

PENGUNAAN PERMAINAN EDUCATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Desri

Universitas Sulawesi Tenggara
desrydesri866@gmail.com

Abstract: *This study aims to examine the use of educational games in increasing students' learning motivation in Indonesian language subjects in elementary schools. Educational games are chosen as a fun and effective learning method in stimulating student involvement. This literature study reviews previous studies that identify the positive impact of educational games on learning motivation, as well as their application in the context of Indonesian language learning. The results of the study indicate that the use of educational games can increase students' participation, language skills, and desire to learn Indonesian in a fun way.*

Keywords: *Educational Games, Learning Motivation, Indonesian Language, Elementary School*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Permainan edukatif dipilih sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam merangsang keterlibatan siswa. Studi literatur ini mengulas penelitian-penelitian terdahulu yang mengidentifikasi dampak positif permainan edukatif terhadap motivasi belajar, serta aplikasinya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi, keterampilan bahasa, dan keinginan siswa untuk belajar Bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Motivasi ini dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk cara guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang menarik dapat menurunkan minat siswa, sehingga berpotensi menurunkan kualitas pembelajaran. Sebaliknya, pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui penggunaan permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan metode yang menggabungkan unsur pembelajaran dengan aktivitas yang menyenangkan, sehingga dapat merangsang motivasi belajar siswa (Hasibuan, 2019).

Permainan edukatif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan aktif. Selain itu, permainan ini juga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif, mengembangkan keterampilan sosial, dan memecahkan masalah secara kreatif. Di sekolah dasar, pengembangan keterampilan bahasa siswa sangat bergantung pada pengalaman yang

mereka peroleh dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan menggunakan permainan edukatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan (Sanjaya, 2014).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memainkan peran yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan literasi siswa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Namun, tidak jarang siswa merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran yang konvensional dan cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran, salah satunya dengan memanfaatkan permainan edukatif. Permainan ini dapat merangsang minat siswa untuk lebih aktif belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Suyanto, 2015).

Permainan edukatif memiliki berbagai bentuk, mulai dari permainan papan tradisional, permainan peran, hingga permainan berbasis teknologi. Setiap jenis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan berbagai aspek keterampilan bahasa siswa. Misalnya, permainan kata atau teka-teki dapat meningkatkan keterampilan membaca dan memperkaya kosakata siswa. Permainan berbasis kolaboratif seperti

diskusi kelompok atau permainan role-playing dapat mengembangkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi secara efektif (Sutrisno, 2017). Oleh karena itu, permainan edukatif sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pembelajaran.

Namun, meskipun permainan edukatif memiliki banyak manfaat, tantangan dalam implementasinya juga perlu diperhatikan. Salah satu hambatan utama adalah kurangnya sumber daya dan fasilitas yang memadai, terutama di sekolah-sekolah dengan anggaran terbatas. Banyak permainan edukatif yang memerlukan teknologi atau perangkat khusus, yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah dasar. Selain itu, keberhasilan penerapan permainan edukatif juga bergantung pada kemampuan guru untuk merancang dan mengelola permainan dengan baik dalam konteks pembelajaran yang sesuai (Suyanto, 2015).

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkat signifikan melalui pendekatan yang melibatkan permainan edukatif. Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa

yang terpapar pada metode pembelajaran tradisional. Selain itu, permainan edukatif juga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sekaligus mengurangi kecemasan belajar, karena suasana yang lebih santai dan menyenangkan (Hasibuan, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dalam penelitian ini, akan dibahas berbagai jenis permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dampaknya terhadap motivasi siswa. Dengan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi guru untuk mengintegrasikan permainan edukatif dalam strategi pembelajaran mereka, serta memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dengan harapan dapat mengatasi hambatan yang ada, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi para pendidik dalam memilih dan menerapkan permainan edukatif yang tepat guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam

pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk menganalisis berbagai sumber yang membahas konsep permainan edukatif, motivasi belajar, dan penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mengkaji artikel, buku, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Melalui pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini meliputi berbagai penelitian yang membahas teori-teori motivasi belajar, berbagai jenis permainan edukatif, serta dampaknya terhadap keterampilan bahasa siswa. Penelitian terdahulu yang dianalisis memberikan wawasan tentang bagaimana permainan edukatif dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran Bahasa Indonesia. Sumber-sumber ini diperoleh dari jurnal akademik, buku teks, dan laporan penelitian yang diterbitkan dalam beberapa tahun terakhir.

Dalam analisisnya, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan dan hambatan yang mungkin dihadapi dalam penerapan permainan edukatif di sekolah dasar. Penulis mengeksplorasi bagaimana konteks lokal dan keterbatasan sumber daya mempengaruhi keberhasilan penggunaan permainan edukatif. Dengan demikian, hasil dari studi literatur ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Permainan Edukatif dalam Pendidikan

Permainan edukatif merupakan alat pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk mendukung proses belajar siswa, dengan menekankan aspek keterampilan kognitif, sosial, dan bahasa. Permainan ini bertujuan untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan edukatif tidak hanya

menghibur tetapi juga memberikan cara yang lebih interaktif bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan komunikasi. Permainan edukatif dapat mencakup berbagai jenis permainan, seperti teka-teki kata, permainan peran, atau kuis yang berfokus pada pembelajaran bahasa. Dalam hal ini, permainan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Setiawan, 2023).

Permainan edukatif di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki banyak variasi bentuk. Misalnya, teka-teki kata yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memperkaya kosakata siswa. Permainan ini memungkinkan siswa untuk mengenal kata-kata baru dalam suasana yang menyenangkan. Di sisi lain, permainan peran atau role-play, dapat menjadi cara yang efektif untuk mengasah keterampilan berbicara siswa. Dengan memainkan peran sebagai karakter yang berbeda, siswa dapat belajar berkomunikasi dalam berbagai situasi yang lebih nyata, yang pada gilirannya membantu mereka mempraktikkan keterampilan berbicara dan mendengarkan secara aktif (Sudirman & Hermansyah, 2023).

Selain itu, permainan edukatif juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam banyak penelitian, ditemukan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kejenuhan yang sering kali muncul saat menggunakan metode pembelajaran konvensional. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, mengurangi stres, dan membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar. Ini penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana penerapan permainan edukatif dapat memberi siswa kesempatan untuk memahami dan menguasai materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif (Sari, 2023).

Selain meningkatkan motivasi, permainan edukatif juga mendorong kreativitas siswa. Dalam banyak permainan, siswa dihadapkan pada tantangan yang mengharuskan mereka untuk berpikir secara kreatif dan kritis. Contohnya, permainan yang melibatkan penyusunan kalimat atau cerita memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan kata-kata yang telah mereka pelajari dalam konteks yang lebih kreatif dan komunikatif. Hal ini tidak hanya memperkaya kosakata mereka, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir logis

dan terstruktur, yang esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Fitria & Mardiana, 2023).

Penting untuk dicatat bahwa penerapan permainan edukatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan perencanaan yang matang dari guru. Pemilihan permainan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Guru juga perlu memastikan bahwa permainan yang dipilih dapat dilaksanakan dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Dengan pendekatan yang tepat, permainan edukatif dapat menjadi metode yang sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan membantu siswa menguasai keterampilan bahasa dengan cara yang menyenangkan (Rachmawati, 2023).

B. Motivasi Belajar dalam Konteks Pembelajaran Bahasa Indonesia

Motivasi belajar adalah salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran, termasuk dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Motivasi ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, keinginan untuk menguasai materi, atau dorongan untuk melakukan aktivitas tertentu dengan

niat untuk memuaskan diri. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti hadiah, pujian, atau pengakuan dari orang lain. Kedua jenis motivasi ini sangat berperan dalam meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Mulyani & Hidayati, 2021).

Permainan edukatif memiliki potensi untuk meningkatkan kedua jenis motivasi tersebut. Melalui permainan, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih menarik. Permainan yang didesain dengan baik tidak hanya memberikan tantangan yang merangsang motivasi intrinsik siswa, tetapi juga dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan untuk menerima penghargaan atau pengakuan, yang merupakan elemen dari motivasi ekstrinsik. Misalnya, dalam permainan kuis Bahasa Indonesia, siswa dapat merasa puas ketika mereka berhasil menjawab dengan benar, yang akan memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk terus belajar (Sutrisno, 2022).

Motivasi intrinsik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali lebih tahan lama dan berdampak positif terhadap prestasi belajar. Ketika siswa merasa tertarik pada materi yang dipelajari dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi,

mereka akan lebih aktif mencari informasi dan terlibat dalam pembelajaran. Permainan edukatif yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia dapat membantu menciptakan rasa ingin tahu tersebut, karena siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah bahasa dalam situasi yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan temuan yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang menyenangkan dapat merangsang minat belajar dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Suwartini & Mulyadi, 2023).

Di sisi lain, motivasi ekstrinsik juga dapat diperoleh melalui penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemberian reward atau penghargaan kepada siswa yang berhasil dalam permainan dapat meningkatkan motivasi eksternal mereka untuk berpartisipasi lebih aktif. Misalnya, pemberian poin atau hadiah untuk setiap pencapaian dalam permainan dapat menjadi dorongan bagi siswa untuk berusaha lebih keras dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Namun, pemberian reward harus dilakukan secara proporsional dan tidak berlebihan, agar tidak mengurangi motivasi intrinsik siswa (Fitria & Pratama, 2021).

Penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kedua jenis motivasi ini. Dengan merancang permainan yang mengandung unsur tantangan dan penghargaan, guru dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi dapat memfasilitasi peningkatan keterampilan bahasa siswa, termasuk kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, yang merupakan tujuan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Rahayu, 2022). Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif yang tepat dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan edukatif dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda, lebih interaktif, dan tidak monoton. Hal ini dapat

mengurangi rasa jenuh yang sering dirasakan oleh siswa selama pembelajaran tradisional dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Susanto & Amin, 2021).

Permainan edukatif juga berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa terlibat dalam permainan yang relevan dengan materi pembelajaran, mereka merasa lebih tertarik untuk mengeksplorasi dan menguasai pengetahuan yang diberikan. Sebagai contoh, permainan kuis Bahasa Indonesia dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk memahami konsep-konsep bahasa yang lebih dalam. Selain itu, permainan dapat menciptakan suasana kompetitif yang sehat, yang dapat mendorong siswa untuk terus berusaha dan mencapai prestasi yang lebih baik dalam pembelajaran (Wulandari & Rizki, 2022).

Selain mempengaruhi motivasi intrinsik, permainan edukatif juga dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa. Melalui pemberian penghargaan atau poin yang dapat diperoleh selama permainan, siswa merasa dihargai atas usaha dan pencapaian mereka. Ini menciptakan rasa penghargaan yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Hadiah atau pengakuan sebagai bagian dari permainan

edukatif dapat menjadi dorongan eksternal bagi siswa untuk lebih berusaha keras dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, baik dalam keterampilan membaca, menulis, maupun berbicara (Suhartono & Dewi, 2021).

Permainan edukatif juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, yang merupakan tujuan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui berbagai jenis permainan, seperti teka-teki kata atau permainan peran, siswa dapat mengasah kemampuan mereka dalam menggunakan kosakata yang tepat, menyusun kalimat yang benar, serta berbicara dengan lancar. Keterlibatan aktif dalam permainan ini membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan konsep-konsep bahasa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Hal ini terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, baik dalam berbicara maupun menulis (Astuti & Santosa, 2020).

Secara keseluruhan, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Selain meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, permainan juga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan

keterampilan bahasa mereka dalam konteks yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaan permainan edukatif sebagai strategi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Gunawan & Mulyani, 2023).

D. Aplikasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan edukatif dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk memperkenalkan kosakata baru, memperkuat pemahaman tata bahasa, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis. Salah satu aplikasi permainan edukatif yang umum adalah permainan "tebak kata," yang dapat membantu siswa mengenali dan mengingat kosakata baru dengan cara yang menyenangkan. Dalam permainan ini, siswa dapat diberi petunjuk atau gambar yang menggambarkan suatu kata, dan mereka harus menebak kata tersebut. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar kosakata baru, tetapi juga mengaitkan kata dengan gambar atau konteks, yang memperkuat pemahaman mereka (Putra & Sari, 2022).

Selain itu, permainan peran (role-playing) adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat meningkatkan

keterampilan berbicara dan berkomunikasi secara efektif. Dalam permainan peran, siswa diberikan skenario yang harus mereka mainkan, yang memungkinkan mereka untuk menggunakan kosakata dan struktur kalimat dalam situasi yang lebih alami. Misalnya, siswa dapat melakukan percakapan seperti yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbelanja di toko atau bertanya arah. Kegiatan ini mengajarkan siswa bagaimana berkomunikasi dengan tepat dan percaya diri dalam Bahasa Indonesia (Pratiwi & Fadilah, 2021).

Permainan edukatif juga dapat digunakan untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman siswa tentang tata bahasa Indonesia. Salah satu permainan yang dapat diterapkan adalah permainan "susun kalimat," di mana siswa diberi potongan kata yang harus mereka susun menjadi kalimat yang benar secara tata bahasa. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan sintaksis siswa, tetapi juga memperkenalkan konsep tata bahasa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami struktur kalimat dan penggunaannya dalam konteks yang sesuai (Mulyadi & Nugroho, 2021).

Selain itu, permainan edukatif dalam bentuk kuis atau teka-teki dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Misalnya, dalam permainan kuis, siswa dapat diminta untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia, seperti memahami bacaan atau menulis ulang cerita dengan kata-kata mereka sendiri. Teka-teki silang atau teka-teki kata juga dapat merangsang keterampilan membaca dan menulis sambil meningkatkan kosa kata siswa. Aktivitas seperti ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dengan cara yang tidak membosankan dan meningkatkan minat mereka dalam pelajaran Bahasa Indonesia (Gunawan & Rahmawati, 2022).

Dengan demikian, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan banyak manfaat yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep dasar bahasa dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk

mempertimbangkan permainan edukatif sebagai bagian dari metode pembelajaran yang efektif (Fitria & Suharto, 2021).

E. Tantangan dan Hambatan dalam Penggunaan Permainan Edukatif

Meskipun permainan edukatif memiliki banyak manfaat, implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga menghadapi beberapa tantangan dan hambatan. Beberapa di antaranya meliputi:

1. Kurangnya Sumber Daya dan Fasilitas

Salah satu tantangan utama dalam menggunakan permainan edukatif adalah terbatasnya sumber daya dan fasilitas yang mendukung. Banyak sekolah dasar yang masih kekurangan perangkat teknologi atau ruang kelas yang cukup untuk melaksanakan permainan edukatif berbasis digital. Permainan berbasis media, seperti komputer atau aplikasi pendidikan, memerlukan perangkat yang tidak selalu tersedia di setiap sekolah. Terlebih lagi, sekolah-sekolah di daerah dengan fasilitas yang lebih terbatas mungkin tidak memiliki akses internet yang memadai untuk mengunduh aplikasi atau mengakses materi pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini membatasi potensi permainan edukatif

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Sari & Gunawan, 2023).

2. Kurangnya Keterampilan Guru dalam Menggunakan Permainan Edukatif

Selain itu, beberapa guru mungkin belum terbiasa dengan metode permainan edukatif dan masih lebih memilih pendekatan tradisional dalam mengajar. Keterbatasan pengetahuan atau pelatihan dalam merancang dan mengimplementasikan permainan edukatif yang efektif dapat menjadi hambatan bagi guru untuk memanfaatkan metode ini secara maksimal. Banyak guru yang belum memiliki pengalaman atau pemahaman yang cukup tentang cara mengintegrasikan permainan edukatif dengan materi pelajaran yang diajarkan. Tanpa pelatihan atau pendampingan yang cukup, permainan edukatif bisa saja tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, bahkan berisiko mengurangi efektivitas proses belajar mengajar (Pratiwi & Rahmat, 2021).

3. Ketidaksesuaian Permainan dengan Kurikulum

Permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan bahasa harus relevan dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Namun, sering kali

sulit untuk menemukan atau mengembangkan permainan yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, tanpa mengorbankan tujuan pembelajaran utama. Beberapa permainan mungkin terlalu umum atau terlalu kompleks, sehingga tidak dapat digunakan secara langsung dalam konteks kurikulum. Guru perlu menyesuaikan setiap permainan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran, yang membutuhkan waktu dan usaha tambahan untuk merancang permainan yang tepat dan sesuai (Suharto & Pramudita, 2022).

4. Perbedaan Tingkat Kemampuan Siswa

Dalam kelas yang heterogen, di mana terdapat siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, permainan edukatif bisa saja tidak merata dalam dampaknya. Siswa yang lebih cepat dalam belajar mungkin merasa bosan atau tidak tertantang, sementara siswa yang lebih lambat bisa merasa kesulitan mengikuti permainan tersebut. Oleh karena itu, guru perlu merancang permainan yang dapat menyesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan siswa. Penggunaan permainan yang tidak adaptif dengan kebutuhan masing-masing siswa bisa menyebabkan

ketidakmerataan hasil pembelajaran, di mana sebagian siswa mungkin tidak mendapatkan manfaat maksimal dari kegiatan tersebut (Yuliana & Arif, 2021).

5. Gangguan dari Lingkungan Kelas

Penggunaan permainan edukatif juga dapat mengundang gangguan dari siswa yang lebih tertarik untuk bermain daripada belajar. Hal ini bisa terjadi terutama jika permainan tidak dikelola dengan baik oleh guru. Pengawasan yang kurang ketat atau kurangnya disiplin dapat membuat permainan edukatif justru menjadi sumber gangguan, bukan alat pembelajaran yang efektif. Dalam beberapa kasus, siswa mungkin lebih fokus pada aspek permainan daripada materi pelajaran yang sedang diajarkan. Untuk itu, pengelolaan kelas yang baik dan pengawasan yang konsisten sangat diperlukan agar permainan tetap berjalan dengan tujuan pembelajaran yang jelas (Rahmawati & Kurniawan, 2020).

6. Waktu yang Diperlukan untuk Persiapan dan Implementasi

Menggunakan permainan edukatif membutuhkan waktu persiapan yang lebih banyak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Guru perlu merancang permainan, mempersiapkan materi, serta memastikan bahwa permainan tersebut dapat berjalan lancar di kelas. Hal

ini bisa menjadi tantangan, terutama di tengah kesibukan tugas administratif dan pembelajaran lainnya. Waktu yang terbatas untuk persiapan dapat membuat guru kesulitan dalam menyusun permainan yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika tidak dipersiapkan dengan baik, permainan edukatif dapat kehilangan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran (Aminah & Putri, 2021).

KESIMPULAN

Permainan edukatif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan penelitian, permainan ini mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas yang menggabungkan unsur permainan, mereka dapat mengembangkan keterampilan bahasa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Selain itu, permainan edukatif juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Melalui berbagai jenis permainan, siswa tidak hanya belajar materi Bahasa Indonesia, tetapi juga melatih

keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Permainan yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami konsep bahasa dalam konteks yang lebih nyata dan aplikatif, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Mengingat manfaat yang ditawarkan, guru disarankan untuk mengintegrasikan permainan edukatif dalam strategi pembelajaran mereka. Dengan perencanaan yang matang dan pemilihan permainan yang tepat, permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, dan mendukung pengembangan keterampilan bahasa mereka. Ini juga dapat menjadi alternatif yang bermanfaat dalam mengatasi kejenuhan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Aminah, D., & Putri, M. (2021). Tantangan dalam Implementasi Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 202-210.

Astuti, E., & Santosa, H. (2020). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 6(1), 45-53.

Fitria, D., & Mardiana, R. (2023). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(2), 125-134.

Fitria, D., & Suharto, M. (2021). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(3), 112-121.

Gunawan, P., & Mulyani, D. (2023). Implementasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 110-118.

Gunawan, R., & Rahmawati, D. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 39-47.

Mulyadi, S., & Nugroho, A. (2021). Aplikasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Tata Bahasa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 8(4), 223-231.

Mulyani, S., & Hidayati, R. (2021). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Psikologi*

- Pendidikan, 15(1), 47-55.
- Pratiwi, A., & Rahmat, H. (2021). Hambatan dalam Penggunaan Permainan Edukatif oleh Guru di Kelas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 14(2), 105-114.
- Pratiwi, I., & Fadilah, N. (2021). Pengaruh Permainan Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 12(2), 81-89.
- Putra, I. N., & Sari, R. (2022). Penggunaan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Kosakata Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(2), 143-151.
- Rahmawati, S., & Kurniawan, B. (2020). Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran Menggunakan Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 12(1), 87-95.
- Rahayu, D. (2020). Strategi Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 102-109.
- Rahayu, S. (2022). Penerapan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(3), 200-210.
- Rachmawati, S. (2023). Implementasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 87-94.
- Sari, A., & Gunawan, R. (2023). Kendala Fasilitas dalam Penggunaan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(4), 158-167.
- Sutrisno, R. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Permainan Edukatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 67-74.
- Sutrisno, R. (2017). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, H. (2015). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jakarta: Erlangga.
- Sudirman, R., & Hermansyah, M. (2023). Peran Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 35-42.
- Wulandari, R., & Rizki, I. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 97-106.
- Yuliana, R., & Arif, M. (2021). Perbedaan Kemampuan Siswa dalam Mengikuti Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 73-81.