

# Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode belajar sambil bermain pada siswa kelas awal MI/SD

**Fitrotul Mutiara Sukma**

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: [fitrotulmutiara@gmail.com](mailto:fitrotulmutiara@gmail.com)

**Kata Kunci:**

Pembelajaran; permainan; edukasi; bahasa Indonesia

**Keywords:**

learning; games; education; Indonesian

## ABSTRAK

Permainan sangat identik dengan kegembiraan. Dengan permainan otak akan menjadi lebih rileks, fresh, dan suasana hati akan menjadi lebih senang, permainan berguna untuk menjadi penghilang atau pengalih rasa bosan, jemu bahkan stress. Tidak hanya itu saja, fungsi dari permainan adalah dapat memudahkan seorang anak untuk memahami suatu pembelajaran dengan metode pembelajaran sambil belajar. Metode penelitian yang dipilih adalah metode penelitian kualitatif dan metode penelitian literatur. Menurut Anslem Strauss penelitian

kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Objek yang diteliti adalah sebuah permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan 95% dari 17 responden berpendapat permainan yang diujikan sangat efektif dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka berpendapat bahwa permainan-permainan yang diujikan membuat peserta didik melatih ketelitian, memperkuat ingatan dan menjadikan suasana dalam proses pembelajaran tidak menjadi membosankan. Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah umum kelas awal SD/MI berfokus pada dua aspek. Pertama, peserta didik akan mempelajari bahasa Indonesia. Kedua, peserta didik dapat menerapkan pengetahuan bahasa dalam keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Fungsi belajar sambil bermain berfokus pada membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan.

## ABSTRACT

Games are synonymous with joy. With games, the brain will become more relaxed, fresh and the mood will be happier, games are useful for relieving or diverting boredom, boredom and even stress. Not only that, the function of the game is to make it easier for a child to understand a lesson with the learning method while learning. The research method chosen is a qualitative research method and a literature research method. According to Anslem Strauss, qualitative research is a type of research whose findings are not obtained through statistical procedures or other forms of calculation. The object under study was an educational game in learning Indonesian. From the results of the research that had been carried out, 95% of the 17 respondents thought that the game being tested was very effective and made it easier for students to learn Indonesian. They argue that the games tested make students practice accuracy, strengthen memory and make the atmosphere in the learning process not boring. The purpose of learning Indonesian at the general school level for the early grades of SD/MI focuses on two aspects. First, students will learn Indonesian. Second, students can apply language knowledge in language skills. These skills include listening, speaking, reading, and writing. The play-learning function focuses on making the learning environment fun.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## Pendahuluan

Kata game (permainan) sangat tidak asing di telinga semua orang. Permainan merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak. Anak-anak biasanya bermain untuk Manfaatkan waktu luang atau istirahat ketika setelah belajar. Menurut Scott Kretchmar permainan sebuah kegiatan yang memiliki aturan yang telah ditentukan sebagai contoh aturan permainan dan tata cara permainannya. Menurut Sukintaka permainan atau game merupakan gejala manusia yang merupakan aktivitas dinamika manusia yang dibudidayakan. Permainan pula juga berarti sebuah aktivitas yang dilakukan secara bersungguh-sungguh dengan menggunakan segala kemampuannya untuk mendapatkan suatu kesenangan diri (Susanto, 2017).

Permainan sangat identik dengan kegembiraan. Dengan permainan otak akan menjadi lebih rileks, *fresh*, dan suasana hati akan menjadi lebih senang, permainan berguna untuk menjadi penghilang atau pengalih rasa bosan, jemu bahkan stress. Tidak hanya itu saja, fungsi dari permainan adalah dapat memudahkan seorang anak untuk memahami suatu pembelajaran dengan metode pembelajaran sambil belajar. Prensky berpendapat bahwa metode belajar sambil bermain atau permainan edukasi adalah permainan yang sudah di konsep untuk belajar, namun tetap dengan cara bersenang-senang.

Permainan edukasi sangat penting bagi seorang anak terutama pada jenjang kelas awal SD/MI, karena pada masa-masa itulah masa emas anak mulai muncul. Dengan permainan edukasi seorang anak dapat merekam semua apa yang terjadi dalam dirinya dengan bersenang-senang. Permainan edukasi dapat menjadi salah satu solusi dari problem kesulitan belajar anak dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Metode belajar sambil bermain merupakan salah satu permainan yang tidak hanya bersifat menghibur saja, namun didalamnya juga terkandung pengetahuan yang akan disampaikan kepada penggunanya.

## Metode

Metode penelitian yang dipilih adalah metode penelitian kualitatif dan metode penelitian literatur. Menurut Anslem Strauss penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Objek yang diteliti adalah sebuah permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Strauss & Corbin, 2007).

Proses pengumpulan data dapat dirangkum melalui tahap wawancara responden dan pengolahan analisis data. Proses analisis data dimulai dengan mewawancara beberapa responden terkait permainan yang akhir diteliti. Aktivitas yang diteliti dalam metode penelitian kualitatif adalah wawancara, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## Pembahasan

Membaca adalah salah satu bentuk kegiatan untuk mencari informasi baik dari kata tertulis maupun huruf(Yaqin, 2022). Adapun untuk mengambil pesan dari yang disampaikan oleh penulis maka diperlukan untuk memahami dengan betul isi

bacaan(Yaqin, 2012). Tetapi untuk saat ini anak-anak pada usia rentan waktu 7-10 tahun sangat kurang akan minat bacanya. Oleh karena itu dengan metode belajar sambil bermain inilah membantu minat anak-anak untuk belajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari 4 Aspek, yaitu berbicara, menulis, dan membaca(Hamzah & Khoiruman, 2023).

Berdasarkan studi pustaka dan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa permainan yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Aida Nur berpendapat bahwa metode belajar sambil bermain sangat efektif dan bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena pada usia SD/MI kelas awal merupakan masa-masa penuh dengan bermain, jika menggunakan metode belajar sambil bermain maka pembelajaran akan terlaksana terkesan menyenangkan bagi peserta didik.

Belajar merupakan suatu kata yang tidak asing lagi di telinga, terutama ditelinga para siswa, mahasiswa, guru, dosen ataupun para pencari ilmu lainnya. Bahkan belajar sendiri tidak dapat terpisahkan dari kegiatan sehari-hari mereka dalam menuntut ilmu baik di jenjang formal maupun non formal.

Belajar menurut Sardiman dapat dipaparkan sebagai berikut “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.” Sedangkan menurut Slameto (2003:2) Belajar adalah suatu cara yang dikerjakan seseorang dalam memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari interkasinya dengan lingkungannya melalui pengalaman.

Baharudin (2010:12) menjelaskan bahwa belajar adalah tindakan yang dikerjakan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan atau pengalaman. Sudjana (2009: 28) berpendapat belajar adalah suatu tindakan yang ditonjolkan dengan adanya perubahan dari seseorang, perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, percakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar (Afandi et al., 2013).

Dapat disimpulkan dari pengertian diatas bahwa belajar merupakan proses usaha perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan atau secara keseluruhan yang dapat diambil dari lingkungan atau pengalaman lainnya. Belajar tidak hanya dapat diambil dibangku sekolah saja lingkungan yang baik bahkan burukpun dapat memberikan pelajaran bagi setiap individu.

Menurut Djamarah metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran terutama pada kelas awal SD/MI karena suatu metode akan lebih mempermudah peserta didik dalam menjelaskan suatu materi (Afandi et al., 2013). Sedangkan metode pembelajaran menurut Akhmad Sudrajat adalah cara yang digunakan untuk diaplikasikan dari rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan yang nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran(Pembelajaran, 2003). Metode pembelajaran merupakan suatu tata cara yang dapat dilakukan oleh pendidik

kepada peserta didik agar suatu pembelajaran dapat berjalan dengan baik sebagaimana mestinya, jika proses pembelajaran tidak memakai suatu metode pembelajaran, hanya mengajar dengan cara yang semena-mena maka peserta didik akan susah dalam memahami suatu materi.

Bahasa merupakan suatu produk budaya yang sangat berharga dari generasi ke generasi berikutnya. Bahasa adalah hasil budaya yang harus dipelajari dan merupakan kebutuhan yang sangat signifikan bagi setiap insan Zulela (2012:2). Bahasa merupakan alat komunikasi antarmanusia dan bagi warga negara Indonesia yang baik wajib mempelajari bahas Indonesia yang baik dan benar terutama ditanamkan pada peserta didik di kelas awal SD/MI (Zulela, 2012).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa metode belajar yang mana supaya peserta tidak merasakan adanya kebosanan dalam pembelajaran terutama pada siswa kelas awal jenjang MI/SD, yakni dengan metode pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode belajar sambil bermain. Terdapat beberapa permainan yang dapat digunakan atau diimplementasikan dalam metode pembelajaran bahasa indonesia. Permainan dalam metode belajar ini terdapat dua kategori secara umum. Pertama adalah permainan yang berisi materi bahasa Indonesia. Materi bahasa Indonesia dapat dijadikan bahan / media dalam permainan sehingga lebih menyenangkan saat dipelajari. Kedua yakni permaina dalam bentuk penggunaan strategi pembelajaran yang fokus pada suasana pembelajaran agar lebih menyenangkan dan menantang.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan 95% dari 17 responden berpendapat permainan yang diujikan sangat efektif dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Mereka berpendapat bahwa permainan-permainan yang diujikan membuat peserta didik melatih ketelitian, memperkuat ingatan dan menjadikan suasana dalam proses pembelajaran tidak menjadi membosankan. Permainan-permainan tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut :

### **1. Cerita Berantai/Cerita Bersambung**

Permainan cerita bersambung atau cerita berantai ini yang dimaksudkan adalah dengan melanjutkan atau menyambungkan cerita dari teman yang telah dihentikan oleh guru, kemudian peserta didik melanjutkan sampai keposisi peserta didik yang terakhir. Terdapat beberapa macam yang dapat dilakukan dalam cerita berantai. Pertama, melanjutkan cerita yang telah ditentukan oleh gurunya. Kedua, melanjutkan cerita bebas dari ekspresi terakhir pembicara yang diberhentikan oleh guru. Tujuan daripada permainan ini adalah :

1. Mengembangkan potensi keterampilan bebicara anak.
2. Kemampuan memahami atau mencermati isi/jalan cerita.
3. Kemampuan menunjukkan bereksrpsi dalam bercerita.
4. Kemampuan berimpropisasi.
5. Melatih kreativitas seorang anak.

Tata cara dalam metode pembelajaran permainan cerita berantai atau cerita bersambung ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Guru memberikan arahan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.
2. Murid dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 Murid.
3. Cerita pertama dapat dimulai oleh Guru ataupun murid.
4. Guru menghentikan cerita, lalu memilih kesalahan Murid pada satu kelompok untuk melanjutkan cerita tersebut. Kemudian, Guru memerintahkan Murid mengentikkan cerita dan tetap dengan fase terakhir. Setelah itu Guru memilih Murid lain untuk berimpopisasi meneruskan cerita berdasarkan fose terakhir temannya.
5. Demikian seterusnya hingga semua kelompok/Murid menerima giliran.
6. Guru mengevaluasi kekurangan dan keunggulan kemampuan berbicara/bercerita Murid.
7. Doa dan penutup.

## **2. Cerita Menggunakan Alat Peraga**

Bercerita menggunakan alat peraga merupakan kegiatan yang cukup efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia yakni dengan bantuan alat yang kemudian diceritakan kepada orang lain. Alat yang bantu yang digunakan tidak terbatas, apapun alatnya bisa digunakan dalam bercerita dalam metode pembelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik dapat menggunakan alat bantu apapun yang penting mudah dan dapat digunakan dan pendengar mudah memahami alur cerita yang akan diceritakan. Alat ini bisa berupa boneka, kardus bekas yang dibuat oleh tokoh tertentu, pensil yang dihias dan sebagainya. Penggunaan alat bantu ini berfungsi untuk menurunkan keabstrakan dari materi atau konsep agar peserta didik mampu memahami makna sebenarnya dari materi atau konsep tersebut. Dengan melihat, meraba dan memanipulasi objek/alat bantu maka peserta didik memiliki pengalaman-pengalaman dalam kehidupan sehari-hari mengenai makna dari suatu konsep.

Tata cara dalam metode pembelajaran bercerita dengan menggunakan alat peraga dapat disimpulkan sebagai berikut :

### **Pertemuan 1**

1. Guru memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan kompetensi berbicara/bercerita menggunakan alat peraga dan mencoba mempraktikkannya dihadapan Murid.
2. Murid dibagi menjadi berkelompok beranggotakan 3-4 siswa.
3. Murid menentukan cerita yang akan ditampilkan di minggu depan.
4. Secara berkelompok, Murid mendiskusikan tugas yang diberikan oleh Guru untuk persiapan demonstrasi bercerita. Menciptakan konsep rancangan alat peraga yang akan dipakai dan berlatih tampil bercerita dihadapan kelompok masing-masing.
5. Pendidik mengevaluasi proses pembelajaran yang dilaksanakan.
6. Doa dan penutup

### **Pertemuan 2**

1. Guru memberikan arahan menenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Setiap kelompok yang sudah mempersiapkan alat dan bahan untuk bercerita, dipersilahkan bercerita di depan kelas.
3. Pendidik beserta peserta didik berkomentar dan mengevaluasi penampilan dari kelompok lain.
4. Doa dan penutup.

### 3. Mengisi dan Membuat TTS

Zaini (2008) menyatakan bahwa teka-teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan dalam metode pembelajaran ini dapat meningkatkan cara kerja otak yang mana peserta didik dipaksa untuk berfikir dengan cara tertentu. Keunggulan daripada metode pembelajaran ini adalah lebih simpel dan efisien untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian peserta didik dalam menjawab teka-teki yang telah diberikan oleh gurunya.

Tata cara yang dapat diambil dari metode pembelajaran dengan menggunakan metode teka-teki ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Guru memberikan pengarahan mengenai materi yang akan diajarkan.
2. Guru membagi kelas menjadi 5-6 kelompok
3. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menjawab TTS dalam slide yang sudah disediakan sampai pertanyaan terakhir.
4. Guru memberikan reward atau feedback berupa hadiah juga apresiasi kepada kelompok yang paling banyak mengisi kotak TTS dan menjawabnya benar.
5. Sebagai pendalaman materi Murid menerima tantangan secara berkelompok untuk menciptakan TTS menggunakan materi yang sedang dipelajari.
6. Masing-masing kelompok menukar hasil diskusi kelompok untuk diisi oleh kelompok lain.
7. Guru memberikan waktu kepada Murid untuk bertanya.
8. Murid dan Guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari.
9. Doa dan penutup.

### 4. Bola Berputar

Pembelajaran keterampilan menulis menggunakan metode permainan bola berputar mampu menciptakan peserta didik yang aktif dan kreatif. Pembelajaran juga bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dan bergerak maju lantaran peserta didik bisa belajar sembari bermain dan bernyanyi menggunakan bola-bola sebagai medianya. Bola dikeliling sesuai dengan arah jarum jam diiringi nyanyian. Pada waktu nyanyian berhenti maka peserta didik yang menerima bola mendapatkan kesempatan menulis di papan tulis. Begitu seterusnya.

Tata cara dari pembelajaran metode bola berputar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Guru membuka pembelajaran dengan suasana yang senang dan penuh semangat.
2. Guru merumuskan pembelajaran.

Contoh : Setelah pembelajaran, siswa dapat menulis dengan menggunakan pola urutan dan menyusunnya dalam bentuk paragraf naratif.

3. Guru memberikan contoh bacaan narasi.
  4. Setelah Guru membeberikan contoh, Murid bersama Guru dapat mendiskusikan definisi paragraf naratif dan ciri-cirinya.
  5. Disiapkan oleh Guru 4 bola sebesar bola pingpong atau bola tenis dan tape recorder atau alat lainnya untuk Murid dapat mendengarkan lagu ketika bola berputar.
  6. Guru menginformasikan peraturan permainan dalam proses belajar.
  7. Guru menuliskan 4 kalimat pokok di papan tulis atau media lainnya untuk dikembangkan menjadi paragraf naratif.
  8. Murid dibagi menjadi 4 kelompok dengan menyebutkan nomor 1,2,3 dan 4. Peserta didik yang bernomor 1 harus mengembangkan paragraf kesatu. Peserta didik yang bernomor 2 dapat mengembangkan paragraf kedua. Begitupun seterusnya.
  9. Murid mempelajari setiap kalimat utama yang membentuk paragraf naratif.
  10. Murid diberi 4 buah bola dengan nomor 1,2,3 dan 4. Guru memutar lagu yang menarik sambil memutar bola searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam. Ketika Guru memberhentikan lagu, Murid yang memegang bola harus menulis satu kalimat tambahan sesuai dengan kalimat dasar yang diberikan (sesuai dengan nomor Murid). Tata cara tersebut dilakukan secara berulang-ulang.
  11. Setelah waktu yang ditetapkan berhenti, Murid dan Guru mengoreksi hasil dari tulisan masing-masing kelompok dan mengomentarinya.
  12. Guru dan Murid dapat menyimpulkan hasil dari pembelajaran tersebut.
  13. Murid ditugaskan membuat paragraf dan mengembangkan kata kunci yang diidentifikasi.
- Catatan : Metode belajar ini dapat diterapkan pada keterampilan dasar lainnya. Tema dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## 5. Di Dalam dan Di Luar Lingkungan

Metode pembelajaran ini adalah metode pembelajaran yang sangat dinamis karena dapat membantu peserta didik aktif bergerak disekitar barisan yang berbentuk lingkaran. Peserta didik dapat melangkah, melompat atau bahkan berlari sesuai petunjuk yang diberikan kepada peserta didik. Peserta didik dapat berbagi materi belajar dengan pasangan yang telah ditentukan di dalam maupun di luar lingkaran.

Tata cara yang dapat dilakukan dalam metode pembelajaran di luar dan di dalam lingkaran dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Guru mengondisikan Murid dan memotivasi mereka dengan memecahkan suasana untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
  2. Guru memberikan informasi terkait kompetensi yang akan dicapai.
- Contoh : Setelah selesa pembelajaran, Murid mampu menemukan ide-ide yang menarik dalam dongeng dan menceritakan kembali isi dongeng tersebut.

3. Guru membuat kelompok, setengah dari Murid membuat kelompok lingkaran kecil dan sisanya membuat kelompok lingkaran besar. Setiap Murid dari tiap kelompok berpasangan.
4. Murid mendengarkan Guru membacakan dongeng yang akan diceritakan kepada Murid (cerita dongeng dapat dipilih sesuai yang diinginkan).
5. Murid diarahkan untuk berbagi informasi sebanyak-banyaknya mengenai dongeng yang telah diceritakan.
6. Murid bisa berganti pasangan dan kembali berbagi informasi. Begitupun seterusnya.
7. Guru membuat kupon/undian dengan lagu untuk Murid menjelaskan hasil dari apa yang didengarkannya.
8. Murid bersama Guru dapat menyimpulkan materi belajar.
9. Murid diberikan tugas merangkum dari materi pembelajaran.

## 6. Meraih Bintang

Dengan metode belajar ini, pembelajaran menjadi menyenangkan, dinamis dan aktif, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan baik secara individu maupun kelompok. Masing-masing peserta didik dalam kelompok dapat menjawab kuis dan mendapatkan poin sebanyak mungkin untuk mendapatkan nilai tertinggi dalam kelompoknya.

Tata cara dalam metode pembelajaran permainan meraih bintang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Guru memulai pelajaran dengan menyanyikan lagu yang semangat serta membuat suasana yang menyenangkan serta seru.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai.  
Contoh : Merangkum isi dari informasi yang didengar melalui tuturan tidak langsung (teks yang dibacakan atau rekaman suara/video).
3. Guru membuat kelompok 4-5 kelompok.
4. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyebutkan nama kelompoknya dan membuat jargon/yel-yel sebagai penyemangat apabila kelompok lain berhasil menjawab.
5. Guru memutar teks dari rekaman audio/video atau membacakan teks. Murid dapat menuliskan hal-hal yang penting.
6. Guru meminta Murid untuk mendiskusikan tentang materi pembelajaran dengan waktu yang telah ditentukan dan relatif singkat.
7. Guru meminta setiap kelompok membuat 5 pertanyaan (jumlah soal tergantung dengan waktu yang telah diberikan). Setiap pertanyaan dituliskan dikertas atau kartu-kartu kemudian dimasukkan/dikumpulkan diwadah kotak.
8. Guru memulai membacakan kuis dari pertanyaan yang telah terkumpul dengan cara Guru meminta Murid mengambil acak pertanyaan didalam wadah kemudian dibacakan oleh sang Guru dan Murid berlomba menjawab kuis tersebut.
9. Guru memberikan bintang yang terbuat dari kertas warna-warni yang diberi nilai atau skor kepada kelompok yang bisa menjawab pertanyaan tersebut. Kelompok yang mendapatkan bintang meneriakkan yel-yel/jargon.

10. Pada akhir pembelajaran, pendidik mengumpulkan atau menjumlahkan bintang yang telah didapat oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang paling banyak mengumpulkan dinilai diberi apresiasi atau reward dari sang pendidik.
11. Guru bersama Murid melalukan refleksi dari hasil pembelajaran tersebut.

## 7. Permainan Tongkat

Metode belajar permainan tongkat ini dapat melatih keterampilan berbicara secara individual dan permainan ini cukup efektif. Tongkat yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara sambil memainkan lagu, atau bernyanyi adalah cara yang menyenangkan dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran, pendidik dapat mengukur kemampuan berbicara pada peserta didik.

Tata cara yang dapat dilakukan dalam permaina tongkat adalah sebagai berikut :

1. Murid membuka pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.
2. Murid menjelaskan tujuan dari pembelajaran atau kompetensi yang akan dituju.  
Contoh : Menyampaikan pokok dari buku nonfiksi dengan menggunakan bahasa yang efektif dalam diskusi.
3. Guru meminta Murid mempelajari pokok-pokok dari buku nonfiksi yang dibaca. Murid boleh menanyakan kepada pendidik atau kepada Murid lainnya apa yang belum ia pahami.
4. Guru meminta peserta didik membuat formasi duduk atau berdiri dalam lingkaran atau persegi empat.
5. Guru menyiapkan tongkat kecil untuk menentukan siapa yang mulai berbicara.
6. Guru meminta Murid memutar tongkat sambil menyanyikan lagu yang menyenangkan atau memutar audio. Ketika musik atau lagu berhenti dan Murid yang memegang tongkat estafet harus menjawab pertanyaan pendidik atau Murid lainnya tentang tema pembelajaran yang sedang didiskusikan. Jika Murid tidak bisa menjawab pertanyaan boleh dijawab oleh yang lainnya. Begitupun seterusnya sampai waktu yang ditentukan telah habis. Murid yang telah menjawab tidak boleh memberikan pertanyaan.
7. Selama pembelajaran Guru membuat penilaian.
8. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.

## 8. Kartu Sortir

Metode permaina ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang kooperatif. Peserta aktif bergerak dan dinamis mencari pasangan kartu. Permainan kartu sortir ini sangat cocok untuk mengkaji pengetahuan, informasi atau konsep pengajaran, klasifikasi, fakta dan ciri-ciri benda tertentu. Pendidik bersikeras membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan ceria.

Tata cara dalam metode pembelajaran kartu sortir dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Guru membuka pembelajaran dengan nyanyian lagu yang semangat dan ceria.

2. Guru menjelaskan tujuan daripada pembelajaran atau kompetensi yang ingin dituju.  
Contoh : Setelah selesai pembelajaran, peserta didik mampu menemukan informasi secara tepat dan cepat dari ensiklopedia dengan membaca memindai.
3. Guru mempersiapkan kartu yang jumlahnya sebanyak Murid sesuai dengan kategori.
4. Murid mempelajari teks yang akan dibahas yaitu kategori istilah dalam ensiklopedia beserta maknanya.
5. Murid berdiri di tengah kelas dan pendidik memberikan contoh.
6. Guru membagikan kartu secara acak kepada setiap Murid.
7. Murid keliling kelas untuk mencari kategori yang sama (Guru dapat menandai kategori atau membiarkan Murid menemukannya).
8. Murid yang telah menemukan kelompoknya bertkumpul untuk mendiskusikan semua kartu.
9. Secara berkelompok, Murid menempelkan setiap kartu pada papan pengumuman (karton bekas, kalender bekas, koran bekas dll).
10. Murid menunjukan hasil kerja kelompok.
11. Guru meminta setiap kelompok untuk menjelaskan hasil kerja kelompok. Murid yang lain dapat menjawab atau berkomentar.
12. Guru melakukan evaluasi selama pembelajaran berlangsung.
13. Murid dan pendidik menyimpulkan hasil pembelajaran tersebut.
14. Guru memberikan tugas membuat rangkuman dari hasil pembelajaran(Hidayat et al., 2019).

## Kesimpulan dan Saran

Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah umum kelas awal SD/MI berfokus pada dua aspek. Pertama, peserta didik akan mempelajari bahasa Indonesia. Kedua, peserta didik dapat menerapkan pengetahuan bahasa dalam keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan hal tersebut, terdapat beberapa permainan yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berfokus pada peningkatan kedua aspek diatas. Permainan tersebut dapat berupa materi yang dikemas dalam bentuk permainan seperti cerita berantai, bercerita menggunakan alat peraga, mengisi TTS, dan lain-lain. Fungsi belajar sambil bermain berfokus pada membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan.

## Daftar Pustaka

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & ... (2013). Model dan metode pembelajaran. In Semarang ....
- Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas VA di MI Darul Hikmah Lab. FITK UIN Malang. *Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam

- Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Pembelajaran, M. (2003). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. 1.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2007). Teknologi, Badan Pengkajian dan Penerapan. *Pengolahan Air Limbah Domestik Individual Atau Semi Komunal*, 189–232.
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1287>
- Yaqin, M. Z. N. (2012). *Penerapan Strategi SQ3R Dalam Pembelajaran Membaca Kritis Sastra (Cerpen) Pada Siswa MI Kelas Lanjut M. Zubad Nurul Yaqin Dosen Tetap Fakultas Humaniora dan Budaya UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. 5(1), 61–75. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/article/view/2234>
- Yaqin, M. Z. N. (2022). Pengaruh Penerapan Literasi Berbasis Web terhadap Peningkatan MinatBaca Peserta Didik Kelas V. *Ideas*, 3. <http://etheses.uin-malang.ac.id/40039/>
- Zulela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia. Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.