



INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE *GAMES BASED LEARNING*

Nurlaely Aulia¹ dan Nori Anggraini²

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Tangerang^{1,2}
Jalan Perintis Kemerdekaan 1 Nomor 33 Cikokol, Kota Tangerang

*) email: aulianurlaely@gmail.com, noryagg@yahoo.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis inovasi pembelajaran menggunakan metode games based learning. Penelitian yang dilakukan termasuk kepada jenis kualitatif yang disusun dengan cara mendeskripsikan teori dan hasil penelitian. Metode yang digunakan dalam menganalisis data menggunakan studi pustaka dan wawancara. Adapun objek yang dijadikan sumber data berupa wawancara yaitu peserta didik kelas XI di SMKP Puspa Wisata PGRI Serpong. Adapun hasil penelitian sebanyak 80% dari 40 siswa merespon baik, 20% merespon biasa saja, dan 10% tidak suka dengan adanya pembelajaran berbasis games. Materi pembelajaran bahasa yang pernah diterapkan menggunakan metode games based learning yaitu cerita pendek dan teks drama.

Kata kunci : bahasa, inovasi, metode, pembelajaran.

1. Introduction

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya disebut sebagai upaya membelajarkan peserta didik dalam mengasah kemampuan berbahasa. Kemampuan tersebut didapatkan melalui segala usaha yang telah dilakukan dalam memahami pembelajaran. Pemahaman tersebut tidak semata-mata datang begitu saja tanpa adanya pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu menggunakan hal baru sehingga menarik peserta didik dalam memahami pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan peserta didik dalam menerapkan pembelajaran yang menarik terletak pada metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran dapat disebutkan sebagai prosedur, urutan, langkah, cara yang digunakan oleh tenaga pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Afandi, dkk, 2013). Pembelajaran akan lebih menarik dan berjalan secara teratur apabila menggunakan metode mengajar. Selain itu, metode pembelajaran menurut Hamid (2019) menerangkan bahwa metode pembelajaran digunakan sebagai alat yang dapat menciptakan proses pembelajaran sehingga dapat terwujudnya interaksi edukatif. Metode pembelajaran akan membantu guru dalam berkreasi membentuk pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Metode pembelajaran memiliki keberagaman jenis. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan yaitu *games based learning*. Metode tersebut merupakan cara yang digunakan oleh pendidik dengan memanfaatkan aplikasi teknologi yang sudah dirancang untuk pembelajaran. Melalui aplikasi yang mendukung permainan pembelajaran dapat merangsang minat peserta didik dalam mengulas pembelajaran yang telah diajarkan atau saat pembelajaran pendidik mengaitkannya dengan permainan sehingga pembelajaran lebih menarik. Menurut Khaerunnisa, dkk. (2022) *games based learning* dirancang oleh seorang pendidik yang tujuannya berfokus pada peserta didik dengan menggunakan media game dalam menyusun pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran yang menarik dapat merangsang minat belajar siswa dalam menguasai materi dan materi yang diajarkan akan lebih mudah untuk dipahami. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan inovasi baru terhadap pembaruan ilmu pengetahuan. Metode pembelajaran ini bukan semata-mata untuk menggantikan metode lainnya dalam proses pembelajaran, melainkan sebagai tambahan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Pendidik harus merencanakan materi pembelajaran yang dapat menggunakan metode *games based learning*. Hal tersebut terjadi karena tidak semua materi tepat menggunakan metode yang sama melainkan perlunya kombinasi dengan metode lain. Tentunya dengan disesuaikan kembali terhadap

materi yang akan diajarkan. Dengan cara itu, peserta didik akan mudah tertarik seolah-olah belajar sambil bermain game. Materi pembelajaran yang dirancang menggunakan metode pembelajaran *games based learning* dapat mengasah keterampilan berbahasa siswa seperti kemampuan menyimak, berbicara, menulis, dan berbicara. Selain itu, peserta didik akan menguasai keterampilan pendukung lainnya seperti melakukan komunikasi dengan orang lain, kerja sama antar teman, dan pemecahan terhadap sebuah masalah. Inovasi pembelajaran menggunakan *games based learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI. Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik dengan adanya inovasi pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran melalui metode games dapat melatih kefokusannya siswa dalam belajar dan tidak sibuk sendiri. Oleh sebab itu, penelitian ini memfokuskan pada inovasi pembelajaran dengan media yang mengandung unsur teknologi. Melalui artikel ini dapat memberikan inovasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar oleh pendidik.

2. Method

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif studi pustaka. Metode pustaka dilakukan sebagai bentuk penelitian dengan mengandalkan buku sebagai data utama dalam penelitian. Andini, dkk. (2004) menjelaskan bahwa studi pustaka dilakukan dengan mencermati bahan bacaan yang akan menjadi rujukan dalam penelitian. Selain melakukan studi pustaka, menggunakan pengumpulan data berupa respon siswa melalui wawancara kelas XI SMK Puspa Wisata PGRI Serpong. Kegiatan tersebut dilakukan dalam menggali data penelitian mengenai manfaat dan minat inovasi pembelajaran metode *games based learning* dan melalui sumber teori yang terdapat di dalam referensi buku serta artikel. Melalui penelitian kualitatif dapat menggali informasi dengan menganalisis data yang telah ditemukan melalui sumber penelitian.

3. Result and Discussion

Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia dapat diwujudkan dengan metode pembelajaran *games based learning*. Metode pembelajaran tersebut dapat menghidupkan aktivitas kegiatan belajar yang bisa diterapkan pada siswa. Melalui kegiatan pembelajaran *games based learning* dapat melatih peserta didik lebih aktif dalam kegiatan mengeksplorasi. *Games based learning* dapat memberikan efisiensi pembelajaran yang memudahkan fokus kreativitas siswa. Game dapat berfungsi sebagai bentuk hiburan permainan dapat pula menjadi ajang pemahaman materi belajar. Selain itu, dapat melatih peserta didik dalam menuangkan ide yang mereka miliki.

Adapun fungsi dari adanya metode *games based learning* selain penjelasan di atas yaitu mencairkan suasana pembelajaran agar tidak terkesan kaku. Penggunaan metode tersebut dapat menciptakan pembelajaran agar tetap kondusif walaupun belajar sambil bermain. Manfaat yang dapat diwujudkan dalam metode pembelajaran *games based learning* dapat dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut : 1) dapat meningkatkan motivasi pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, 2) dapat meningkatkan kemampuan berkolaborasi dengan peserta didik lain, 3) dapat memberikan unsur timbal balik dalam mewujudkan perkembangan siswa, 4) siswa dapat belajar memecahkan suatu problem dan mengembangkan kreativitas, 5) dapat melatih kepercayaan diri dalam mengambil risiko dalam melakukan eksperimen (Surattana Adipat, dkk, 2021). Manfaat tersebut dijadikan sebagai bentuk luaran hasil dari metode tersebut digunakan. Metode games based dapat dilihat sebagai pembelajaran yang berfokus kepada perkembangan peserta didik.

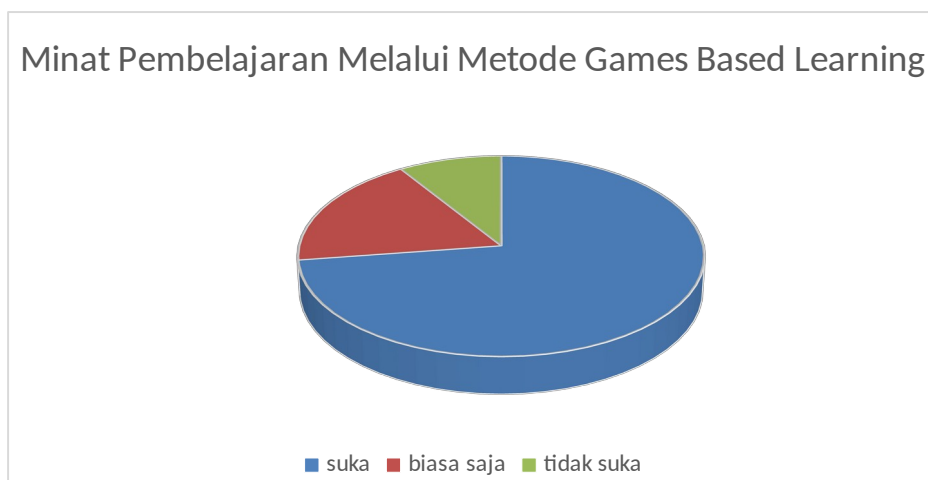
Selain itu, *games based learning* bukan hanya sebatas metode melainkan memiliki karakteristik yang mendasari pembelajaran seperti 1) memiliki kemenarikan dan mengajak peserta didik untuk lebih asyik lagi dalam proses belajar, 2) metode *games based learning* dapat memberikan suatu pengalaman yang bermakna, 3) pembelajaran akan memiliki tingkat kesukaran yang berbeda tergantung tantangan dari setiap gamenya, 4) *games based learning* akan menciptakan keinteraktifan antar peserta didik sehingga terwujudnya umpan balik pada proses pembelajarannya, 5) *games based learning* akan membentuk unsur sosial dan kerja sama antar peserta didik, sehingga keterampilan sosialnya akan terlatih (Permana, 2023). Maka dari itu, pembelajaran memerlukan adanya suatu pembaruan agar dapat merancang minat belajar peserta didik. Pemberian refleksi terhadap hasil pembelajaran dapat memberikan timbal balik yang baik dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar mengetahui efektif atau tidaknya materi tersebut menggunakan metode *games based learning*.

Media pembelajaran yang dapat menunjang metode *games based learning* menurut Andrew (2020) seperti media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio adalah media yang dapat mengeluarkan suara contohnya rekaman dan radio. Selanjutnya media visual merupakan media yang digunakan berupa gambar. Terakhir media audiovisual yaitu media gabungan yang mencakup media audio dan visual seperti video. Media pembelajaran yang telah disebutkan dapat menunjang alat yang digunakan untuk mengembangkan *games based learning*. Tanpa adanya media, maka hasil dari

pembelajaran kurang menarik. Dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, tingkat kesulitan terhadap soal, dan kebutuhan dari peserta didik.

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam menerapkan metode *games based learning* sebagai berikut : 1) pendidik menyusun beberapa kelompok kecil sesuai dengan kondisi kelas yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, kebutuhan dari pembelajar, serta menentukan jenis permainan apa yang hendak digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran, 2) pendidik mencoba untuk menjelaskan kepada peserta didik dengan memperkenalkan permainan yang akan digunakan saat pembelajaran serta memberitahu petunjuk yang harus dilakukan saat bermain games, 3) pendidik akan menjadi sebagai fasilitator yang tujuannya untuk memandu peserta didik dalam proses pembelajaran, 4) guru melakukan refleksi terhadap hasil dari kegiatan permainan tersebut untuk mengetahui tantangan atau hambatan yang dialami saat penerapan metode *games based learning*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 40 peserta didik kelas XI di SMKP Puspa Wisata Pariwisata PGRI Serpong terdapat 80 % yang suka dengan pembelajaran berbasis *games based learning*. Mereka menegaskan bahwa dengan adanya pembelajaran dengan metode permainan akan lebih mengasyikan dan dapat memberikan suasana pembelajaran yang menantang keingintahuan mereka terhadap pembelajaran tersebut. Selain itu, mereka setuju dengan adanya metode permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan. Namun, mereka senang apabila disesuaikan dengan kondisi serta situasi yang ada. Tidak harus selalu menggunakan permainan dalam setiap pembelajaran. Mereka berpikir ada moment yang tepat dalam menciptakan pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, 20 % siswa menanggapinya biasa saja sama seperti menggunakan metode lainnya dan 10% tidak minat belajar dengan metode *games based learning*. Berikut ini diagram yang menunjukkan persentase minat siswa terhadap inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode *games based learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui metode tersebut pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran akan mengalami kemudahan. Salah satu jenis games yang pernah diterapkan menggunakan metode games based learning seperti materi teks cerita pendek dan pembelajaran drama. Kegiatan tersebut seperti permainan teka-teki, tebak-tebakan tokoh dan penokohan yang tujuannya untuk menggali informasi dari teks narasi yang disediakan.



Dari setiap tanggapan yang diutarakan oleh peserta didik terhadap inovasi pembelajaran melalui media *games based learning* memunculkan suatu spekulasi adanya kelebihan dan kekurangan terhadap metode pembelajaran *games based learning*. Adapun kekurangan dan kelebihan adanya metode *games based learning*. Adapun kelebihan setelah diterapkan pembelajaran berbasis inovasi dengan menggunakan metode *games based learning* yaitu 1) siswa akan lebih menjalin kegiatan interaksi antar siswa lainnya dan dapat memberikan kontribusi secara langsung dalam proses pembelajaran, 2) melalui pembelajaran *games based learning* dapat memberikan kemudahan terhadap materi yang diajarkan agar siswa mudah untuk memahami, 3) selain itu *games based learning* dapat menumbuhkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, 4) menumbuhkan rasa senang dan ceria sehingga siswa tidak jenuh dalam belajar, 5) melalui metode tersebut dapat menciptakan keintegrasian antar siswa dalam membentuk karakter solidaritas. Kelebihan adanya metode GBL dapat membawa pembelajaran yang positif bagi perkembangan peserta didik. Selanjutnya tentang kekurangan adanya metode berbasis *games based learning* yaitu 1) dalam proses penerapannya akan membutuhkan waktu yang sangat lama dalam menerapkan metode tersebut, 2) suasana di kelas akan menimbulkan suasana yang gaduh karena antar peserta didik karena adanya interaksi dari proses pembelajaran tersebut, 3) terkadang dalam



penerapannya guru kesulitan mengatur peserta didik, 4) guru harus meluangkan waktunya untuk mempersiapkan segala media, materi, langkah-langkah dalam menyusun strategi pembelajaran, 5) kurang efektif jika dalam penerapannya dalam skala yang besar, 6) tidak semua materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik dilakukan dengan cara bermain permainan (Maiga, dkk, 2009). Kelemahan dan kelebihan merupakan bagian dari adanya metode pembelajaran. Tidak dipungkiri bahwa setiap metode yang diterapkan memiliki nilai yang berbeda.

4. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa, metode *games based learning* memiliki pengaruh yang baik terhadap inovasi pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun materi yang pernah diterapkan menggunakan metode tersebut yaitu pembelajaran cerpen dan drama. Adapun secara 80% siswa senang dalam proses pembelajaran games, 20 % biasa saja dalam proses penerapannya, lalu 10% tidak suka jika ada permainan yang dikaitkan dalam pembelajaran. Adapun dalam penyusunannya pendidik perlu menyusun strategi dan langkah yang menarik dalam menerapkan metode games based learning agar ketercapaian materi dengan tujuan pembelajaran dapat menghasilkan nilai yang bagus dalam perkembangan pembelajarannya.

Referensi

- Afandi, Muhamad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISULA Press.
- Andrew F, Pakpahan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Penulis.
- Andini, dkk. 2021. *Metode Kualitatif Studi Pustaka*. Jurnal EDUMASPUL. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan. Vol. 6, No. 1. Hal 974 s.d. 980. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/download/3394/1177/>. Diunduh pada 19 Juli 2024.
- Hamid, Abdul. 2019. *Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Aktualika. STAI An-Nadwah Kuala Tungkal. Vol. 9, No. 2, Hal 3. <http://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/97/72>. Diunduh pada 9 Juli 2024.
- Khaerunnisa, dkk. 2022. *Penerapan Games based learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Siswa Kelas IV*. Jurnal JIKAP PGSD. Universitas Negeri Malang. Vol. 6, No. 3, Hal 516. <https://eprints.unm.ac.id/26574/1/Artikel%20Jikap%203.pdf>. Diunduh pada 18 Juli 2024.
- Maiga, dkk. 2009. *Learning by Playing*. Ed by Spinger.
- Permana, Natalis Sukma. 2023. *Games based learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native*. Jurnal JPAK. STKIP Widya Yumawa. Vol. 22, No. 2. <https://ejournal.widyayuwana.ac.id/index.php/jpak/article/download/433/308>. Diunduh pada 16 Juli 2024.
- Surattana Adipat, dkk. 2021. *Engaging Students in the Learning Process with Game Based Learning: The Fundamental Concepts*. Internasional Journal of Technology in Education (ITJE). Vol. 4, No. 3, Hal 548-549. <https://www.researchgate.net/publication/3548549>. Diunduh pada 18 Juli 2024.