

Permainan Pembelajaran Bahasa Pada Siswa Sekolah MI Al-Khoiriyah

Indah Nurul Hakiki

Universitas Djuanda Bogor, indahnurul0193@gmail.com

ABSTRAK

Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa. Game adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Mata pelajaran bahasa inggris adalah salah satu mata pelajaran yang paling sulit dipelajari di MI Al-Khoiriyah. Untuk itu, penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris melalui pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di MI Al-Khoiriyah dengan menggunakan game edukasi. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kesukaan anak-anak belajar menggunakan media game edukasi daripada buku. Pada penelitian ini mengajak siswa Al-Khoiriyah untuk belajar membaca, menulis dan menghafal kosa kata dalam bahasa inggris.

Kata Kunci: game edukasi, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Belajar adalah kewajiban bagi setiap orang yang mana, dalam proses belajar itu dapat menghasilkan suatu informasi-informasi baru yang dapat menciptakan suatu perubahan pada diri. Sehingga dapat di artikan bahwa belajar adalah proses yang terjadi setiap orang dalam mengubah tingkah lakunya, serta pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai pengalaman berbagai materi yang dipelajari (Wardana & Ahdar Djameluddin, 2021). Dalam proses pembelajaran terdapat dua komponen yaitu pendidik dan peserta didik. Sang pendidik harus mempunyai suatu pegangan yang mana pegangan itu akan menjadi pedoman dalam melancarkan jalannya proses pembelajaran dikelas. Pegangan itu adalah kurikulum yang mana dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yang dimaksud dengan kurikulum adalah suatu rencana dan pengaturan isi bahan dan kajian serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. (*Buku Landasan Kurikulum*, n.d.).

Salah satu komponen terpenting dalam adalah media pembelajaran. Yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran, dalam pengertian ini Guru, Buku Teks dan Lingkungan sekolah adalah media pembelajaran (Jannah, n.d.). Yang mana media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan apalagi dalam mempelajari bahasa asing. Bahasa asing di ajarkan disekolah dengan tujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan orang asing, yang mana bahasa asing (inggris) ini menjadi salah satu bahasa dunia yang dipakai ketika kita bepergian. Bahasa inggris adalah pelajaran sekolah dasar yang dianggap sebagai muatan lokal. Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan 060/U/1993, kewenangan untuk menetapkan suatu topik sebagai muatan lokal (Di & Raudhatul, 2022). Ada 4 aspek dalam keterampilan mata pelajaran bahasa inggris yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara (Utami et al., 2022).

Untuk menguji pemahaman kebahasaan bisa dengan cara anak-anak yang perlu bermain dengan bahasa, mencobanya, mengujinya, menerima umpan balik, dan mencobanya lagi agar dapat menghasilkan proses yang efektif dengan cara memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa untuk anak (Fatima et al., 2019). Yang harus dilakukan oleh seorang guru yaitu memenuhi tugasnya dalam mencapai standar pendidik dan tenaga kependidikan(Pembelajaran et al., 2020). Disini peneliti membahas tentang peran game edukasi dalam mata pelajaran bahasa inggris, yang mana game tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan kosa kata yang dimiliki. Peran game disini tidak hanya sebagai permainan tapi juga untuk mendidik peserta didik MI Al-Khoiriyah. Yang mana peneliti mengambil kelas 5 SD sebagai sarana penelitian. Metode yang digunakan peneliti adalah game “Mencari harta karun dan Menebak Gambar” tentunya dengan menggunakan media gambar yang sudah disiapkan. Dan hasil akhir sang guru akan bertanya apakah game tersebut menyenangkan kepada murid-murid. Mata pelajaran bahasa inggris memiliki tujuan yang mana dalam membangun pengembangan kompetensi

untuk fungsi berkomunikasi dalam bentuk verbal terbatas dilingkungan sekolah, menyadari hakikat dan pentingnya bahasa Inggris meningkatkan daya saing bahasa dalam masyarakat global.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengarah ke penemuan yang tidak dapat dicapai dengan metode statistik atau cara kuantitatif (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019). Teknik ini menggunakan observasi yang dilakukan bersama kelas 5 MI Al-Khoiriyah dan juga dokumentasi diakhir kegiatan.

Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Khoiriyah dengan sumber data seorang wali kelas dan kelas 5 SD, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara di kelas. Hasil dari penelitian mengatakan bahwa kurangnya semangat anak-anak dalam belajar bahasa Inggris yang mana metode pembelajaran yang begitu monoton, sehingga diadakan game “tebak gambar” oleh peneliti untuk melihat bagaimana perkembangan anak ketika diajak bermain sambil belajar. Setelah selesai dari kegiatan belajar mengajar, peneliti akan memberikan kertas kosong yang mana kertas tersebut adalah hasil dari pertanyaan yang diberikan peneliti “apakah kamu suka belajar dengan metode tebak gambar?” dan banyak yang menjawab “ya”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai permainan tersebut sang pendidik menyiapkan media belajar yang nantinya akan digunakan sebagai bahan ajar bagi peserta didik disini pendidik menyiapkan berbagai gambar dengan tema “hobby” berukuran 9 cm x 6 cm, dan juga nama-nama hobby dari bahasa Inggris. Terdapat 32 siswa yang mana nantinya akan dibagi menjadi 8 kelompok dengan masing-masing kelompok ada 4

orang. Sebelum memulai pelajarannya sang guru membangkitkan semangat siswa dengan ice breaking. Setelah melakukan ice breaking guru pun mulai permainan pertama namanya “ mencari harta karun” . cara bermainnya. Saya telah menyiapkan selembar kertas kecil yang berisi berbagai jenis hobi dalam bahasa inggris dan terjemahannya yang akan dibagikan kepada setiap siswa. Kemudian siswa diajak kedepan kelas untuk menutup mata karna kertas tersebut akan disembunyikan oleh guru di setiap tempat, bisa di meja, kursi, bawah meja, tas, dalam buku dan disetiap sudut kelas, masing-masing anak mendapatkan satu kertas lembar. Setelah selesai menyembunyikan kertas tersebut, anak-anak sangat antusias mencari dan setelah mendapatkannya mereka kemudian menulis kembali apa yang ada di dalam kertas tersebut agar mudah dalam mengingat, setelah itu guru memberikan waktu beberapa menit untuk menghafalkan kosa kata yang telah diberikan. Jika waktunya selesai permainan peta harta karun pun selesai. Kemudian dilanjutkan game “ Tebak Gambar”. Semua siswa diarahkan kembali ke kelompok masing-masing, lalu guru akan membagikan beberapa gambar pada setiap kelompok, gambar itu nantinya akan mereka sandingkan dengan nama-nama hobi yang telah dipisahkan kertasnya dengan cara ditempelkan di belakang gambar tersebut. Alhasil gambar-gambar yang mereka tempelkan dibelakang nama gambar tersebut dengan mudahnya mereka dapat menyelesaikannya.

Diakhir pembelajaran peneliti memberikan kertas kosong yang mana di kertas itu akan dituliskan pesan dan kesan dalam belajar mencari “Harta Karun dan Tebak Gambar”. Setelah dikumpulkan banyak yang menjawab senang dengan pembelajaran dengan meode seperti ini tetapi ada juga yang tetap tidak suka dengan pelajaran ini. Untuk itu akan menjadi suatu evaluasi bagi sang pendidik untuk lebih antusias dan lebih kreatif lagi dalam mengajak sang anak untuk belajar bahasa inggris.



Dokumentasi bersama



menyetor hafalan kosa kata

KESIMPULAN

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai sebuah tujuan yang telah ditetapkan (Farias et al., 2009). Dengan adanya metode pembelajaran game “ Mencari Harta Karun dan Tebak Gambar” pada MI Al-Khoiriyah sangat membantu anak-anak dalam mengingat beberapa kosa kata yang didapatkan. Dari hasil wawancara Terdapat permasalahan yang terjadi di MI Al-khoiriyah yang mana pembelajaran bahasa Inggris tidak berjalan dengan optimal dikarenakan anak-anak yang malas dalam belajar bahasa asing dan juga pembelajaran yang monoton. Faktor internal Yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah motivasi, motivasi sangat penting di terapkan kepada setiap anak untuk membangkitkan semangat belajar (Octavia Rahmawati et al., 2022). sehingga peneliti mencoba menggunakan teknik bermain dalam belajar dan hasil yang disampaikan peserta didik Al-Khoiriyah sangat memuaskan, mereka sangat antusias dalam mencari harta karun dan juga menempelkan nama-nama belakang sisi bagian gambar.

REFERENSI

Buku Landasan Kurikulum. (n.d.).

Di, I. V, & Raudhatul, S. (2022). *E - Journal Research.* 5(4).

Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)

Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Numerical solutions for non-Markovian stochastic equations of motion. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4). <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>

Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019).

Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September*, 1728.

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiK5J6b15bmAhXWb30KHc5hCSkQFjAGegQIBxAC&url=https%3A%2F%2Fjurnalfti.unmer.ac.id%2Findex.php%2Fsenasif%2Farticle%2Fdownload%2F235%2F195&usg=AOvVaw14YR10ApULDdigQK9bXEV>

Jannah, R. (n.d.). *l : llltlltlll*.

Octavia Rahmawati, N., Febrianisya, M., & Kurniasari, D. (2022). Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pecahan Campuran Siswa Kelas Tinggi Di Masa Pandemi COVID-19. *Educiivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 147–156.

<https://doi.org/10.30997/ejpm.v3i2.6296>

Pembelajaran, P., Lokal, M., Inggris, B., & Indonesia, D. (2020). *Didaktika tauhidi*.

<https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>

Utami, W., Sya, M. F., & Hidayat, A. (2022). Developing English learning material for grade 4 students. *LADU: Journal of Languages and Education*, 2(6), 231–240.

<https://doi.org/10.56724/ladu.v2i6.144>

Wardana & Ahdar Djamaluddin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*.