide.com/Maker-Game,0301-2400.html>
- Yoyo Games Studio:
<https://www.yoyogames.com/studio/download>

Untuk anak-anak usia dini, karakter android game dapat diberikan melalui permainan pembelajaran, atau untuk anak-anak usia middle school, karakter dapat diberikan melalui permainan vocabulary Indonesia. Meskipun bahasa nasional Indonesia, banyak kosakata yang tidak digunakan oleh penuturnya.

Contoh Game Android Berkarakter:

- Game permainan kosa kata bahasa Indonesia:
Game ini membantu siswa meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia mereka dengan cara yang interaktif.
- Game belajar membaca untuk anak usia dini:
Game ini membantu anak-anak belajar mengenal huruf dan kata-kata dengan cara yang menyenangkan. seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 01. Game belajar membaca untuk anak usia dini

Game Android berkarakter merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang memiliki banyak manfaat bagi para siswa. Dengan memanfaatkan teknologi game, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif,

sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi ajar. Selain itu, ketersediaan karakter di sini akan bermanfaat dalam mengurangi penggunaan game dan mencegah hedonisme, yang saat ini menjadi topik di semua media pendidikan. Hedonisme merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan atau kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia (Musni Umar, 2013).

Ular Tangga

Kegiatan ini di ikuti sebanyak 45 siswa. Tujuan utama dari metode permainan ular tangga ini adalah agar siswa-siswi mampu menemukan sendiri jawaban atas masalah yang diberikanya pembiasaan pembahasan kosa kata yang diberikan. Teknik kegiatan yang dilakukan adalah menebak arti dari kosa kata yang diberikan dan juga ada beberapa kosa kata literasi. Penggunaan media ular tangga juga mendukung dalam proses pembelajaran (Fransisca et al., 2020). Dengan media pembelajaran tersebut, siswa-siswi dapat bermain sambil belajar bahasa. Ular tangga digunakan dengan maksud agar tidak ada rasa bosan dalam pembelajaran. Empat tahapan penerapan pembelajaran berbasis ular tangga siswa. Bahan-bahan: Papan ular tangga dengan kotak-kotak berisi angka atau kosa kata bahasa, dan Dadu.

Tujuan Permainan yakni mencapai kotak akhir papan ular tangga dengan menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa dengan benar dan memanfaatkan pengetahuan Kosa kata bahasa untuk maju ke kotak yang lebih tinggi. Aturan Permainannya adalah:

1. Setiap pemain melempar dadu untuk menentukan urutan permainan. Pemain meletakkan pionnya di kotak awal. Pada giliran mereka, pemain melempar dadu dan memajukan pion mereka sejauh mata dadu.
2. Pemain kemudian harus menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa atau melakukan tugas Bahasa berdasarkan angka di kotak yang mereka tempati. Jika jawaban benar, pemain dapat maju ke kotak yang sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilempar.
3. Jika kotak tersebut adalah kepala ular, pemain dapat "memanjat" tangga dan maju ke kotak yang

lebih tinggi. Jika jawaban salah, pemain tetap di tempat dan kehilangan giliran berikutnya. Beberapa kotak dapat ditandai sebagai kotak khusus yang memerlukan pemain untuk melakukan tugas bahasa khusus atau menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa dengan lebih cermat.

4. Pemain yang pertama kali mencapai kotak akhir (atau titik akhir tertentu) dianggap sebagai pemenang. Jika diperlukan, pemenang dapat ditentukan berdasarkan kombinasi pengetahuan Kosa kata bahasa dan peruntungan dalam permainan.

Proses pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari persiapan, kegiatan inti, dan penutup. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengerjakan tes kosa kata tanpa menghafal materi sebelumnya dan Melatih pemahaman kosa kata bahasa melalui permainan ular tangga. Kegiatan ini berlangsung selama 35 menit. Setelah kegiatan bermain ular tangga selesai dikerjakan oleh siswa, selanjutnya adalah memberikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga kosa kata Bahasa dengan soal-soal kosa kata. Tujuannya untuk mengukur kemampuan siswa tanpa menghafal materi. Penjelasan materi secara lisan juga diberikan kepada siswa agar terjadi interaksi antara mahasiswa dan para siswa. Setelah media selesai digunakan untuk mengajar, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mencoba media tersebut.

1. Persiapan.

Pemilihan materi kosa kata bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Dan menyesuaikan pertanyaan atau tugas kosa kata bahasa pada setiap kotak pada papan permainan. Kemudian, pembagian kelompok siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Selanjutnya, sebelum memulai kegiatan permainan, guru menjelaskan aturan permainan secara singkat kepada siswa, dan menyampaikan bahwa tujuan permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa melalui pertanyaan-pertanyaan yang ditemui di

sepanjang papan. Terakhir dalam tahap persiapan ini, guru memberikan kesempatan untuk melakukan demonstrasi singkat permainan agar siswa memahami bagaimana menggerakkan pion, menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa, dan memanfaatkan ular tangga untuk maju lebih cepat.

2. Kegiatan Inti.



Gambar 02. Para siswa, Bersiap untuk melakukan permainan ular tangga

Setiap kelompok memulai permainan dengan melempar dadu dan memindahkan pion mereka sesuai dengan angka dadu dan menyisipkan pertanyaan kosa kata bahasa atau tugas bahasa pada setiap kotak yang harus dijawab oleh pemain yang tiba di kotak tersebut. Kemudian, pemain harus menjawab pertanyaan kosa kata bahasa dengan benar untuk dapat maju ke kotak berikutnya. Jika jawaban salah, pemain tetap di tempatnya dan kehilangan giliran selanjutnya (Sahudi et al., 2021). Selanjutnya, jika pemain mendarat di kepala ular, mereka harus menjawab pertanyaan ekstra atau mengambil tantangan Kosa kata bahasa yang lebih sulit, dan jika pemain mendarat di bagian bawah tangga, mereka dapat maju ke kotak yang lebih tinggi tanpa menjawab pertanyaan. Kegiatan inti selanjutnya, yakni membiarkan setiap anggota kelompok bergantian melempar dadu dan menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa, dan guru memfasilitasi diskusi antar anggota kelompok untuk membantu satu sama lain dalam menjawab pertanyaan Kosa kata bahasa.



Gambar 03. Para siswa melakukan permainan ular tangga

3. Penutup.

Setelah permainan selesai, lakukan sesi evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep kosa kata bahasa, dan mengajukan pertanyaan reflektif tentang apa yang dipelajari selama permainan. Kemudian, guru merekapitulasikan konsep Kosa kata bahasa utama yang ditekankan selama permainan, memberikan contoh kasus nyata yang menunjukkan relevansi kosa kata bahasa dalam kehidupan sehari-hari. memberikan umpan balik positif kepada siswa atas usaha dan partisipasi mereka dalam permainan (Widiana & Gita Parera, 2019). Terakhir dari kegiatan penutup meminta siswa untuk merefleksikan bagaimana permainan ular tangga membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang Kosa kata bahasa, dan menyelenggarakan diskusi kelompok kecil untuk pertukaran ide dan pengalaman. Karena tata cara permainan dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung pertumbuhan pemahaman Kosa kata Bahasa siswa.



Gambar 04. Sesi Refleksi

Flash Card

Flash flashcard memang menjadi salah satu metode yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa dan kosa kata. Belajar dengan flashcard dikemas dalam bentuk permainan sehingga tidak terkesan membosankan. Hal ini bisa meningkatkan

motivasi dan semangat belajar peserta didik. Spaced repetition, yaitu pengulangan dengan jarak waktu tertentu, merupakan kunci dalam menghafal kosa kata. Flashcard membantu proses ini dengan cara menampilkan pertanyaan dan jawaban secara bergantian. Selain daya ingat, permainan flashcard juga bisa membantu melatih kemampuan lainnya, seperti pengucapan dan kemampuan merangkai tergantung dari variasinya. Guru atau pengajar bisa membuat flashcard sendiri sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, variasinya pun beragam sehingga tidak mudah membosankan.



Gambar 05. Flashcard

Media Flashcard terbukti bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam hal pemahaman kosakata dan kemampuan menebak gambar. Penggunaan Flashcard yang dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat dan permainan yang menarik dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Ada berbagai jenis permainan flashcard yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman bahasa dan kosakata anak SD, antara lain:

- Permainan mencocokkan: Anak-anak diminta untuk mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai.
- Permainan tebak kata: Anak-anak diminta untuk menebak kata yang ditunjukkan pada gambar.
- Permainan kartu bercerita: Anak-anak diminta untuk membuat cerita menggunakan kartu-kartu bergambar.
- Permainan kartu bingo: Anak-anak diminta untuk mencocokkan kata-kata pada kartu flashcard dengan kata-kata yang disebutkan oleh guru atau teman.

- Permainan kartu memori: Anak-anak diminta untuk menghafal dan mengingat letak kartu-kartu bergambar.

Dan adapun tips untuk Menerapkan Pembelajaran Berbasis Permainan Flashcard. Berikut adalah beberapa tips untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan flashcard:

- Pilihlah kartu flashcard yang menarik dan sesuai dengan usia anak.
- Gunakan permainan flashcard dalam waktu yang singkat dan bervariasi.
- Berikan pujian dan dorongan kepada anak ketika mereka berhasil dalam permainan.
- Buatlah suasana belajar yang menyenangkan dan positif.
- Libatkan orang tua dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pada Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat efektif sebagai metode pembelajaran jika dilihat dari faktor motivasi. Penerapan permainan dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan memahami konten edukasi dengan lebih baik. Hal ini akan meningkatkan pengalaman belajar, motivasi, perhatian, dan kepuasan siswa.

Diharapkan ke depannya, lebih banyak game edukasi yang dibuat khusus untuk jenjang sekolah menengah. Perlu diingat bahwa permainan hanya sebagai alat bantu dan harus dipadukan dengan pendekatan dan elemen pembelajaran lainnya. Guru juga berperan penting dalam membimbing proses pembelajaran saat menggunakan permainan di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1), 13.
- Faidah, Y., Sitti, R., Lutfi, Nasaruddin, and Yusnadi. (2023). PKM Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa. *Paramacitra: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 01, No 01.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- J. Huizenga, W. Admiraal, S. Akkerman, and G. Ten Dam, "Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game: Original article," *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 25, no. 4, pp. 332–344, 2009, doi: 10.1111/j.1365-2729.2009.00316.x.
- M. Azwa Dipani. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar. *Prosiding Saintek: Sains dan Teknologi* Vol.2 No.1.
- Musni Umar. 2013. *Konsumeristik, Hedonistik dan Materialistik Hilangkan Spirit Juang Bangsa Indonesia*. <https://musniumar.wordpress.com/2013/04/18/musni-umar-konsumeristik-hedonistik-dan-materialistik-hilangkan-spirit-juang-bangsa-indonesia/>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nur, D. S. (2015). Metode Pembelajaran Self Directed Learning Berbasis Ict Dengan Pemanfaatan Game Android Berkarakter Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* 2477-636X.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171.
- Sahudi, U., Priyono, A., & Saputra, Y. M. (2021). Effects of ular tangga games on the development of locomotor skills in elementary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4). <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091320>
- S. Putrawangsa and U. Hasanah, "Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran

- Di Era Industri 4.0,” *J. Tatsqif*, vol. 16, no. 1, pp. 42–54, 2018, doi: 10.20414/jtq.v16i1.203.
- Syahna,A,S., and Trisna,R. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika*. Volume 01 Nomor 01, 21 – 31.
- Ulfa, S. (2012). Mempromosikan Akuisisi Kosakata melalui Game Seluler. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(9), 1178-1183, 8.
- Vigo,D., Taufiq,R., and Fendik,E,P. (2017). Implementasi Aplikasi Multimedia Flashcard untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa SD Negeri Rejoagung. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 978-602-14917-5-1.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiana, I. W., & Gita Parera, N. P. (2019). Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 4).
- Y. T. Sung, K. E. Chang, and T. C. Liu, “The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students’ learning performance: A meta-analysis and research synthesis,” *Comput. Educ.*, vol. 94, pp. 252– 275, 2016, doi: 10.1016/j.compedu.2015.11.008.