

# METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Oleh: Mardiah

## **Abstrak**

*Pembelajaran merupakan kegiatan bertujuan yang melibatkan aktivitas siswa dan guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan pemilihan dan penggunaan metode yang tepat karena metode pembelajaran berfungsi sentral sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran.*

*Berkaitan dengan hal ini, tujuan pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan tiga ranah, yaitu tujuan kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, pemilihan metode pembelajaran seharusnya juga mempertimbangkan pengembangan kemampuan siswa dan didasarkan pada hasil kajian antara perilaku yang diharapkan dengan cara yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh siswa diupayakan sesuai dengan minat dan kemampuan siswa.*

*Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Model bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa model bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, metode bermain diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.*

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) memerlukan metode yang bervariasi. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa PAKEM tersebut. Sebagai salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan PAKEM, metode permainan mempunyai banyak variasi. Banyaknya variasi teknik dalam metode permainan, memungkinkan guru lebih leluasa memilih teknik pembelajaran yang tepat

sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indikator yang ingin dicapai. Selanjutnya, untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang dipahami. Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Sebenarnya dalam kegiatan mengajar guru sering menggunakan permainan, tetapi pada umumnya masih menerapkannya sebagai teknik pengajaran bahasa.

Pembelajaran merupakan kegiatan bertujuan yang melibatkan aktivitas siswa dan guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan pemilihan dan penggunaan metode yang tepat karena metode pembelajaran berfungsi sentral sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan hal ini, tujuan pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan tiga ranah, yaitu tujuan kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, pemilihan metode pembelajaran seharusnya juga mempertimbangkan pengembangan kemampuan siswa dan didasarkan pada hasil kajian antara perilaku yang diharapkan dengan cara yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh siswa diupayakan sesuai dengan minat dan kemampuan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar perlu dilakukan dengan mengurangi implementasi metode-metode yang mengutamakan verbalisme dan meningkatkan penggunaan metode yang lebih menekankan pada interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar.

Pendidikan adalah pilar utama dalam pembentukan mental/karakter seorang siswa. Pendidikan yang baik akan membentuk mental atau karakter siswa yang lurus dan terarah. Pembinaan mental yang baik pada akhirnya akan bermuara pada kebaikan di kehidupan yang akan datang. Kehidupan di tengah-tengah masyarakat yang penuh dengan persoalan-persoalan yang rumit. Dengan bekal pendidikan yang baik, maka siswa akan mempunyai mental/karakter yang kuat, dan mempunyai pengetahuan yang luas. Pengetahuan yang luas bisa diperoleh dari bangku sekolah. Di sekolah anak-anak akan memperoleh ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru-guru

mereka. Dalam pembelajaran guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan social. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik, penemuan dan inkuiri.

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Model bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu alternative yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa model bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, metode bermain diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Metode Pembelajaran Bermain perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Dalam membelajarkan bermain kepada siswa, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran calistung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan peserta didik (siswa) merasa jenuh dan tersiksa.

Oleh karena itu, dalam membelajarkan Bermain kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik (siswa), kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serfa mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

---

## B. Pembahasan

Usaha-usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, pendekatan serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Metode pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran.<sup>1</sup>

Pedoman itu memuat tanggung jawab guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru adalah metode pembelajaran Bermain Apakah metode pembelajaran Bermain itu? Metode pembelajaran Bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan iika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.

Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nur semua metode pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan.<sup>2</sup> Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran (learning) bermain adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

---

<sup>1</sup>Nurhadi. 2003. *Pendekatan Kontektual*. Malang: Unuversitas Negeri Malang. Hlm.25

<sup>2</sup>M. Hasanah dan Nurdhasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baca-Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM. Hlm.15

## 1. *Pengertian Permainan*

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran.<sup>3</sup> Bila ada permainan menggembarakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa. Demikian juga sebaliknya, bila permainan itu tidak menggembarakan, meskipun melatih keterampilan berbahasa tertentu, tidak dapat dikatakan permainan bahasa. Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembarakan dan melatih keterampilan berbahasa.

Ada beberapa faktor penentu keberhasilan permainan bahasa. Menurut Hasanah ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas, yaitu: (1) Situasi dan kondisi, (2) Peraturan permainan, (3) Pemain, dan (4) Pemimpin permainan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.<sup>4</sup>

Hasanah menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. *Pertama*, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas

---

<sup>3</sup> *Ibid. Hlm. 16*

<sup>4</sup> *Ibid. Hlm. 50*

bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.<sup>5</sup>

Menurut Zuhdi mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.<sup>6</sup> Lain halnya dengan Hainka mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.<sup>7</sup>

Permainan (games), populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (ice-breaker) atau penyegaran (energizer). Arti harfiah ice-breaker adalah 'pemecah es'. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik peserta. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan).

## **2. Prinsip dasar dan ciri-ciri metode pembelajaran bermain**

Menurut Nur prinsip dasar dalam pembelajaran bermain sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
3. Kelompok mempunyai tujuan yang sama.

---

<sup>5</sup>M. Hasanah 2003. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Bahan Ajar. Disajikan dalam Pemagangan Dosen PGSD Universitas Negeri BENGKULU. Malang: Fakultas Sastra. Hlm. 23*

<sup>6</sup>Darmiati Zuchdi dan Budiasih. 1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud. Proyek Pengembangan Pendidikan GURU sekolah Dasar. IBRD: LOAN 3496-IND. Hlm. 57*

<sup>7</sup>M. Hainka. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD, SMP, SMU. Makalah disajikan dalam Seminar Menyongsong Pemberlakuan Kurikulum Baru Bidang Bahasa Indonesia di FS-UM, 22 Oktober 2001. Hlm. 55*

4. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi.
6. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan
7. Keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
8. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain.<sup>8</sup>

Ciri-Ciri Metode Pembelajaran Bermain Adalah Sebagai Berikut

1. Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal
3. Dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.
4. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.<sup>9</sup>

### **3. Prinsip-prinsip Metode Permainan Di Madrasah Ibtidaiyah**

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode permainan akan menjadi efektif, bermakna, dan tetap menyenangkan apabila dalam pelaksanaan berdasarkan pada prinsip-prinsip yang dikembangkan oleh beberapa pakar sebagai berikut.

1. Permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian peserta didik
2. Permainan diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi dan menciptakan makna-makna baru,

---

<sup>8</sup>M. Hasanah dan Nurhasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baca-Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM. Hlm.35*

<sup>9</sup>*Ibid. Hlm. 40*

3. Permainan yang dikebangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikan bagi peserta didik,
4. Permainan dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerja sama dengan peserta didik lain,
5. Permainan hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang memungkinkan peserta didik semakin termotivasi menjalani proses tersebut,
6. Penekanan permainan linguistic pada akurasi isinya, sedangkan permainan komunikatif lebih menekankan pada kelancaran dan suksesnya komunikasi,
7. Permainan dapat dipergunakan untuk semua tingkatan dan berbagai keterampilan berbahasa sekaligus.<sup>10</sup>

#### **4. Jenis-Jenis Permainan yang Bisa Diimplementasikan di Madrasah Ibtidaiyah**

Terdapat beragam macam permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa contoh diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Teka-Teki Silang (TTS)

Permainan TTS memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengekspresikan diri dalam kelompok yang dibentuk. Siswa mempelajari materi melalui permainan yang disajikan dalam TTS. Proses pembelajaran menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan. Siswa akan memiliki keterampilan bekerja sama yang berfungsi melancarkan hubungan kerja dan tugas. Teka-teki adalah menebak padanan kata sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan. Permainan ini berguna untuk olah pikir siswa-siswa dalam memahami sebuah istilah dengan melacak kata demi kata yang sesuai dengan ungkapan dalam perintah TTS.<sup>11</sup>

##### 2. Word Square

*Word square* merupakan pengembangan dari metode ceramah yang berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran. *Word square*

---

<sup>10</sup>*Ibid. Hlm. 42.*

<sup>11</sup>*Ibid. Hlm. 13.*

merupakan metode pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh.

### 3. Scramble

*Scramble* hampir sama dengan *word square*, bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi jawaban sudah dituliskan, namun dengan susunan yang acak, jadi siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar. *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang 5 tersedia.

### 4. Bisik berantai

Permainan ini dilakukan dengan cara setiap siswa harus membisikkan suatu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya. Terus berurut sampai pemain terakhir. Pemain terakhir harus mengatakan isi kata atau kalimat atau cerita yang dibisikkan. Permainan ini dapat dilombakan dengan cara berkelompok. Permainan ini melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan.<sup>12</sup>

### 5. Bertanya dan menerka

Pada permainan ini siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok satu sebagai penjawab dan kelompok kedua sebagai penanya. Kelompok penjawab harus menyembunyikan satu benda yang akan diterka oleh kelompok penanya dengan cara memberi pertanyaan yang mengarah kepada benda yang harus diterka. Setiap anggota kelompok penanya diberi kesempatan untuk memberikan satu pertanyaan kepada kelompok penjawab. Kelompok penjawab hanya boleh menjawab "ya" atau "tidak". Setelah seluruh anggota kelompok

---

<sup>12</sup>M. Hasanah dan Nurhasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baxa-Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM. Hlm.19.*

bertanya, maka kelompok harus berunding dari hasil jawaban penjawab, benda apa yang disembunyikannya itu. Bila dapat diterka, maka kelompok penanya mendapat nilai. Permainan ini untuk melatih berbicara dan berpikir analitis.<sup>13</sup>

6. Meloncat bulatan kata

Buatlah bulatan-bulatan dari kertas karton, kira-kira sebesar piring. Tulislah nama-nama susunan keluarga, misalnya; ayah, ibu, kakak, adik. Pasanglah bulatan kata itu di lantai. Bentuklah siswa menjadi beberapa kelompok. Seluruh siswa setiap kelompok meloncati bulatan kata yang diucapkan kelompok lain atau guru. Misalnya loncat ke kakak, loncat ke ibu, loncat ke adik. Dengan demikian, setiap anak membaca bulatan untuk diinjak. Lebih meningkat lagi, bulatan kata bisa dalam bentuk yang lebih sulit, misalnya kata yang bila digabung menjadi kalimat. Kata dalam bulatan disebar di lantai dan memungkinkan dapat menyusun beberapa kalimat bila diloncati dengan benar. Misalnya: Ayah pergi ke pasar. Ayah membawa buku. Jadi siswa harus loncat ke ayah, pergi ke dan pasar. Permainan ini untuk membaca permulaan.<sup>14</sup>

7. Klos wacana (mengisi wacana rumpang)

Klos wacana adalah uraian cerita rumpang yang di dalamnya terdapat bagian cerita yang dihilangkan. Tugas siswa adalah menuiskan kata-kata sesuai dengan cerita yang diberikan.

8. Membaca dan menulis isi gambar

Kajian ini cara termudah dalam membimbing anak dalam memahami suatu objek. Mereka kita kenalkan pada sebuah objek yang tidak asing baginya, mereka kita giring ke dalam sebuah kerangka pemahaman melalui pengamatan gambar. Dari disini anak akan memperoleh pengalaman, meneliti, menuis, dan mengungkapkan pengalamannya dengan objek yang ditunjukkan.<sup>15</sup>

9. Menyusun kalimat dari kata akhir

---

<sup>13</sup> *Ibid*

<sup>14</sup> *Ibid. Hlm. 21*

<sup>15</sup> *Ibid. Hlm.34*

Pada permainan ini anak diminta untuk berdiri berjajar. Selanjutnya guru mengawali dengan sebuah kalimat, dari kalimat yang sudah diucapkan secara lisan akan ditemukan kata akhir. Kata akhir tersebut lalu digunakan oleh anak berikutnya menjadi kata pertama untuk membuat kalimat baru. Contoh:

- a. Setiap hari aku pergi ke sekolah naik *sepeda*
- b. Sepeda biru adalah hadiah lomba *melukis*
- c. Melukis adalah pekerjaan yang aku sukai
- d. Sukailah karya bangsa sendiri
- e. Sendiri di rumah sangat susah
- f. Susah senang itulah kembang kehidupan
- g. Kehidupan di dunia harus penuh perdamaian. Dan seterusnya.<sup>16</sup>

#### 10. Menebak benda misteri

Anak disuruh membawa benda terbungkus yang tidak boleh diketahui oleh kelompok lain, mereka juga disuruh mendeskripsikan isi benda tersebut. Kelompok lain di suruh membaca dan menebak nama isi benda tersebut.<sup>17</sup>

#### 11. Memasangkan gambar dengan teks

Permainan ini memberikan pengarahan tentang deskripsi sebuah sikap atau perbuatan baik dan buruk. Dari kegiatan ini, anak bisa belajar membaca dan menunjukkan nilai-nilai dalam tauladan hidupnya. Cara permainan ini mudah. Siswa tinggal menarik garis penghubung antara gambar dengan kotak deskripsi yang sesuai.<sup>18</sup>

#### 12. Berbalas pantun

Siswa berbaris melingkar, guru berada ditengah lingkaran menyiapkan sebuah pantun dan sebuah bola yang akan dilempar kepeserta sambil menyebutkan nama siswa. Siswa yang menerima harus membalas

---

<sup>16</sup>M. Hasanah dan Nurhasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baza-Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM. Hlm.17.*

<sup>17</sup>*Ibid. Hlm.18*

<sup>18</sup>*ibid. Hlm. 16*

pantun, kemudian melempar bola kepada teman sambil menyebut namanya.<sup>19</sup>

### 13. Puzzle

Permainan puzzle merupakan permainan melalui potongan gambar, kata, situasi, dan warna yang membutuhkan cara memecahkan masalah secara coba-salah, merupakan salah satu permainan yang terbukti dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan tersebut. Contoh puzzle peta, hewan, rumus, dan sebagainya.

### 14. Games

Berbagai games seperti bermain kartu, gambar, benda alam, dan domino atau monopoli merupakan permainan yang mengajarkan siswa strategi memecahkan masalah ketika bermain untuk memenangkan permainan. Tentu saja siswa perlu waktu menguasai permainan jenis ini sebelum ia benar-benar mahir berstrategi. Siswa dikatakan bermain jika memenuhi kriteria self chosen dan self directed. Siswa yang kompeten dan berpengalaman dalam bermain akan menjadi pelajar yang kreatif, pede, dan memiliki motivasi diri. Yang utama, bermain adalah kerja bagi siswa. Itulah kunci yang harus dipegang guru.<sup>20</sup>

### 15. Menebak nama

Menebak nama adalah kegiatan permainan yang mengajak siswa untuk menyimpulkan sesuatu hasil dari sebuah keterangan tertulis ataupun lisan. Kegiatan ini bisa diintegrasikan dalam kegiatan membaca dan menyimak.

### 16. Mencari jejak

Permainan ini sama dengan permainan menebak nama, bedanya terletak hanya pada satu kalimat terakhir saat si pencerita melontarkan teka-tekinya.<sup>21</sup>

### 17. Mewarnai/menggambar sesuai teks

---

<sup>19</sup> *Ibid. Hlm. 16-17*

<sup>20</sup> *Ibid. Hlm. 18*

<sup>21</sup> *Ibid. Hlm. 16*

Pernamaianan ini membimbing siswa untuk memahami warna-warna, sekaligus memahami isi teks. Permainan ini diawali dengan tersedianya sebuah gambar sederhana, kemudian dari gambar-gambar itu, guru menuliskan sebuah cerita yang di dalamnya ada perintah-perintah mewarnai pada bagian cerita yang menerangkan tentang warna.<sup>22</sup>

#### 18. Bisik berantai

Langkah permainan: Guru membagi kelas menjadi empat kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang siswa. Siswa berbaris menghadap ke guru, dengan beraturan siswa yang menggunakan ukuran sepatu paling kecil berada di depan. Selanjutnya siswa depan dipanggil guru untuk menirukan kata-kata " Bu Harti, beli roti, di toko Bu Karti, dekat rumah Bu Narti. Bu Harti baru sekali belanja roti di toko Bu Karti, lumayan rotinya enak sekali". Setelah dihafal dalam hitungan detik siswa membisikkan secara berurutan kepada temannya. (Pada saat bisik berantai berlangsung, usahakan ada musik pengiring, yang sedikit mengganggu pendengaran siswa). Kelompok yang telah selesai melakukan bisikan berantai, langsung meneriakkan yel kelompoknya ' Allahuakbar!, Umar bin Khatab Yes!!!' Setelah semua selesai, Guru melakukan evaluasi manfaat kegiatan tersebut bagi proses pembelajaran. Kelompok siswa melanjutkan dengan kegiatan diskusi.<sup>23</sup>

#### 19. Menjodohkan data

Materi pembelajaran di kelas rendah, masih dikenalkan tentang cara memperkenalkan diri. Misalnya namanya, umurnya, alamatnya, nama orang tua, pekerjaan orang tua, naik apa kalau bersepeda, dan sebagainya. Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, Anda bisa membuat sebuah permainan menjodohkan data.<sup>24</sup> Langkahnya, buatlah daftar data di kertas plano kurang lebih dua atau empat lembar, tempelkan di papan tulis, selanjutnya, siapkan guntingan kertas folio yang telah Anda isi nama seseorang, umur, alamat,

---

<sup>22</sup> *Ibid. Hlm. 18*

<sup>23</sup> *Ibid. Hlm. 25*

<sup>24</sup> *Ibid. Hlm. 26*

pekerjaan, hobi, dan sebagainya. Buatnya potongan data itu menjadi empat macam (orangnya pekerjaan, umur, alamat, kesukaan yang yang berbeda-beda) kemudian lipat masukkan dalam kaleng, dan panggillah dua kelompok siswa untuk adu cepat menempel kertas data pada kertas plano di papan tulis.<sup>25</sup>

20. Memasangkan gambar dengan teks

Permainan ini memberikan pengarahan kepada siswa tentang deskripsi sebuah sikap atau perbuatan baik dan buruk. Dari kegiatan ini, anak bisa belajar membaca, dan menunjukkan nilai-nilai yang bisa dijadikan tauladan dalam hidupnya. Cara permainan ini amatny mudah. Siswa tinggal menarik garis penghubung antara gambar dengan kotak deskripsi yang sesuai.<sup>26</sup>

21. Baris pujangga untuk melatih

Permainan ini bermanfaat siswa menggali kata-kata pilihan untuk sebuah puisi. Permainan diawali dengan memecah kelas menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas siswa putra dan putri.<sup>27</sup>

## 5. *Langkah-Langkah Pembelajaran Bermain*

Terdapat 6 (enam) langkah dalam metode pembelajaran bermain :

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
2. Menyajikan informasi.
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
4. Membimbing kelompok belajar.
5. Evaluasi.
6. Memberikan penghargaan.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup>M. Hasanah dan Nurhasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baxa-Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM. Hlm.27.*

<sup>26</sup>*Ibid. Hlm. 29*

<sup>27</sup>*Ibid. Hlm. 30*

<sup>28</sup>*Konsorsium Dosen. 2009. Pembelajaran Bahasa Indonesia. Surabaya: Lapis PGMI. Hlm. 17*

## **6. Langkah-langkah Penyusunan Pembelajaran Permainan dengan Memadukan Empat Keterampilan Bahasa.**

Secara sederhana dapat digambarkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari empat keterampilan berbahasa itu, bisa dipadukan beraneka ragam permainan. Langkah-langkah yang harus dipersiapkan adalah:

1. Memahami Kompetensi dasar dan menjabarkan dalam indikator,
2. Menghubungkan topik pembelajaran yang akan disampaikan dengan model permainan yang cocok dengan empat materi keterampilan tersebut,
3. Memilih teknik permainan yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan,
4. Menyiapkan rancangan tertulis dengan memperhatikan pemilihan bahan ajar, rincian kegiatan, alokasi waktu dan media yang akan digunakan,
5. Melaksanakan pembelajaran dengan teknik bermain secara efektif dan efisien.<sup>29</sup>

### **C. Penutup**

Bermain sangatlah banyak manfaatnya, karena masa anak-anak merupakan masa bermain, seorang guru yang tahu kalau dunia anak adalah dunia bermain, maka guru yang profesional akan memasukkan pembelajaran sedikit demi sedikit melalui bermain, sesuai dengan konsep ketika yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar ( preschool) .Diharapkan guru mengenalkan dan melatih keterampilan proses dan keterampilan bermain sebelum atau selama pembelajaran agar siswa mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut. Untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut, seorang guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah metode permainan. Metode

---

<sup>29</sup>M. Subana & Sunarti.2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia. Hlm. 23

permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu.

Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) telah menjadi kebutuhan dan kecenderungan pembelajaran saat ini dan terlebih lebih untuk waktu yang akan datang. Melalui PAKEM diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa menjadi lebih berkualitas dan optimal. Beberapa ragam permainan bahasa antara lain, teka-teki silang, bisik berantai, berbalsa pantun, menebak benda misteri dan lain sebagainya. Dalam penggunaan metode permainan masih terdapat kelebihan dan kekurangannya, oleh karena itu sebagai guru hendaknya kita mengupayakan semaksimal mungkin agar tujuan yang telah dirumuskan diawal dapat tercapai.

Langkah-langkah pembelajaran terpenting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik permainan adalah:

1. Memahami setiap KD dan kemudian menjabarkannya menjadi sejumlah indikator yang benar dan tepat.
2. Memilih teknik permainan yang potensial untuk membantu siswa mencapai indikator.
3. Melaksanakan pembelajaran dengan teknik bermain secara efisien dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hainka, M. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD, SMP, SMU*. Makalah disajikan dalam Seminar Menyongsong Pemberlakuan Kurikulum Baru Bidang Bahasa Indonesia di FS-UM, 22 Oktober 2001.
- Hasanah, M dan Nurchasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baca-Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan. Malang: Lemlit UM.
- Hasanah, M. 2003. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bahan Ajar. Disajikan dalam Pemagangan Dosen PGSD Universitas Negeri BENGKULU. Malang: Fakultas Sastra.
- Hasanah, M. 2003. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Bahan Ajar. Disajikan dalam pemagangan Dosen PGSD Universitas Negeri Bengkulu. Malang: Fakultas Sastra.

- 
- Konsorsium Dosen. 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surabaya: Lapis PGMI
- Nurhadi. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Semi, Atar. 1990. *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa,
- Subana, M& Sunarti.2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Zuchdi, Darmiati dan Budiasih. 1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud. Proyek Pengembangan Pendidikan GURU sekolah Dasar. IBRD: LOAN 3496-IND.