

PERMAINAN BAHASA SEBAGAI MEDIA LITERASI EDUKASI SISWA KELAS VI SDN MUKTIHARJO KIDUL 03

Niwi Sruti Handayani¹, Ida Dwijayanti², Sumarno³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

niwihandayani26@guru.sd.belajar.id, idadwijayanti@upgris.ac.id,
sumarno@upgris.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the role of using language games as a speaking medium by class VI students at SDN Muktiharjo Kidul 03. This research involved class VI students at elementary schools in Semarang City. This research is quantitative research where the sample was selected purposively. The research subjects were 6th grade students at SD Negeri Muktiharjo Kidul 03. Researchers used their own research instruments with the help of observation and test guidelines. Research procedures are used by means of preparation, observation, determining the type of game, and developing a research plan flow. Language game activities used in learning Indonesian include games for selecting story texts, games for composing paragraphs, and chain stories. The research results show that the abilities of class VI students at SDN Muktiharjo Kidul 03 can be improved through the application of educational literacy games. Students become more active, confident, enthusiastic and motivated.

Keywords: Literature Games, Educative Literature, Elementary School

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran dari penggunaan permainan bahasa sebagai media berbicara oleh siswa di kelas VI SDN Muktiharjo Kidul 03. Penelitian ini melibatkan siswa kelas enam SD di Kota Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang pengambilan sampelnya dipilih secara *purposive*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri Muktiharjo Kidul 03. Peneliti menggunakan instrumen penelitian mereka sendiri dengan bantuan pedoman observasi dan tes. Prosedur penelitian digunakan dengan cara persiapan, observasi, menentukan jenis permainan, dan menyusun alur rencana penelitian. Kegiatan Permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan, diantaranya Permainan Memilih Teks Cerita, Permainan Menyusun Paragraf, dan Cerita Berantai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas VI SDN Muktiharjo Kidul 03 dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan literasi edukatif. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, semangat, dan termotivasi.

Kata Kunci: Permainan Bahasa, Literasi Edukatif, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Salah satu tugas guru di sekolah dasar (SD) adalah memberikan pengetahuan dasar

seperti menulis, membaca, dan berbicara. Semakin tinggi tingkat kelas di SD, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh. Belajar

membaca, menulis, dan berbicara adalah materi pembelajaran yang muncul dalam pembelajaran SD (Kharizmi, 2015). Materi ini seharusnya berfungsi sebagai pondasi awal untuk menanamkan keilmuan dasar siswa agar mereka dapat maju ke tingkat yang lebih tinggi. Proses penyampaian materi tersebut dapat dimulai dengan pengenalan huruf dan angka dan berkembang menjadi proses menggabungkan beberapa huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, dan seterusnya.

Ketika permainan didominasi ke dalam pembelajaran di kelas, karakter anak tetap ingin bermain dan menemukan hal-hal baru. Oleh karena itu, tidak jarang anak-anak kelas rendah yang dominan dalam bermain dan bernyanyi selama pelajaran. Peran guru dalam mendidik siswa tidak dapat dipisahkan. Sebagai pendidik, guru memang harus selektif dalam memilih metode mengajar yang paling sesuai.

Semua aspek perkembangan dipengaruhi oleh bermain yang dilakukan anak-anak. Anak-anak menstimulasi inderanya, belajar menggunakan ototnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya, dan mendapatkan keterampilan baru melalui bermain (berpura-pura). Mereka juga mencoba bermain peran, mengatasi perasaan yang tidak nyaman, mengetahui pandangan orang lain, dan membangun gambaran dari dunia

sosial. Siswa menjadi cakap berbahasa, mahir memecahkan masalah, dan kreatif. Permainan dapat membantu siswa belajar huruf dan angka serta mampu melatih kemampuan berbicara. Anak-anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermanfaat yang dapat membantu pertumbuhan mereka secara fisik, kognitif, sosial, emosi, dan bahasa. Anak juga dapat belajar tentang orang lain dan diri mereka sendiri. Budiwaluyo, H., & Muhid, (2021) yang ahli dalam bidang perkembangan anak percaya bahwa bermain adalah cara terbaik bagi anak-anak untuk mempelajari ide dan keterampilan baru. Kemampuan dan pengetahuan ini kemudian dapat digunakan untuk mempelajari hal-hal baru di masa depan.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi kemampuan literasi berbahasa salah satunya melalui permainan. Permainan dapat digunakan sebagai media literasi untuk siswa.

Melalui bermain, anak berpeluang melakukan aktivitas bermakna yang dapat memupuk perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosi, dan fisik (Kurniati, 2011). Anak juga dapat mempelajari tentang diri sendiri dan individu. Melalui permainan Bahasa, siswa dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-

permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Media pembelajaran bahasa mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Media permainan bahasa termasuk dalam kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak.

Bermain yang diimplementasikan dalam pembelajaran mengacu pada rancangan proses belajar mengajar dengan cara bermain untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran. Permainan ini bertujuan untuk menghilangkan/mengurangi monoton dalam pembelajaran. Agar dapat dipahami oleh pembelajar sehingga tercipta suasana belajar mengajar yang nyaman.

Permainan biasanya dapat meredakan rasa takut siswa dalam berlatih/ berpartisipasi. Selain itu, permainan dapat menghilangkan rasa malu atau terpaksa ketika berlatih berbicara.

Pendidikan Berbasis Permainan adalah pendekatan inovatif yang menggabungkan pembelajaran bahasa dengan elemen permainan untuk melibatkan siswa dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Dengan menggabungkan gameplay yang interaktif dan mendalam, pendidikan berbasis permainan menciptakan lingkungan yang menarik di mana siswa secara aktif berpartisipasi dalam tugas dan tantangan bahasa (Ummah, S. S.,

Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, 2023). Tugas dan tantangan ini berkisar dari pengembangan kosakata hingga latihan percakapan, yang memungkinkan siswa untuk berlatih dan memperkuat keterampilan berbicara mereka dengan cara yang menyenangkan dan dinamis. Pendekatan ini juga memungkinkan adanya umpan balik dan pelacakan kemajuan secara real-time, yang memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka (Kindangen, F. S., & Al Katuuk, 2023).

Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia juga sangat berguna ketika berkomunikasi dalam situasi resmi dimana bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Permainan dalam bentuk bahasa juga memungkinkan siswa untuk merasakan dan memahami aspek budaya populer yang umum (Kaniadewi & Sriyanto W., 2019). Terakhir, Taylor dan Leung, (2020) mengungkapkan bahwa pengenalan bahasa di tingkat dasar mempersiapkan siswa untuk belajar bahasa lebih mendalam di tingkat yang lebih tinggi, memberikan mereka landasan yang kuat dan kepercayaan diri yang cukup untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Di dunia yang semakin terintegrasi, keterampilan berbahasa memberikan siswa keuntungan berharga dalam banyak bidang. Sebelumnya, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sering dianggap membosankan dan monoton. Namun seiring berkembangnya teknologi dan

metode pengajaran yang inovatif, muncullah metode pengajaran bahasa yang baru (Arifah Hanafiah, 2022). Salah satu pendekatan yang mendapat perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah penggunaan permainan edukatif sebagai alat pembelajaran (Suhono, Pratiwi, Ariyanto, & Lala, 2022).

Melalui penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menemukan bukti empiris yang mendukung penggunaan permainan edukatif sebagai alat pembelajaran bahasa yang efektif di tingkat dasar. Harapannya, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan panduan berharga bagi guru, orang tua, dan pengambil kebijakan pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi potensi permainan edukatif sebagai alat edukasi yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang dapat membantu mereka memperoleh keterampilan berbicara yang lebih baik seiring dengan perkembangan mereka di masa depan.

B. Metode Penelitian

Kegiatan permainan in bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa dalam berbahasa. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VI SDN Muktiharjo Kidul 03. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 3 dan 4 Januari 2024. Dengan metode

action research melalui permainan literasi edukatif yang melibatkan siswa sebagai subjek kegiatan. Sebelum dilakukan kegiatan terlebih dahulu dilakukan observasi awal pada kelas 6 SDN Muktiharjo Kidul 03 dengan cara melakukan pre-test dan pos-test mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan siswa tentang bahasa dan kesusastraan. Kemudian disimpulkan bahwa pentingnya mengembangkan literasi dalam bentuk permainan literasi edukatif agar siswa mampu meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa serta mengenal kesusastraan dengan baik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan didasari dengan proses perancangan yang sistematis, diawali dengan observasi awal, sampai dengan evaluasi. Tujuannya untuk mengetahui keberhasilan Metode yang telah disusun di awal program Rancangan program disajikan secara detail pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Program

Kegiatan
1. Observasi awal
2. Identifikasi masalah pada proses pembelajaran
3. Perancangan program kegiatan
4. Penentuan jenis permainan edukatif
5. Penyusunan alur permainan edukatif
6. Pelaksanaa Kegiatan
7. Evaluasi

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi (checklist) dengan skala 1 sampai 4, yaitu 4=BSB (Berkembang Sangat Baik), 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 2=MB (Mulai Berkembang) dan 1=BB (Belum Berkembang). Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan sains siswa lewat permainan literasi edukatif. Data hasil kegiatan dikerjakan dengan menggunakan analisis data kualitatif, yakni data berupa kalimat terkait deskripsi pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau perilaku siswa terkait metode belajar yang bisa dianalisis secara kualitatif.

Adapun prosedur yang dilakukan yaitu:

1. Persiapan
2. Observasi awal terkait suasana pembelajaran dalam kelas.
3. Menentukan waktu dan jenis permainan literasi edukatif yang sesuai untuk

tingkatan anak Sekolah Dasar kelas VI.

4. Menyusun alur atau rencana permainan edukatif untuk meningkatkan literasi sains
5. Pelaksanaan Kegiatan Kegiatan dilakukan selama 1 hari sesuai alur yang direncanakan secara bertahap.

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan evaluasi dalam bentuk meninjau perkembangan kemampuan literasi siswa serta meminta siswa untuk memberikan respon terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Respon yang dimaksud yaitu berupa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang isi bacaan berkaitan dengan permainan edukatif sebelumnya. Untuk melihat perkembangan siswa kelas VI SDN Muktiharjo Kidul 03, maka dilakukan penilaian tentang kemampuan literasi melalui kegiatan permainan literasi edukatif, sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Kemampuan literasi siswa

No	Indikator	Deskripsi
1	Mampu menyebutkan dongeng nusantara	BB Jika siswa belum mampu menyebutkan contoh dongeng

		MB	Nusantara Jika siswa hanya mampu menyebutkan 1 sampai 2 contoh dongeng nusantara				mampu melakukan 1 sampai 2 mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan menyusun paragraf rumpang menjadi teks cerita yang berurutan.
		BSH	Jika siswa hanya mampu menyebutkan 2 sampai 3 contoh dongeng nusantara				
		BSB	Jika siswa mampu menyebutkan lebih dari 4 dongeng nusantara				
2	Mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan edukatif, dengan menyusun paragraf rumpang menjadi suatu teks cerita yang berurutan.	BB	Jika siswa belum mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan menyusun paragraf rumpang menjadi teks cerita yang berurutan.			BSH	Jika siswa hanya mampu melakukan 3 sampai 4 mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan menyusun paragraf rumpang menjadi teks cerita yang berurutan.
		MB	Jika siswa hanya			BSB	Jika siswa mampu melakukan semua langkah-

			langkah dalam kegiatan permainan mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan permainan menyusun paragraf rumpang menjadi teks cerita yang berurutan.
No	Indikator		Deskripsi
3	Mampu menceritakan hasil	BB	Jika siswa belum mampu menceritakan permainan literasi cerita berantai
	kegiatan permainan literasi cerita berantai		
		MB	Jika siswa hanya mampu menceritakan 1 sampai 2 kalimat hasil kegiatan permainan permainan literasi cerita berantai
		BSH	Jika siswa hanya mampu menceritakan 3 sampai 4 kalimat hasil kegiatan permainan permainan literasi cerita berantai
		BSB	Jika siswa mampu menceritakan satu

			paragraf hasil kegiatan permainan permainan literasi cerita berantai
4	Mampu menjelaskan isi teks dan membuat kalimat tanya	BB	Jika siswa belum mampu menjelaskan isi teks dan membuat kalimat tanya
		MB	Jika siswa mampu menjelaskan 1 sampai 2 isi teks dan membuat kalimat tanya
		BSH	Jika siswa mampu menjelaskan 3 sampai 4 isi teks dan membuat kalimat tanya
		BSB	Jika siswa mampu menjelaskan semua isi teks dan membuat kalimat tanya.

Keterangan:

Kriteria	Skor
BB (Belum Berkembang)	1
MB (Mulai Berkembang)	2
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

Kegiatan permainan literasi ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SDN Muktiharjo Kidul 03 melalui sebuah permainan literasi edukatif yang berhubungan dengan bahasa dan sastra. Kegiatan Permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan,

diantaranya Permainan Memilih Teks Cerita, Permainan Menyusun Paragraf, dan Cerita Berantai. Adapun tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu: tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan kegiatan akhir, sebagaimana tampak pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Pelaksanaan Permainan Literasi “Cerita Berantai”



Siswa bertanya tentang isi dongeng	Siswa menjawab pertanyaan
---------------------------------------	------------------------------

Gambar 3. Pelaksanaan Permainan Cerita Berantai

Adapun langkah-langkah kegiatan permainan edukatifnya yaitu sebagai berikut:

1. Memilih Teks cerita

Dalam permainan memilih teks cerita, guru membuat permainan masing-masing perwakilan kelompok melakukan gerak dan lagu untuk menentukan siapa yang lebih dahulu memilih bahan diskusi berupa kumpulan paragraf dari suatu cerita fiksi.

Permainan memilih teks dongeng mengajarkan siswa untuk aktif dalam belajar yang menyenangkan. Salah satu contohnya adalah siswa yang kurang termotivasi dalam belajar akan timbul rasa senang apabila pelajaran dimulai dengan permainan. Secara langsung maupun tidak langsung, permainan ini memberikan kepuasan pada anak.

2. Menyusun Paragraf tak beraturan

Langkah permainan menyusun paragraf yaitu siswa secara berkelompok berusaha menyusun potongan-potongan suatu paragraf untuk disusun menjadi suatu cerita yang runtut. Permainan menyusun paragraf merupakan permainan untuk melatih anak berpikir kreatif dan cermat. Kreatif dalam memilih paragraf yang tepat untuk disusun menjadi sebuah cerita. Pada saat membaca kalimat dalam suatu paragraf, anak juga harus cermat

agar dapat memilih paragraf yang tepat, sehingga paragraf tersusun secara benar.

3. Cerita Berantai

Permainan cerita berantai adalah salah satu teknik dalam pengajaran berbicara yang menceritakan suatu cerita kepada siswa secara bergantian. Langkah permainan cerita berantai, yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya guru membagikan teks cerita di lembar kertas. Setiap siswa akan membaca dan menghafalkan cerita tersebut. Setelah itu, siswa yang pertama akan bercerita sesuai cerita yang dibacanya. Kemudian siswa yang kedua melanjutkan cerita yang belum diselesaikan oleh anak pertama. Selanjutnya diteruskan kepadasiswa yang lain hingga cerita itu selesai.

Dalam permainan cerita berantai anak mampu kreatif, tanggung jawab, dan kerjasama. Siswa harus berpikir kreatif, karena sedapat mungkin harus mampu bercerita walaupun tidak hafal, mereka dapat mengimprovisasi tanpa meninggalkan alur cerita. Tanggung jawab, siswa harus bertanggung jawab dengan alur cerita yang dibacanya. Kerjasama, karena permainan ini harus dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menyelesaikan cerita dengan benar dan menyenangkan.

Dampak permainan bahasa sebagai media literasi bagi siswa

dapat diketahui dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat mengajarkan siswa berliterasi, yakni mampu menyusun paragraph menjadi suatu cerita dan menceritakan suatu dongeng secara berantai. Dalam permainan literasi edukatif menggunakan berbagai media yang bervariasi, diantaranya boneka, kartu berisi sebuah teks paragraph, dan benda-benda sekitar. Dengan berbagai media tersebut, mempermudah guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun suatu cerita dongeng dan menceritakan dongeng tersebut dengan benar.

Dampak dari penggunaan permainan bahasa, diantaranya dapat memudahkan siswa mengenal

berbagai huruf, suku kata, dan kata. Selain itu, proses pembelajaran tidak menjenuhkan dan siswa dapat aktif. Dampak yang lain adalah pembelajaran lebih menyenangkan. Hal itu karena dalam permainan bahasa tidak hanya mengajak untuk berpikir tetapi juga bergerak, seperti bermain, bernyanyi sambil belajar. Dengan guru meminta berbicara satu persatu dan memberikan *reward* dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan belajar berbicara.

Selain siswa menjadi aktif, permainan Bahasa dalam pembelajaran membaca dan menulis dapat melatih percaya diri. Ini dapat dilihat dari banyak siswa yang berani mengangkat tangan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kemampuan Literasi

		Hari ke-	Skor Penilaian	Rata-rata
Indikator yang dinilai	Mampu menyusun suatu paragraf menjadi teks cerita dalam kegiatan permainan literasi	H1	21	1,47
		H2	48	3,2
	Mampu menceritakan hasil kegiatan permainan literasi "cerita berantai"	H1	17	1,27
		H2	51	3,4
	Mampu membuat pertanyaan tentang isi cerita yang didengar	H1	17	1,2
		H2	51	3,4
	Mampu menjawab pertanyaan yang diajukan tentang isi cerita	H1	16	1,13
		H2	54	3,6

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan

permainan literasi edukatif untuk meningkatkan kemampuan

berbicara, mengalami peningkatan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas VI SDN Muktiharjo Kidul 03. Peningkatan ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada masing-masing indikator penilaian kemampuan berbicara siswa. Setelah dilakukan penilaian skor paling besar terdapat pada indikator Mampu menjawab pertanyaan yang diajukan tentang isi cerita yaitu dengan skor pada hari pertama 16, kemudian meningkat menjadi 54. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan sains siswa kelas VI SDN Muktiharjo Kidul 03 dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan literasi edukatif "Cerita Berantai".

DAFTAR PUSTAKA

- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini: *Education Journal*, 5(3), 91
- Kaniadewi, N. & Sriyanto W. (2019). The effect of using full- English as language of instruction in improving children's speaking skill. *Jurnal Basis*, 6(1), 65-72.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan Literature Review. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76–93. Manusia. *Wunong of Educational Research*, 2(1), 26–33.
- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Pratiwi, W., Ariyanto, B., & Lala, A. (2022). Developing English-Based Pop Up Book Media to Increase the Early Childhood's Motivation. *Journal of Childhood Development*, 2(2), 130-138.
- Taylor, S. V., & Leung, C. B. (2020). Multimodal literacy and social interaction: Young children's literacy learning. *Early Childhood Education Journal*, 48, 1-10.
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa
- Hanafiah, N. A. (2022). Strategies for English Learning Education. *Journal of Childhood Development*, 2(2), 130-138.
- Kindangen, F. S., & Al Katuuk, K. (2023). Peran Penting Manusia dalam Pendidikan Bahasa: Menjembatani Transformasi Teknologi dengan Interaksi 103.