

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menyajikan mengenai (1) paparan data, (2) temuan penelitian, dan (3) pembahasan data yang dikumpulkan dengan menggunakan metode penelitian yang berupa kegiatan observasi, wawancara, maupun dokumentasi dan tidak lepas dengan kajian teori.

A. Paparan Data

Penyusunan hasil penelitian merupakan tahap yang penting dalam sebuah proses penelitian. Laporan penelitian merupakan tahap akhir yang harus diselesaikan oleh peneliti. Melalui laporan dalam penelitian ini fokus penelitian yang di ajukan bab 1 akan terjawab. Sekaligus melalui laporan dalam penelitian kali ini peneliti berusaha mengkomunikasikan hasil pada pihak lain. Dari laporan penelitian ini pihak lain mapupun pihak yang bersangkutan yakni Lembaga Pendidikan maupun pembaca secara umum dapat mengetahui langkah-langkah yang telah dilakukan peneliti selama berlangsung sesuai dengan aturan yang berlaku dalam bidang penelitian.

Dalam paparan hasil penelitian ini, penelitian mengemukakan beberapa hal ataupun persoalan yang peneliti anggap sangat penting untuk dipaparkan atau dikemukakan sebagai temuan penelitian dan ada kaitannya dengan penelitian ini. Beberapa hal tersebut merupakan hasil temuan penyarianan dari sekian banyak persoalan yang ada di sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan serta memadukan teori yang telah ada sebelumnya dengan paparan data dan temuan penelitian yang akan peneliti

korelasika dengan temuan lapangan, baik berupa hasil wawancara, hasil observasi, dan hasil dokumentasi.

1. Pemanfaatan Metode Game Dalam Materi Teks Eksplanasi Pada Prapembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan

Pemanfaatan metode game ini merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan. Pemanfaatan dengan menggunakan penerapan metode game ini bertujuan agar bisa membantu seluruh siswa dari situasi yang membosankan di dalam kelas dan mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran menggunakan pemanfaatan metode game ini merupakan model pembelajaran kooperatif, sistematis, dan kolaboratif di mana dalam pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok di setiap kelompok terdapat lima sampai enam siswa, hal ini bertujuan siswa dapat secara aktif dan interaktif juga saling membantu antar teman sekelompoknya, untuk mengambil hasil akhir dari pemahaman masing-masing. Berikut hasil observasi wawancara peneliti saat di SDN Pakong 2 Pamekasan.

a. Observasi 1

Menurut observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 3 April 2023 bahwasanya guru kelas V pada saat sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentunya harus melakukan sebuah persiapan

terlebih dahulu seperti media dan alat yang akan digunakan pada saat pembelajar berlangsung. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh para guru maupun pendidik bukanlah semata formalitas melainkan suatu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri yang dimana tujuan dari setiap pembelajaran memiliki standar pencapaian keberhasilan masing-masing sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Dengan demikian pemanfaatan metode game ini yang telah kita ketahui bersama bahwasanya model metode game ini merupakan model metode yang digunakan oleh guru maupun pengajar untuk menarik fokus siswa kelas V yang merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga guru maupun pengajar mampu mendapatkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan dan baik. Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti secara langsung di sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan pada kelas V dalam materi teks eksplanasi, di antaranya sebagai berikut:

1) Persiapan Pembelajaran

Pada saat sebelum seorang guru maupun pengajar melakukan sebuah proses tahapan pembelajaran biasanya sudah umum yang perlu dipersiapkan yakni menyusun RPP berdasarkan silabus, dengan menulis tata cara atau langkah-langkah pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, guru mengkondisikan kelas terlebih

dahulu, hal ini dilakukan agar pemvelaran didalam kelas berjalan dengan lancar sesuai denga napa yang diharapkan. Dengan begitu maka para siswa/i dapat menerima pelajaran dengan baik, saat proses pembelajaran dikelas berlangsung.

2) Persiapan Media Pembelajaran

Guru kelas V Bapak Syaifurrahman S. Pd memulai proses pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kepada peserta didik tentang ketidakhadiran, dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Guru atau pengajar memulai kegiatan pembelajaran mengajar dengan menyampaikan tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada materi teks eksplanasi. Guru menyiapkan media pembelajaran terkait pemanfaatan metode game yang akan dilaksanakan pada materi teks eksplanasi, metode game yang digunakan pada proses pembelajaran kali ini adalah Cerita Berantai. Penerapan metode game kali ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang mendukung pada pemanfaatan metode game yang digunakan antara lain: papan tulis, spidol, buku paket bahasa Indonesia kelas V, dan kertas origami yang berbentuk bintang (sebagai

penanda skor ataupun poin yang dihasilkan oleh setiap kelompok).¹

b. Observasi 2

Setelah melakukan observasi pertama, maka berlanjut pada observasi kedua yang dilakukan pada tanggal 10 April 2023 bahwasanya guru kelas V pada saat sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar seperti observasi pertama tentunya harus melakukan sebuah persiapan terlebih dahulu seperti media dan alat yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

1) Persiapan Pembelajaran

Pada saat sebelum seorang guru maupun pengajar melakukan sebuah proses tahapan pembelajaran biasanya sudah umum yang perlu dipersiapkan yakni menyusun RPP berdasarkan silabus, dengan menulis tata cara atau langkah-langkah pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu, hal ini dilakukan agar pembelajaran di dalam kelas berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan begitu maka para siswa/i dapat menerima pelajaran dengan baik, saat proses pembelajaran di kelas berlangsung.

¹ Observasi langsung, (10, April, 2023)

2) Persiapan Media Pembelajaran

Guru kelas V Bapak Syaifurrahman S. Pd memulai proses pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kepada peserta didik tentang ketidakhadiran, dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Guru atau pengajar memulai kegiatan pembelajaran mengajar dengan menyampaikan tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada materi teks eksplanasi. Guru menyiapkan media pembelajaran terkait pemanfaatan metode game yang akan dilaksanakan pada materi teks eksplanasi, metode game yang digunakan pada proses pembelajaran kali ini adalah Pengalaman Unik. Penerapan metode game kali ini merupakan metode game kooperatif yang membangun interaksi antar siswa/i media pembelajaran yang mendukung pada proses pemanfaatan metode game kali ini menggunakan media antara lain: papan tulis, spidol, buku paket, kertas, dan lain-lain

Berdasarkan hasil wawancara dan informasi yang peneliti dapat saat berada dilapangan, terdapat beberapa persepsi yang didapatkan oleh peneliti baik dari kepala sekolah maupun guru yang mengajar bahasa Indonesia.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti mengenai apa saja tahapan yang dilakukan dan dipersiapkan oleh kepala sekolah dalam pengembangan metode ajar dan guru mata pelajaran dalam bagaimana langkah awal penerapan pemanfaatan metode game ini, berikut kutipan wawancara dengan kepala sekolah bapak Syaiful Rahman, S. Pd, M. MPd:

Metode game ini sudah sering diterapkan oleh guru-guru sekolah SDN Pakong 2 namun memang guru hanya menggunakan metode game yang sederhana, contohnya cerdas cermat, penghapus bernyanyi, dan tebak-tebakan namun meski demikian anak-anak dikelas sudah merasa terhibur dengan itu, mengenai model desain pembelajaran metode game memang sedikit lebih banyak dari pada perencanaan model pembelajaran seperti biasanya, tahapan-tahapan yang lainnya sebenarnya hampir sama dengan perencanaan pembelajaran pada umumnya hanya saja memang ada beberapa tahapan yang perlu di tambah. Tahapan-tahapan tersebut seperti mempersiapkan bahan dan alat yang perlu digunakan dan diperagakan kepada para siswa, aturan-aturan permainan, dan lain-lainnya.²

Metode game merupakan metode yang memadupadankan antara materi ajar dengan sebuah permainan hingga siswa tidak merasa jenuh saat berjalannya pembelajaran dalam kelas, namun metode game harus tetap mencapai tujuan pembelajaran yang baik.³

Metode game ini hanya dengan menggunakan beberapa permainan klasik yang sederhana seperti pada di awal yang telah di sampaikan.⁴

Setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah, kepala sekolah mengatakan bahwasanya beliau mengatakan bahwa sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan sudah melaksanakan pembelajaran dengan

² Syaiful Rahman, S. Pd, M. MPd, kepala sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (14, April, 2023).

³ Ibid.

⁴ Ibid.

menggunakan metode game. Namun, penerapannya masih menggunakan metode game yang sederhana, beliau setuju dengan penerapan metode game karena metode game ini merupakan cara efektifkan proses pembelajaran.

Hal ini selaras dengan pendapat Melero, dkk. (2014) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Hal ini sangat wajar, karena permainan menjadikan seseorang dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang menyenangkan.⁵

Peneliti juga melakukan wawancara dengan bapak Syaifurrahman, S. Pd selaku guru kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, berikut kutipan wawancaranya:

Sebagai guru yang sudah mengetahui dan faham akan keadaan dan kondisi psikis siswa/i kami tentunya kami guru bahasa Indonesia selalu mempersiapkan rencana pembelajaran yang baik bagi siswa/i kami baik mulai dari awal hingga akhir, kebanyakan yang sering dilakukan dalam mempersiapkan pembelajaran sudah kami lakukan jauh-jauh hari sebelum pelajaran dan materi tersebut kami sampaikan.⁶

Dengan adanya penerapan dari pemanfaatan metode game ini kami sebagai pengajar sudah tidak perlu memikirkan banyak hal terkait fokus siswa dengan adanya pemanfaatan metode game ini kami hanya menyiapkan metode game yang sekiranya menarik perhatian siswa untuk

⁵ Taufik Hidayat1), Asep Hidayatullah2), Rina Agustini3), "Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", (*Ciamis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6 (2) Juli 2019), hlm 60.

⁶ Syaifurrahman, S. Pd, Guru Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (14, April, 2023)

melakukannya dan juga tidak melupakan tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri.⁷

Guru selalu mempersiapkan dengan matang-matang metode game yang akan kami pakai ketika dalam pembelajaran di kelas, namun kadang memang kami hanya menggunakan metode game yang sederhana namun menghibur siswa dengan cara ini kami dapat Kembali menarik fokus siswa/i agar Kembali kondusif.⁸

Guru selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran media yang kami selalu gunakan seperti papan tulis dan lain-lain, tidak berbeda dengan proses pembelajaran yang lain tetapi memang ketika kita menggunakan metode game ada Sebagian dari metode game yang kami gunakan membutuhkan media tambahan seperti media contohnya ada origami bintang yang sebagai penanda skor dan yang lainnya.⁹

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas V, bahwasanya beliau mengatakan bahwa sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan sudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode game hal tersebut serupa dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah. Beliau mengungkapkan bahwa metode game digunakan untuk membuat suasana kelas tetap kondusif tetapi metode game yang digunakan adalah metode game yang sederhana, dengan demikian adanya metode game ini dapat membantu memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Hal ini selaras dengan pendapat Melero, dkk. yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Hal ini sangat wajar, karena permainan

⁷ Syaifurrahman, S. Pd, Guru Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (14, April, 2023)

⁸ Ibid.

⁹ Ibid.

menjadikan seseorang dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang menyenangkan.¹⁰

Pertanyaan tersebut diperkuat oleh salah satu siswa kelas V, yaitu Farah Rofidah salah satu siswa yang cukup aktif dalam kelas namun sering tidak fokus ketika guru menggunakan metode lama hanya dengan metode ceramah.

Saya hanya sering merasa bosan ketika guru saya hanya menjelaskan dari awal hingga akhir bak, saya merasa mengantuk seperti diceritakan sebuah cerita saja.¹¹

Saya tidak pernah mengulang pelajaran yang membosankan bagi saya, tetapi saya selalu mengingat pelajaran yang membuat saya senang bak. Jika guru memberi tau bahwasanya nanti kita akan bermain game saya sudah senang dan berusaha mendengarkan dari penjelasan guru bak.¹²

Saya sebenarnya hanya merasa kesulitan memahami terlalu banyak materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran bak, saat itu saya bosan karena hanya duduk diam dan mendengarkan.¹³

Hal tersebut memberikan penjelasan bahwasanya siswa/i yang sebenarnya aktif menjadi pasif ketika hanya mendengarkan dan duduk diam di dalam kelas, dengan adanya pemanfaatan metode game ini siswa/i lebih

¹⁰ Taufik Hidayat1), Asep Hidayatullah2), Rina Agustini3), “Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, (*Ciamis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6 (2) Juli 2019), hlm 60.

¹¹ Farah Rofidah, Siswa Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (14, April, 2023)

¹² Ibid.

¹³ Ibid.

antusias dan senang karena mereka yang menyukai permainan tidak hanya duduk diam di bangku kelas saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini selaras dengan pendapat Melero, dkk. (2014) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Hal ini sangat wajar, karena permainan menjadikan seseorang dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang menyenangkan.¹⁴

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa pemanfaatan metode game pada prapembelajaran merupakan langkah awal guru untuk merencanakan persiapan pembelajaran dengan baik. Hal ini bertujuan agar pada saat pelaksanaan pembelajaran didalam kelas terlaksana dengan baik, karena alat dan bahan pembelajaran telah disiapkan sebelumnya. Dengan diterapkannya pemanfaatan metode game ini, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

2. Penggunaan Metode Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan

Penggunaan metode game untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Teks Eksplanasi) adalah sebagai berikut:

¹⁴ Taufik Hidayat1), Asep Hidayatullah2), Rina Agustini3), “Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, (*Ciamis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6 (2) Juli 2019), hlm 60.

a) Observasi 1

Penggunaan metode game dalam ini guru ataupun pengajar menjelaskan materi terkait teks eksplanasi terlebih dahulu. Setelah penyampain materi teks eksplanasi pada akhir pembelajaran dilakukan penerapan metode game untuk menjadi tolak ukur seberapa paham siswa terhadap materi yang sudah disampaikan.

Pada observasi 1 peneliti menerapkan metode game cerita berantai Permainan cerita berantai yakni melanjutkan cerita teman yang telah diberhentikan oleh guru. Variasi yang digunakan dalam cerita berantai. Yakni melanjutkan cerita bebas dari ekspresi terahir pembicara yang dihentikan oleh guru. Tujuan permainan ini untuk mengembangkan keterampilan bicara siswa meliputi: 1) kemampuan memahami isi/jalan cerita, 2) kemampuan menunjukkan ekspresi dalam bercerita, 3) kemampuan berimpropisasi dan, 4) melatih kreatifitas.

b) Observasi 2

Penggunaan metode game dalam ini guru ataupun pengajar menjelaskan materi terkait teks eksplanasi terlebih dahulu. Setelah penyampain materi teks eksplanasi pada akhir pembelajaran dilakukan penerapan metode game untuk menjadi tolak ukur seberapa paham siswa terhadap materi yang sudah disampaikan.

Pada observasi 2 peneliti menerapkan metode game pengalaman unik permainan ini merupakan metode game yang koperatif, permainan pengalaman unik yakni mengikuti intruksi dari guru ataupun pengajar lalu

menulis 1 ataupun 2 pengalamannya ke dalam kartu ataupun kertas yang telah disediakan lalu dibacakan satu persatu dibacakan oleh siswa/i yang mengarang cerita tersebut setelah selesai dikumpulkan kepada guru. Tujuan permainan ini meliputi: 1) kemampuan daya ingat, 2) kemampuan fokus, 3) kemampuan menulis, 4) kemampuan berbicara dan, 5) kemampuan kreatifitas.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti mengenai apa saja metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dan guru mata pelajaran dalam bagaimana langkah penerapan pemanfaatan metode game pada saat pembelajaran ini, berikut kutipan wawancara dengan kepala sekolah bapak Syaiful Rahman, S. Pd, M. MPd:

Langkah awal pada pembelajaran tidak luput dari metode ceramah, namun bisa jugadiganti dengan media pembelajaran yang lain seperti kaset, computer, ataupun layar monitor hal ini merupakan perantara penjelasan guru pada siswa saat pada awal pembelajaran agar siswa mampu memahami hal yang perlu dipahami oleh para siswa/i.¹⁵

Banyak hal yang dapat dilakukan dalam pemanfaatan metode game di lingkungan sekolah ada banyak media pembelajaran seperti pada beberapa lab yang sudah disediakan oleh sekolah contoh halnya jika pada pembelajaran bahasa yakni siswa dapat mencocokkan anatara tulisan dan gambar yang telah di sediakan.¹⁶

Guru sering mengirim guru ataupun pengajar untuk mengikuti ataupun menghadiri seminar-seminar yang berkaitan dengan kebutuhan sekolah.¹⁷

¹⁵ Syaiful Rahman, S. Pd, M. MPd, kepala sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (15, April, 2023)

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

Terdapat banyak Saranya dan prasaranya yang kami punya di sekolah SDN Pakong 2 ini, contoh laptop/komputer, layar monitor, alat media pembelajaran, dan lain-lainnya.¹⁸

Setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah, kepala sekolah mengatakan bahwasanya sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan selalu mengikut sertakan para guru nya baik seminar/pelatihan dan lain-lainnya yang bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran di sekolah, hal demikian juga sangat mempengaruhi proses penerapan pemanfaatan metode game yang digunakan di sekolah SDN Pakong 2, selain itu keadaan sarana dan prasarana sekolah yang mendukung terhadap penerapan pemanfaatan metode game di sekolah SDN Pakong 2.

Selaras dengan pendapat Zulela yang menyebutkan bahwa guru tidak dominan melainkan bertindak sebagai organisator dan fasilitator pembelajaran. Tekananya pada pengembangan intelektual dan emosional sehingga tujuan dicapai secara utuh dan menjadi miliknya secara utuh pula.¹⁹

Berikut kutipan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan Bapak Syaifurrahman S. Pd:

Guru menggunakan metode game yang mampu membangkitkan keceriaan bermain namun memiliki konsep dan tujuan yang jelas dalam pembelajaran, maka dengan demikian siswa mampu aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai.²⁰

¹⁸ Syaiful Rahman, S. Pd, M. MPd, kepala sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (15, April, 2023)

¹⁹ Dr. zulela m.s., M.pd, *pembelajaran bahasa Indonesia apresiasi sastra di sekoloah dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 103.

²⁰ Syaifurrahman, S.Pd , Guru Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (15, April, 2023)

Guru di sekolah SDN Pakong 2 memiliki beberapa sarana dan prasarana yang mendukung tentu saja akan terasa sia-sia jika tidak digunakan secara baik, hal demikian digunakan juga merupakan upaya agar siswa/i tidak merasa jenuh selalu melakukan pembelajaran di dalam kelas.²¹

guru selalu mengikuti keputusan-keputusan pemerintah dalam hal ini kami menggunakan buku panduan yang telah di sahkan oleh kementerian Pendidikan sebagai bahan ajar untuk para siswa, dengan demikian kami sudah bisa melihat bahwa bahan ajar tersebut sudah valid dan relevan.²²

Dari hasil wawancara diatas dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia peneliti mendapatkan kesimpulan bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran pada siswa SD terlebih siswa/i nya merupakan anak-anak dalam pembelajaran guru bukan hanya semata-mata menjelaskan dengan tujuan agar siswa/i nya mampu mengerti dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti hal ini tidak efisien dilakukan dalam pembelajaran di dalam kelas hal ini membuat Sebagian siswa merasakan kejenuhan dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tidak akan maksimal diraih, dengan adanya sarana dan prasarana yang telah ada dan disediakan oleh sekolah guru bisa dengan bebas mendesain pembelajaran dengan bebas dengan menggunakan metode game ini dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan yang sudah ditentukan.

²¹ Ibid.

²² Ibid.

Hal ini selaras dengan pendapat Djamarah yakni suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.²³

Pertanyaan tersebut diperkuat oleh salah satu siswa kelas V, yaitu Muwafiqil Khoir salah satu siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan aktif ketika pembelajaran di dalam kelas.

Saya merasa senang ketika guru tidak hanya menyuruh saya mendengarkan, saya tidak hanya diam didalam kelas bak. Juga saat pembelajaran sambil bermain saya sangat senang karena saya dapat berbicara kepada teman-teman juga belajar sambil bermain jadi saya tidak bosan.²⁴

Saya tidak merasakan kesulitan selama guru yang mengajar tidak hanya menerangkan sehingga membuat saya bosan bak, tetapi saya hanya sedikit tidak suka dengan caranya mengajar.²⁵

Hal demikian inilah yang membuat siswa/i merasa jenuh saat pembelajaran sehingga dengan adanya penerapan pemanfaatan metode game ini kita mampu memberikan kebebasan para siswa/i agar bisa aktif dalam pembelajaran sebagaimana peran guru didalam kelas hanya sebagai fasilitator yang baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

²³ Muhamad Afandi, Chamalah, Oktarina Puspita Wardani, “*Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*”. (Semarang: Sultan Agung Press 2013), hlm 16.

²⁴Muwafiqil Khoir, Siswa Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (15, April, 2023)

²⁵ *ibid*

Hal ini selaras dengan pendapat Mardliyah yang mengatakan bahwasanya permainan (game) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini dikarenakan, dalam permainan dapat dilakukan dengan berkelompok yang membutuhkan komunikasi antar peserta dalam satu kelompok. Permainan (game) dipercaya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi berdasarkan identifikasi objek tersebut. Melalui permainan siswa juga akan memperoleh berbagai pengetahuan yang hanya bisa diperoleh melalui pengalaman sendiri dari permainan tersebut. Dengan begitu kemampuan kognitif dan wawasan peserta akan terasah dan tambah kaya.²⁶

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa pemanfaatan metode game pada pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran di kelas untuk merangsang stimulus siswa agar siswa tidak jenuh dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Metode game ini, merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknik permainan sehingga dapat menimbulkan keceriaan dan kebahagiaan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar fokus siswa dapat terfokuskan pada pembelajaran yang dilakukan didalam kelas.

²⁶ Asih Andriyati Mardliyah, "Penerapan Game Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia Smp", *Jurnal: Caraka, Volume 5, Nomor 1, Edisi Desember (2018)*, hlm 56.

3. Dampak Dari Pemanfaatan Penggunaan Metode Game Pada Pascapembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan

Dalam penerapan pemanfaatan metode game pada teks eksplanasi di kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan dari setiap penerapan metode pasti ada yang namanya hasil akhir dari penerapan metode tersebut hal tersebut disebut hasil dampak dari penggunaan metode game, untuk mengetahui apa saja dampak yang dibuat dan dihasilkan dari penerapan pemanfaatan metode game ini peneliti juga melakukan observasi akhir dengan penggunaan metode game Meraih Bintang, wawancara dan observasi di kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan.

Untuk mengetahui apa saja dampak yang dihasilkan dari pemanfaatan metode game ini peneliti melakukan wawan cara dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran bahasa kelas V, dan juga siswa/i kelas V. berikut hasil observasi akhir, wawan cara dengan kepala sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan, yakni Bapak Syaiful Rahman, S.Pd, M.MPd:

Dampak dari metode game sendiri sebagaimana yang telah kita lihat bersama bahwasanya dalam penerapan metode ini siswa/i lebih aktif disbandingkan kita menggunakan metode lama yang hanya mengandalkan penjelasan dari guru tanpa melihat langsung apakah siswa/i sudah benar-benar faham akan pembelajaran yang di sampaikan, dengan adanya metode ini kita dapat secara langsung mengetahui tingkat pemahaman dari siswa/i di dalam kelas. Dampak yang dihasilkan kita juga bisa lihat bersama siswa/i lebih aktif, cakap, interaktif, dan kreatif tanpa membuat mereka terbebani dengan pembelajaran yang diajarkan.²⁷

²⁷ Syaiful Rahman, S.Pd, M.MPd, kepala sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (21, April, 2023)

Dampak bagi guru sendiri amatlah banyak selain guru secara langsung dapat melihat dan mengukur tingkat pemahaman siswa/i nya terhadap pembelajaran guru juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa/i merasa senang saat terlaksanakannya pembelajaran di dalam kelas tidak hanya itu masih banyak lagi dampak-dampak yang dihasilkan dari metode game ini.²⁸

Dari hasil wawancara diatas kita mampu mengetahui bersama bahwasanya amatlah penting melakukan pembelajaran yang mampu membangun rasa semangat dan kegembiraan pada peserta didik dengan adanya pemanfaatan metode game ini siswa/i dapat berinteraksi dengan baik, bebas, dan mampu memahami pembelajaran sesuai dengan pemahaman masing-masing. Selain wawancara kepada kepala sekolah peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui lebih dalam apa saja dampak yang dihasilkan oleh pemanfaatan metode game di sekolah SDN Pakong 2 Pamekasan.

Hal ini selaras dengan pendapat Mardiah yang mengatakan bahwasanya permainan (game) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini dikarenakan, dalam permainan dapat dilakukan dengan berkelompok yang membutuhkan komunikasi antar peserta dalam satu kelompok. Permainan (game) dipercaya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi berdasarkan identifikasi objek tersebut. Melalui permainan siswa juga akan memperoleh berbagai pengetahuan yang hanya bisa diperoleh melalui

²⁸ Ibid.

pengalaman sendiri dari permainan tersebut. Dengan begitu kemampuan kognitif dan wawasan peserta akan terasah dan tambah kaya.²⁹

Berikut kutipan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan Bapak Syaifurrahman S. Pd:

Guru menerapkan pemanfaatan metode game ini memang ada beberapa faktor pendukung dan penghambat pada pemanfaatan metode game ini, faktor pendukung seperti, sarana dan prasarana yang disediakan sekolah, bahan dan alat media pembelajaran yang ada di sekolah dan, bahan ajar yang mendukung dari sekolah. Jika berbicara secara umum yaitu faktor pendukung yang ada di sekolah namun jika berbicara faktor pendukung yang ada di dalam kelas sendiri yakni siswa yang mampu berinteraksi dengan baik dan aktif ketika permainan di terapkan hal ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dengan ini kamu guru dapat mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Namun jika berbicara masalah faktor penghambat memang ada beberapa faktor penghambat yang kami temukan itu terjadi hanya di beberapa permainan karena kadang tidak kompaknya suatu kelompok siswa/i dalam kelas dikarenakan hanya bukan teman akrab, tetapi hal ini bisa diatasi dengan sering melatih mereka berbicara dengan teman sekelasnya dengan mengganti kelompok disetiap permainan yang digunakan saat pembelajaran.³⁰

Sebenarnya tidak ada kriteria tertentu dalam memilih materi mana yang perlu kami terapkan di metode game dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas tetapi lebih tepatnya kami memaksukkan metode game yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung hal ini menjadi amat mudah sekarang karena Kembali pada awal tadi sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah sudah mendukung juga kami sudah memiliki panduan dari setiap pembelajaran.³¹

²⁹ Asih Andriyati Mardiyah, "Penerapan Game Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia Smp", *Jurnal: Caraka, Volume 5, Nomor 1, Edisi Desember (2018)*, hlm 56.

³⁰ Syaifurrahman, S.Pd, Guru Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (21, April, 2023)

³¹ Syaifurrahman, S.Pd, Guru Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (21, April, 2023)

Ada beberapa sumber panduan yang kami gunakan dalam mengajar seperti buku modul dan tema yang sudah disediakan oleh sekolah sesuai dengan standart kementerian Pendidikan, dan beberapa buku panduan yang sudah disediakan dari sekolah ataupun buku-buku yang kami beli sendiri sebagai bahan pendukung dan bahan tambahan pengetahuan ketika kami mengajar.³²

Pemanfaatan metode game ini memiliki beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat, namun dari kedua faktor tersebut lebih dominan faktor pendukung yang mampu mendukung pencapaian pembelajaran di dalam kelas juga dalam penerapan metode game ini tidak ada kriteria tertentu dalam dalam metode game agar bisa di terapkan dalam setiap materi pembelajaran yang akan disampaikan guru di SDN Pakong 2 juga menggunakan sumber pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh keputusan pemerintah.

Hal ini selaras dengan pendapat Mardliah yang mengatakan bahwasanya permainan (game) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini dikarenakan, dalam permainan dapat dilakukan dengan berkelompok yang membutuhkan komunikasi antar peserta dalam satu kelompok. Permainan (game) dipercaya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi berdasarkan identifikasi objek tersebut. Melalui permainan siswa juga akan memperoleh berbagai pengetahuan yang hanya bisa diperoleh melalui

³² Ibid.

pengalaman sendiri dari permainan tersebut. Dengan begitu kemampuan kognitif dan wawasan peserta akan terasah dan tambah kaya.³³

Hal ini juga di dukung dari pernyataan salah satu siswa kelas V, yakni Rindu Adinda Ramadhani yang di dapatkan oleh peneliti ketika melakukan wawancara dengan siswa.

Saya memahami dari setiap pembelajaran yang telah kami dapatkan dari guru.³⁴

Saya merasa sangat senang karena saya tidak merasa bosan saat belajar didalam kelas, saya juga dapat bermain dengan teman kelas saya dan dapat bekerja sama dengan teman-teman saya hal itu bak yang membuat saya senang dan cepat memahami materi yang kami pahami.³⁵

Dari hasil wawancara diatas dengan salah satu siswa kelas V bahwasanya penerapan metode game ini bukan hanya mudah bagi guru untuk diterapkan namun juga dapat meningkatkan keceriaan belajar dan motivasi belajar yang tinggi bagi para siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan baik dan sesuai denga apa yang diharapkan.

Hal ini selaras dengan pendapat Mardliyah yang mengatakan bahwasanya permainan (game) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini dikarenakan, dalam permainan dapat dilakukan dengan berkelompok yang membutuhhkan komunikasi

³³ Asih Andriyati Mardliyah, "Penerapan Game Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia Smp", *Jurnal: Caraka, Volume 5, Nomor 1, Edisi Desember (2018)*, hlm 56.

³⁴ Rindu Adinda Ramadhani, Siswa Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, *wawancara langsung* (21, April, 2023)

³⁵ Ibid.

antar peserta dalam satu kelompok. Permainan (game) dipercaya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi berdasarkan identifikasi objek tersebut. Melalui permainan siswa juga akan memperoleh berbagai pengetahuan yang hanya bisa diperoleh melalui pengalaman sendiri dari permainan tersebut. Dengan begitu kemampuan kognitif dan wawasan peserta akan terasah dan tambah kaya.³⁶

Pada observasi akhir peneliti juga menerapkan pemanfaatan metode game yang bertujuan mengetahui hasil akhir dari pencapaian tujuan pembelajaran pada kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan, metode game yang di gunakan merupakan metode game Meraih Bintang. Metode game ini dijadikan tolak ukur oleh peneliti dikarenakan metode game ini didalamnya merupakan sebuah kuis ataupun soal-soal yang telah disediakan oleh guru ataupun pengajar yang mana apabila mampu menjawab soal-soal dengan baik berarti kita sudah dapat menarik kesimpulan bahwasanya tujuan pembelajaran yang kita capai sudah baik bahkan sangat baik.

Peneliti mendapati hasil saat observasi akhir bahwasanya mayoritas siswa didalam kelas mampu menjawab pertanyaan ataupun soal-soal yang telah disiapkan, hal ini menyatakan bahawa dari awal pembelajaran pada penerapan pemanfaatan metode game ini siswa sudah memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar karena seperti pada tujuan awal dari penerapan

³⁶ Asih Andriyati Mardiyah, "Penerapan Game Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia Smp", *Jurnal: Caraka, Volume 5, Nomor 1, Edisi Desember (2018)*, hlm 56.

pemanfaatan metode ini yakni membangun rasa kebanggaan dan keceriaan dalam pembelajaran.

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan dengan hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian observasi, wawancara, dan dokumentasi maka memperoleh hasil temuan berikut:

1. Pemanfaatan metode game dalam materi teks eksplanasi pada prapembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Pakong 2 pamekasan.
 - a. Menyiapkan RPP
 - b. Menyiapkan metode game yang akan digunakan dalam pembelajaran
 - c. Menyiapkan media pembelajaran
 - d. Menyiapkan alat pembelajaran
2. Penggunaan metode game pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas v sdn pakong 2 pamekasan.
 - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - b. Proses pelaksanaan pembelajaran
 - c. Tanya jawab
 - d. Membacakan aturan metode game
 - e. Siswa berdiskusi
 - f. Siswa melaksanakan metode game
 - g. Penutup

3. Dampak dari pemanfaatan penggunaan metode game pada pascapembelajaran bahasa indonesia di kelas v sdn pakong 2 pamekasan.
 - a. Dampak pendukung
 - 1) Sarana dan prasarana sekolah
 - 2) Motivasi siswa yang tinggi
 - b. Dampak penghambat
 - 1) Siswa yang tidak akrab dengan teman sekelompoknya
 - 2) Keterbatasan waktu
 - 3) Kelas yang tidak kondusif

C. Pembahasan

Pada pembahasan kali ini peneliti menyatukan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Sebagaimana yang telah ditegaskan dari data yang telah diperoleh baik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Diidentifikasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dari hasil tersebut dikaitkan dengan teori yang ada dan dibahas sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Metode Game Dalam Materi Teks Eksplanasi Pada Prapembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan pada saat observasi dan wawancara dengan guru kelas V kepala sekolah, guru kelas V, dan beberapa siswa kelas V di SDN Pakong 2 Pamekasan.

Guru kelas V menjelaskan bahwasanya saat sebelum melakukan proses belajar mengajar hal pertama yang perlu dilakukan oleh guru mamupun pengajar yakni menyiapkan RPP, merencanakan model pembelajaran, mendesain pembelajaran, menyiapkan alat ataupun media pembelajaran yang akan digunakan ketika melakukan pembelajaran di dalam kelas. Model pemanfaatan metode game ini memerlukan beberapa bahan pembelajaran dalam menerapkan metode game (Cerita Berantai dan Pengalaman unik) dalam pembelajaran bahasa Indonesia, bahan pembelajaran yang dibutuhkan berupa, buku paket bahasa Indonesia ataupun modul bahasa Indonesia, papan tulis, origami berbentuk bintang (sebagai penanda skor yang diperoleh dari setiap kelompok), spidol, kartu ataupun kertas, tata cara permainan, dan RPP yang sesuai dengan silabus yang harus sesuai dengan pembelajaran tersebut.

Dalam penerapan model pemanfaatan metode game ini merupakan sebuah upaya agar siswa mampu belajar dengan senang dengan penerapan model metode ini siswa tidak akan merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung karena model metode game yang merupakan permainan dalam pembelajaran ini bertujuan membangkitkan semangat motivasi siswa untuk belajar namun juga bersenang-senang dengan tujuan tercapainya pemahaman dan tujuan pembelajaran yang baik.

Mmenurut pendapat melero, dkk. menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berdampak positif pada kinerja

dan motivasi siswa. Hal ini sangat wajar, karena permainan menjadikan seseorang dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang menyenangkan.³⁷

Senada dengan pendapat di atas, Pujiadi mengemukakan bahwa permainan edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Pelajaran sesulit apapun jika dikemas dalam bentuk permainan biasanya akan lebih mudah untuk dipelajari.³⁸

Penerapan model pemanfaatan metode game ini sangat dibutuhkan oleh siswa/i kelas V, karena masih banyak siswa yang kurang dalam minat belajar dan interaksi sesama teman kelasnya terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya penerapan model pemanfaatan metode game ini dapat memotivasi siswa dari motivasi mengetahui minat belajar siswa. Minat belajar disini mempunyai peranan yang mendalam dari upaya seorang anak untuk memberikan perhatian yang lebih dalam status ilmu pengetahuan atau mata pelajaran, dengan perhatian lebih yang diberikan siswa/i dalam suatu pembelajaran akan menghasilkan keterlibatan dalam sebuah proses pembelajaran. Substansi pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa dan lingkungan dalam suasana yang menyenangkan membawa pada prinsip *penyampaian pesan*. Hal ini terjadi karena setiap komunikasi selalu

³⁷ Taufik Hidayat1), Asep Hidayatullah2), Rina Agustini3), "Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", (*Ciamis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6 (2) Juli 2019) hlm.60

³⁸ Ibid, hlm.60

bertujuan untuk menyampaikan pesan. Untuk itu, komunikasi sebagai basis pembelajaran juga tujuan utamanya ialah *menyampaikan pesan pada siswa*. Pesan inilah yang dalam konteks pembelajaran biasa dibahasakan dengan *materi pembelajaran*.³⁹ Oleh karena itu perencanaan pada prapembelajaran amatlah penting, agar kita sebagai guru ataupun penagajar mampu merencanakan pembelajaran yang sesuai dan terwujudnya hasil pembelajaran yang baik.

2. Penggunaan Metode Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan

Peneliti pada penelitian ini menggunakan 3 metode game bertujuan agar penelitian dapat memfokuskan hasil dari penelitian pemanfaatan metode game pada pembelajaran bahasa Indonesia agar penelitian ini menjadi pertimbangan bagi guru maupun pengajar sebagai contoh dari pemanfaatan metode game dalam pembelajaran dan mampu dikembangkan lebih luas lagi oleh para guru maupun pengajar. Agar para guru maupun pengajar mampu berkreasi dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk itu, tugas guru bahasa Indonesia dalam penyelenggaraan pembelajaran memiliki peranan yang ganda. Di satu sisi, guru bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri, juga bertanggung jawab atas pembelajaran lainnya. Tidak heran bila, ketidakbisaan siswa

³⁹ Heru Kurniawan, *pembelajaran kreatif bahasa Indonesia* (Jakarta: Kencana, 2015), hlm 33.

menguasai materi belajar mata pelajaran lain bersumber dari penguasaan keterampilan bahasa yang tidak baik. Dengan kenyataan ini, pembelajaran bahasa Indonesia harus dilakukan dengan optimal agar bisa membekali siswa yang terampil dalam berbahasa untuk menguasai untuk memahami tema dan materi pembelajaran yang sudah ditentukan. Optimalisasi pembelajaran bahasa Indonesia ini hanya bisa dilakukan dengan pendekatan komunikatif-terpadu. Dari pendekatan inilah, pembelajaran kreatif bahasa Indonesia diimplementasikan.⁴⁰

Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.⁴¹

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

⁴⁰ Dr. Zulela M.S., M.Pd, *pembelajaran bahasa Indonesia apresiasi sastra di sekolah dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 41.

⁴¹ Dr. Zulela M.S., M. Pd, *pembelajaran bahasa Indonesia apresiasi sastra di sekolah dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 16.

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.⁴²

Melalui permainan siswa juga akan memperoleh berbagai pengetahuan yang hanya bisa diperoleh melalui pengalaman sendiri dari permainan tersebut. Dengan begitu kemampuan kognitif dan wawasan peserta akan terasah dan tambah kaya.⁴³

Penerapan-penerapan metode game dalam pembelajaran kali ini hanya diambil tiga game saja untuk dijadikan pedoman dalam pengembangan dan pemanfaatan metode game dalam pembelajaran yang kreatif dan koperatif, hal ini dikarenakan metode game itu sendiri amatlah banyak namun peneliti memilih tiga game tersebut untuk memfokuskan pada hasil pembelajaran kali ini pada awal pembelajaran dua metode dan satu metode di akhir pembelajaran hal ini bertujuan metode game yang terakhir dapat menajadi alat ukur dari hasil penerapan pemanfaata dua metode game sebelumnyadiluar itu selain ke3 game ini guru/penelitian lainnya dapat menggunakan metode game yang berbeda. Adapun game-game tersebut adalah:

⁴² Mardiah, "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Mitra PGMI, Volume 1 No. 1*, hlm 63.

⁴³ Asih Andriyati Mardiyah, "Penerapan Game Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia Smp", *Jurnal: Caraka, Volume 5, Nomor 1, Edisi Desember (2018)*, hlm 56.

a. Cerita Berantai

Langkah-langkah pembelajaran cerita berantai dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan pengarahan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Siswa dibagi beberapa kelompok beranggotakan 3-4 siswa.
- 3) Cerita awal dapat dimulai oleh guru maupun siswa.
- 4) a. guru menghentikan cerita lalu menunjuk salah seorang siswa dalam satu kelompoknya untuk melanjutkan cerita tersebut.
b. guru menyuruh siswa menghentikan cerita dan tetap dengan fose terakhir. Setelah itu guru menunjuk siswa lain untuk berimprovisasi meneruskan cerita berdasarkan fose terakhir temannya.
- 2) Demikian seterusnya sampai seluruh kelompok/siswa mendapat giliran.
- 3) Guru mengevaluasi kekurangan dan keunggulan kemampuan berbicara/ bercerita siswa.
- 4) Doa dan penutup.⁴⁴

b. Pengalaman Unik

Tujuan: melatih daya ingat

⁴⁴ Taufik Hidayat1), Asep Hidayatullah2), Rina Agustini3), "Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", (*Ciamis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6 (2) Juli 2019) hlm.62

Jumlah peserta: 7 orang atau lebih

Tahan yang dilalui adalah seperti berikut:

- 1) Setiap siswa diinstruksikan untuk menulis 3 pengalaman unik tentang dirinya di kertas.
- 2) Setiap peserta diminta untuk membacakan pengalamannya masing-masing dan menyebutkan nama.
- 3) Peserta yang lain diminta untuk mendengarkan pengalaman siswa yang lain.
- 4) Setelah semua siswa sudah mendapatkan giliran membacakan pengalaman uniknya. Semua siswa mengumpulkan kertas kepada guru, dan permainan di mulai.
- 5) Permainan pertama adalah soal rebutan. Guru akan membacakan salah satu pengalaman unik dan siswa lain merebut menjawab pengalaman unik milik siapa itu. Jika jawaban siswa benar, maka dia akan mendapatkan poin 20, namun jika jawabannya salah maka nilai akan dikurangi 10.
- 6) Permainan kedua adalah soal lemparan. Maksudnya, guru akan menunjuk salah satu siswa untuk menjawab soal yaitu tentang pengalaman unik milik siswa-siswa yang lain.
- 7) Jika siswa tersebut bisa menjawab maka dia akan mendapatkan poin 20. Jika dia tidak bisa menjawab, nilainya tidak akan dikurangi. Namun, pertanyaan tersebut dilempar untuk diberikan keteman sebelahnya.

- 8) Jika siswa bisa menjawab soal lemparan tersebut maka poin akan ditambah 50.
- 9) Siswa yang menang tentu siswa yang mampu mendapatkan poin terbanyak, sedangkan siswa yang kalah akan mendapatkan hukuman berupa menjawab soal sesuai dengan mata pelajaran yang sedang di tempuh.⁴⁵

c. Meraih Bintang

Langkah-langkah pembelajaran:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan menyanyikan lagu yang semangat.
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai. Contoh: menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui tuturan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)
- 3) Guru membentuk 4-5 kelompok (sesuai dengan kondisi kelas).
- 4) Guru meminta setiap kelompok memberikan nama kelompoknya dan menciptakan yel-yel sebagai penyemangat apabila kelompok berhasil menjawab dengan benar.
- 5) Guru memperdengarkan teks melalui rekaman atau membaca teks.
Siswa mencatat hal-hal yang penting.

⁴⁵ Mochammad Hanif, “100 game seru cara asyik belajar”, (Yogyakarta: saufa, 2016) hlm. 127-128

- 6) Guru meminta siswa dalam kelompok untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- 7) Guru meminta masing-masing kelompok membuat 5 pertanyaan (jumlah soal tergantung kondisi dan waktu yang tersedia). Setiap pertanyaan di tulis dikertas atau di kartu-kartu. Soal-soal dikumpulkan dalam kotak wadah lain.
- 8) Guru memulai kuis dengan meminta salah seorang siswa mengambil kartu yang sudah diacak. Guru membacakan pertanyaan dan siswa berlomba untuk menjawab pertanyaan.
- 9) Guru memberikan simbol bintang (bisa dibuat dari kartu atau kertas warna) yang diberikan nilai atau skor pada setiap jawaban siswa dalam kelompok. Kelompok siswa yang mendapatkan nilai meneriakkan yel-yel.
- 10) Pada akhir pembelajaran, guru menjumlahkan nilai atau skor kelompok yang tertulis di bintang. Yang paling banyak bintang dan nilai yang didapat oleh kelompok maka kelompok itu menjadi pemenang. Guru memberikan penghargaan atau *reward*.
- 11) Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang materi pembelajaran.⁴⁶

⁴⁶ Taufik Hidayat1), Asep Hidayatullah2), Rina Agustini3), “Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, (*Ciamis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6 (2) Juli 2019), hlm 65.

3. Dampak Dari Pemanfaatan Penggunaan Metode Game Pada Pascapembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan

Dalam penerapan pemanfaatan metode game di kelas, guru merasakan dampak dari pemanfaatan metode game ini baik itu dampak positif dan dampak negative. Hal ini sangat amatlah wajar dalam setiap penerapan metode apapun pasti terdapat dampak positif dan negatif hal demikian agar membuat kita mampu mengevaluasi apa yang telah kita berikan agar mampu memberikan hasil yang terbaik untuk para peserta didik. Dengan demikian hal tersebut dapat membangkitkan kembali motivasi semangat siswa/i, dalam belajar hal ini amatlah penting diperhatikan oleh pendidik maupun guru yang mengajar dengan termotivasinya siswa dalam pembelajaran dikelas tentunya hal ini sangat berdampak bagi terlaksananya pembelajaran yang baik dan menimbulkan keaktifan siswa/i demikian hal ini amatlah efektif. Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat, jika motivasi untuk belajar bertambah. Sebaliknya jika motivasi kurang maka hasil belajar berkurang.⁴⁷ Dengan hal ini harusnya pengajar maupun guru mengerti tentang pentingnya memberikan motivasi kepada siswa/i nya terlebih kepada siswa yang kurang minatnya dalam belajar. Biasanya dengan adanya respon-respon yang mengarah pada

⁴⁷ Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar Aplikasi Teori Belajar dalam Pembelajaran* (Surabaya: Pena Salsabila, 2013), hlm 167.

suatu tujuan hal ini tanda timblnya motivasi belajar siswa yang baik, sebagai seorang guru bukan hanya melihat dari segi luar seorang siswanya saja nelainkan amatlah penting seorang pendidik atapun guru untuk melihat kondisi psikis atau kejiwaan siswa/i nya. Motivasi memiliki beberapa jenis anantara lain motivasi ekstrinsik dan motivasi instrinsik adapun sebagai berikut:

a. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang datangnya dari luar diri kita sendiri motivasi ini biasanya berupa dorongan dari orang lain untuk melkukan sesuatu dengan tujuan memperoleh tujuan yang lain. Menurut Winkel diikuti Muchlis Sholihin berpendapat bahwa dalam motivasi yang bersifat ekstrinsik, aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar itu sendiri. Motivasi belajar ekstrinsik merupakan upaya dorongan dari luar untuk memenuhi suatu tujuan yang dipenuhi dengan pembelajaran.

b. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik merupakan motivasi individual yang datangnya dalam diri kita sendiri untuk mencapai tujuan keinginan sendiri, berbeda dengan motivasi ekstrinsik namun motivasi intrinsik juga memiliki keterlibatan dengan orang lain sebagai perantara untuk menyadarkan

siswa/i akan kaitannya dengan belajar ataupun pembelajaran agar mampu memiliki penguasaan yang luas.

Guru juga memiliki peran bukan hanya itu saja melainkan juga sebagai pemberi arahan ataupun solusi pada saat pembelajaran guru dapat mengendalikan kelas secara kondusif, upaya ini merupakan sebuah proses belajar dan pembelajaran agar lancar. Guru juga berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar proses pembelajaran mampu menciptakan kelas yang efektif dan sebagai sebuah upaya untuk mengatasi masalah pengelolaan kelas baik secara individu maupun kelompok.

Peneliti menemukan beberapa dampak yang dihasilkan ataupun ditemukan pada saat melakukan penelitian di lapangan. Dengan hal ini dampak tersebut dibagi menjadi 2 macam Adapun dampak yang ditemukan antara lain:

a. Dampak Positif

Adapun dampak positif sebagai berikut:

1) Kondisi kelas yang hidup (aktif)

Dengan adanya penerapan pemanfaatan metode game siswa/i mampu memberikan interaksi dan feedback yang baik pada saat dalam melakukan pembelajaran dalam kelas, hal ini bisa terjadi dikarenakan metode game yang diterapkan dapat memicu rasa

kebahagian terhadap siswa/i yang ada di dalam kelas, sehingga mereka memiliki semangat dalam melaksanakan pembelajaran.

2) Motivai belajar yang tinggi

Terwujudnya motivasi pembelajaran yang tinggi merupakan langkah awal yang baik dalam setiap pembelajaran hal ini dapat terjadi dikarenakan dukungan baik dari pihak sekolah terutama para pengajar ataupun guru yang selalu melakukan pembelajaran yang baik dan mengedukasi sekaligus menyenangkan.

3) Keadaan kelas yang edukatif

Hal ini terjadi dikarenakan guru mengupayakan dirinya sebagai fasilitator yang baik dengan demikian diterapkannya pemanfaatan metode game ini guru hanya menyiapkan alat dan bahan yang perlu digunakan dengan demikian siswa akan berusaha menyelesaikan sebuah persoalan dengan pemahamannya sendiri.

4) Tercapainya tujuan pembelajaran yang baik

Tercapainya sebuah pembelajaran yang baik merupakan keinginan kita bersama tentunya tidak terluput dari usaha pengajar ataupun guru agar siswa/i bisa memahami pembelajaran dengan baik, dengan demikian pemanfaatan metode game amatlah mendukung dikarenakan metode ini merupakan permainan pembelajaran hal ini yang membangkitkan rasa keceriaan dan

kebahagiaan saat pembelajaran dengan demikian siswa/i dapat terfokuskan dan tujuan pembelajaran dapat diperoleh dengan baik.

b. Dampak negatif

Dampak negatif yang ditemukan oleh peneliti yakni hanya ketidak kondusifan siswa/i pada awal pembagian kelompok pada pembelajaran ha ini bisa terjadi dikarenakan ada beberapa siswa/i yang urang setuju atas pemilihan kelompok yang diberikan hal ini terjadi dikarenakan siswa/i yang kurang mengenal teman kelasnya, namun hal ini dapat diatasi dengan sering-sering melakukan engacakan siswa/i disetiap pembagian kelompok agar mereka mampu mengenal dan akrab dengan teman-teman sekelasnya.