

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Nina Sultonurohmah¹

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Diponegoro Tulungagung; Indonesia
correspondence e-mail*, ninaadila@gmail.com
WhatsApp Number*

Submitted: 11/01/2023

Revised:

Accepted:

Published:

Abstract

The aim of this research is to determine the role of learning media and games in increasing student motivation in elementary schools. This research uses descriptive research. The focus of this research is the role of teachers in using learning media and games to increase student motivation. Data collection techniques through observation, documentation and interviews. The results of this research are that the role of learning media and games in increasing student learning motivation at MI TAMANQU has an important role in helping teachers make it easier to explain material to students. Learning media and games can foster students' learning motivation in the classroom when learning. Learning media and games can prevent students from getting bored with learning concentration. Through the role of learning media and games at MI TAMANAQU, it provides variations in learning activities that create a pleasant learning atmosphere.

Keywords

Roles, Media and Games



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pendidikan berkembang secara berkesinambungan. Salah satu pengembangan pendidikan adalah merencanakan pendidikan dengan sebaik mungkin karena pendidikan senantiasa berhubungan dengan tujuan, program yang direncanakan, sarana dan prasarana, guru, siswa, dana, dan evaluasi kelembagaan pendidikan. Hal-hal tersebutlah yang mendorong tercapainya visi dan misi pendidikan yang telah ditetapkan oleh para pengelola Pendidikan (Hamdani, 2011).

Melalui kurikulum yang telah tersusun dengan baik sebagai organisasi pembelajaran merupakan persiapan bagi individu peserta didik. Artinya peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru, program baru dan pengalaman baru yang diharapkan dapat dikembangkan secara maksimal seiring dengan perkembangan anak, agar memiliki bekal yang kokoh untuk menghadapi masa depannya. Program-program pendidikan seyogyanya diorientasikan pada kebutuhan dan kepentingan peserta didik, yang merupakan subyek sekaligus obyek pendidikan (Muhammad Zaini, 2009).

Dalam proses pembelajaran, kerja sama guru dan murid untuk menciptakan kegiatan belajar-mengajar yang ideal sangat diperlukan. Secara psikopedagogis, pembelajaran mengutamakan autoaktivitas murid sebagai bekal pendewasaan diri dalam mengembangkan kemampuan dan penguasaan bidang pengetahuan. Artinya, dalam kegiatan belajar-mengajar, peran guru lebih bersifat *tut wuri handayani*, yakni mendorong murid-murid untuk meningkatkan pemahaman ilmu pengetahuan, baik di dalam maupun di luar kelas (N. Ardi Setyanto, 2014). Selain itu dalam pembelajaran guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik juga menyenangkan. Sehingga pembelajaran yang diberikan guru dapat bermakna bagi peserta didik di kelas.

Dalam pembelajaran di kelas guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi posisinya sebagai peran penggiat, guru harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, komponen-komponen komunikasi pembelajaran menjadi komunikator, komunikan, pesan, dan media (Yudhi Munadi, 2008).

Dalam mengajar di kelas guru disarankan untuk menggunakan berbagai cara untuk

mempermudah proses pembelajaran. Jika pembelajaran yang disampaikan di kelas monoton (siswa duduk dan mendengarkan penjelasan materi dari guru saja) tanpa adanya variasi pembelajaran yang disampaikan guru, maka pembelajaran dapat membuat siswa bosan dan jenuh. Melalui perkembangan teknologi yang berkembang pesat, guru mudah sekali dalam mencari sumber belajar dan bahan ajar yang dapat menghilangkan kebosanan belajar siswa di kelas. Pemberian pembelajaran yang bervariasi dapat memberikan motivasi belajar siswa di kelas. siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dari guru. Media pembelajaran dan permainan yang bervariasi dapat memberikan peran penting bagi guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga dapat membantu konsentrasi siswa untuk tetap fokus pada materi yang disampaikan guru.

Dengan adanya media pembelajaran di kelas dapat mempermudah penyampaian materi yang disampaikan dengan guru, guru hendaknya menyiapkan berbagai *ice breaking* untuk membangkitkan motivasi belajar siswa di kelas, selain itu guru dapat mempersiapkan berbagai permainan yang sederhana atau *game* pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui hal tersebut siswa akan selalu semangat dalam menerima materi yang disampaikan guru, siswa juga akan mudah memahami materi yang di kelas.

Dunia anak usia Madrasah Ibtidaiyah tertarik dengan permainan. Mereka juga tertarik dengan sesuatu yang warna warni. Hal tersebut mendorong guru untuk mengadakan suatu permainan dan menyediakan media untuk memberikan variasi dalam pembelajaran. Dengan adanya hal dapat memberikan motivasi tersendiri bagi mereka untuk siap dalam menerima pembelajaran.

Adapun penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran dan permainan, antara lain: Ary Yulianti dan Ekohariadi dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 layak digunakan sebagai media untuk pembelajaran. Aplikasi *game* edukasi memiliki kelebihan tentang kemudahan interaktifitas dan *user experience* dalam aplikasi yang dibuat dalam android.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media pembelajaran dan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI TAMANQU kelas 2.

METODE

Penelitian ini adalah suatu penelitian deskriptif untuk memberikan gambaran dari suatu

fenomena tertentu secara objektif. Dalam hal ini peneliti mengambil tentang peran media pembelajaran dan permainan dalam meningkatkan motivasibelajar siswa di kelas. Peneliti memilih pada jenjang sekolah dasar atau pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Objek penelitian adalah siswa kelas 2 di MI TAMANQU. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa kelas 2 MI TAMANQU, dan observasi pembelajaran di kelas. Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan simpulan. Berdasarkan data yang terkumpul kemudian penalti mendiskripsikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di MI TAMANQU yang merupakan sekolah berbasis Tahfidz yang juga mengutamakan pembelajaran akademik dengan mengembangkan berbagai kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media dan permainan dalam pembelajaran, hal tersebut dapat mengembangkan semangat serta motivasi siswa dalam belajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh data bahwa peran media pembelajaran dan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di MI TAMANQU. Berdasarkan wawancara dengan guru di kelas 2, media pembelajaran dan permainan selalu disajikan di kelas tahfidz maupun akademik. Melalui media dan permainan yang telah disediakan guru dalam pembelajaran siswa dapat terhindar dari rasa kebosanan mereka belajar di dalam kelas. Selain itu guru di MI TAMANQU juga selalu mengajar dengan berbagai *ice breaking* untuk memberikan kelas yang nyaman. Para siswa juga merasa senang dan semangat selama proses pembelajaran. Para siswa menanti media dan permainan apa yang akan disajikan guru dalam pembelajaran di kelas sebagai tambahan ketika guru materi pelajaran.

Dalam pembelajaran guru biasanya memulai dengan doa terlebih dahulu, kemudian mengajak mereka untuk melakukan *ice breaking* (bisa dilakukan dengan tepuk-tepuk, lagu maupun gerakan) untuk mempersiapkan siswa menerima materi dari guru. Guru melanjutkan dengan apersepsi untuk memperkuat materi yang sudah diajarkan. Selanjutnya guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari. Guru juga mempersiapkan media yang disesuaikan dengan materi untuk mempermudah penjelasan materi yang disampaikan guru. Untuk menambah motivasi

siswa belajar di kelas guru juga mempersiapkan permainan sederhana.



Gambar 1. 2. 3. 4 Media dan Permainan Pembelajaran

Ketika guru menyiapkan media, siswa sangat antusias ingin segera guru memulai materinya. Mereka bertanya-tanya kepada guru apa yang guru sedang siapkan, bagaimana cara memainkannya. Dengan rasa keingintahuan mereka, guru mudah mengkondisikan siswa untuk bersiap belajar di kelas bersama guru. Siswa juga merasa termotivasi dan mudah untuk berkonsentrasi.

Media dan permainan dalam pembelajaran juga mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan juga mempermudah siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Dengan adanya motivasi seperti *ice breaking* dan pujian (baik berupa perkataan yang positif juga berupa benda kecil sederhana yang disukai siswa. Dengan adanya media dan permainan membuat siswa senang dalam belajar.

Pembahasan

Sistem pendidikan yang baru menuntut faktor dan kondisi yang baru pula baik yang berkenaan dengan sarana fisik maupun non fisik. Untuk ini diperlukan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan dan kecakapan yang lebih mendalam, diperlukan kinerja dan sikap yang baru, peralatan yang lebih lengkap, dan administrasi yang lebih teratur. Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, efisien, dan mampu dimiliki oleh sekolah serta tidak menolak digunakannya peralatan teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan

perkembangan zaman. Permasalahan pokok dan cukup mendasar adalah sejauhmanakah kesiapan guru-guru dalam menguasai penggunaan media pendidikan dan pengajaran di sekolah untuk pembelajaran siswa secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran (Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, 2002).

Berdasarkan hal tersebut di atas jelaslah bahwa media pendidikan sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh sebab itu guru harus mempunyai keterampilan dalam memiliki dan menggunakan media pendidikan dan pengajaran. Di samping itu perlu dilakukan latihan-latihan praktek yang kontinyu dan sistematis, baik dalam bidang *pre-service* maupun *in-service* training (Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, 2002). Hal tersebut juga dapat meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Setiap lembaga sekolah tentunya juga harus menyediakan dan memfasilitasi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Melalui pelatihan yang diperoleh guru, guru dapat memberikan materi yang menarik melalui media yang dirancang oleh guru sebelumnya. Melalui media, siswa juga mudah dalam memahami materi dan suasana pembelajaran di kelas menjadi menarik dan menyenangkan.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain. Terkadang orang tua agak pusing dengan perilaku anaknya yang kalau sudah asyik bermain sulit untuk tidur siang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan bermain anak sangat terlihat bahagia dan tidak kenal lelah atau selalu bersemangat seakan-akan energi mereka tak pernah habis. Karakter inilah yang memberikan antara anak-anak dengan orang dewasa (Khadijah dan Armanila, 2017).

Kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka. Namun seiring dengan perkembangan zaman kegiatan bermain dan permainanpun semakin berbeda sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih (Khadijah dan Armanila, 2017). Ada banyak sekali bentuk permainan yang melibatkan perkembangan teknologi saat ini, karena dianggap lebih menarik yang dapat membantu semangat

belajar siswa. Tentunya dalam penggunaan permainan tersebut guru harus menyesuaikan dengan kondisi serta karakteristik siswa kita.

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan di dalam program kegiatan bermain anak seperti yang dikemukakan oleh Jefre, Mc. Cinkey, Hewson ialah permainan eksploratif (*exploratory play*), permainan dinamis (*energetic play*), permainan dengan ketrampilan (*skillful play*), permainan sosial (*social play*), Permainan imajinatif (*imaginative play*), dan permainan teka-teki (*puzzle-it-out play*) (Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, 2010).

Motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan semangat siswa belajar di kelas. Ada banyak berbagai bentuk motivasi yang dapat guru berikan kepada siswa. Salah satunya pemberian *ice breaking* juga dapat memberikan semangat bagi siswa. Ada banyak bentuk *ice breaking* yang dapat disampaikan di kelas yaitu melalui nyanyian dan juga tepuk-tepuk yang tidak hanya membangkitkan motivasi siswa, tetapi juga dapat mengajak fokus siswa untuk siap mengikuti materi atau penjelasan dari guru.

Banyak guru yang tidak menyadari mengenai pentingnya pemberian motivasi kepada para siswa ketika pembelajaran berlangsung. Dengan ungkapan lain, tidak sedikit diantara guru yang justru mengabaikan masalah motivasi. Padahal motivasi menjadi faktor penentu keberhasilan mereka dalam menjalankan segala rangkaian dan proses pembelajaran. Seorang siswa yang mendapatkan motivasi penuh dari gurunya dalam pembelajaran akan selalu menghabiskan waktu dan usaha untuk melakukan tugas yang diberikan dengan sebaik-baiknya, siswa juga penuh semangat dan konsentrasi (Ricard Decaprio, 2013).

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penjelasan guru dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Guru harus mempersiapkan rencana pembelajaran yang didukung dengan persiapan media yang menarik. Dalam mempersiapkan media guru hendaknya sudah mengetahui karakteristik siswanya. Sehingga media yang tersebut dapat memberikan semangat siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, tidak hanya media untuk mempermudah proses pembelajaran. Permainan-permainan yang menarik juga dapat memberikan semangat belajar bagi siswa. Permainan tersebut dapat dihubungkan dengan materi yang disampaikan. Sehingga suasana

pembelajaran lebih menyenangkan. Permainan juga sangat dibutuhkan guru dan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, karena hal tersebut penting untuk memberikan motivasi atau semangat belajar siswa di kelas.

Selain media dan permainan yang harus disajikan guru dalam pembelajaran, pemberian motivasi dalam pembelajaran juga sangat dibutuhkan. Sebagai wujud apresiasi atau reward kepada siswa. Pemberian motivasi kepada siswa tidak harus berupa barang, pemberian tersebut dapat berupa pujian seperti hebat, pintar dan bagus ketika siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru. Pemberian motivasi juga dapat berupa *ice breaking* yang menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Ice breaking yang juga dapat menghilangkan rasa bosan dan ketegangan dalam belajar di kelas.

Jadi peran media pembelajaran dan permainan dalam meningkatkan motivasi siswa di kelas sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Sehingga penjelasan materi yang disampaikan guru, siswa lebih mudah untuk memahaminya, guru juga terbantu dengan adanya pembelajaran yang dikemas dengan adanya media, permainan dan motivasi. Dengan potensi yang ada dan didukung dengan perkembangan teknologi yang berkembang penggunaan media, permainan dan motivasi akan lebih bervariasi sehingga guru tidak kebingungan untuk memberikan dan menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menggunakan media dan permainan membuat siswa aktif dalam belajar di kelas. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat mempermudah pemahaman siswa. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ary Yulianti dan Ekohariadi dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 layak digunakan sebagai media untuk pembelajaran. Penelitian serupa yang dilakukan team Anggelika Kritiani Betae dengan judul Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, siswa termotivasi melalui pembelajaran yang dilkaukan sambil bermain. Tim Ena Magdalena melalui Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi, menumbuhkan minat belajar bagi siswa kelas rendah yang belum mampu berfikir abstrak. Dengan adanya media pembelajaran dan permainan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa: peran media pembelajaran dan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI TAMANQU mempunyai peran yang penting dalam membantu guru memudahkan penjelasan materi kepada siswa. Dengan adanya media dan permainan siswa juga mudah dalam menerima penjelasan dari guru, sehingga materi yang disampaikan guru mudah difahami oleh siswa. Media pembelajaran dan permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam kelas ketika pembelajaran.

Peran tersebut juga memberikan kunci utama dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dan permainan dapat menghindarkan kejenuhan konsentrasi belajar bagi siswa. Melalui peran media pembelajaran dan permainan di MI TAMANAQU memberikann variasi dalam kegiatan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa tidak di harus duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi dengan adanya media dan permainan siswa sesekali di ajak untuk bergerak mengikuti permainan yang disediakan oleh guru. Sehingga tujuan materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

REFERENSI

- Ahmad, Rusydi dan Fitri Hayati. MA. *Variabel Belajar*, Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya. 2020.
- Decaprio, Ricadrd, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*, Jakarta: Diva Press. 2013.
- Dr. Hj. Khadijah, M. Ag dan Armanila, S. Pd. I., M. Psi. *Bermian dan PermiananAnak Usia Dini*, Perdana Publishing. 2017.
- Drs. Hamdani, M.A, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Bandung: CV PUSTAKA SETIA. 2011.
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press. 2008.
- Nuraini Sujiono, Yuliani dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta; PT. Indeks. 2010.
- Prof. Dr. H. Asnawir dan Drs. M. Basyiruddin Usman, M. Pd, *Media Pembelajaran*, Jakarta:Ciputat Pers. 2002.
- Setyanto, N. Ardi, *Panduan Sukses Komunikasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press. 2014.
- Zaini, Muhammad, *Pengembangan Kurikulum*, Yogyakarta: Teras. 2009.

