

Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 2 SD Melalui Penggunaan Permainan Kata-Kata yang Kreatif dan Interaktif

**Anisa Jahro Pandiangan¹, Fitriani Lubis², Cici Dwi Wana³, Delfi Sihite⁴,
Khansa Nabila⁵, Nur Aisyah Parangin-Angin⁶, Thesa Aulya Sagala⁷,
Yasyifa Bilqis⁸**

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri
Medan

e-mail: anisapandiangan123@gmail.com , fitrifbs@unimed.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas tentang peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa kelas 2 SD melalui penggunaan permainan kata-kata yang kreatif dan interaktif. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Salah satu fokus utama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa adalah pemahaman kosakata dasar. Permainan kata-kata yang menyenangkan dan interaktif, seperti cerita bergambar dan bernyanyi, dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata. Selain itu, metode pembelajaran yang bermain dan interaktif juga dapat membantu siswa merasa tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kemampuan berbahasa mereka.

Kata Kunci: *Keterampilan Siswa, Permainan, Bahasa Indonesia, Kata, Pemahaman, Kreatif, Interaktif*

Abstract

This article discusses improving Indonesian language skills in grade 2 elementary school students through the use of creative and interactive word games. The main aim of learning Indonesian is to improve four language skills, namely listening skills, reading skills, speaking skills and writing skills. One of the main focuses in improving students' language skills is basic understanding. Fun and interactive word games, such as picture stories and singing, can help students understand and remember geography more easily. Apart from that, play and interactive learning methods can also help students feel interested and involved in the learning process, thereby creating a supportive environment for the development of their language skills.

Keywords: *Skills, Students, Games, Indonesian, Words, Understanding, Creative, Interactive*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu ciri bangsa Indonesia. Sebab, mata pelajaran Bahasa Indonesia ditempatkan secara strategis dalam kurikulum sekolah. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Berhasil tidaknya pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut antara lain guru, siswa, metode pengajaran, teknik pembelajaran, kurikulum yang baik, materi pembelajaran dan penggunaan media yang tersedia.

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan baik dalam bahasa tertentu dan dapat menerima informasi atau memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada individu lain. Ada empat keterampilan berbahasa antara lain: Keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis.

Saat kita lahir ke dunia, kemampuan kita adalah keterampilan mendengarkan yang secara implisit tidak kita pahami ketika kita mendapat kebebasan mendengarkan atau menyimak. Peranan menyimak sangatlah penting, karena melalui menyimak seorang siswa dapat menambah pengetahuannya, mendapat informasi dan menghargai pendapat orang lain, sehingga belajar menyimak memerlukan latihan sejak dini. Tujuan mendengarkan di sekolah dasar adalah untuk melatih pemahaman bahasa dan berpikir logis sehingga siswa dapat merespon, menerima, dan memahami informasi dari orang lain.

Kita sering mendengar kata berbicara, berbicara adalah tindakan seseorang berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata dan suara untuk mengungkapkan gagasan, perasaan atau informasi kepada orang lain (Marzuqi).. (Tarigab, 1985) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang mengeja atau mengucapkan kata-kata untuk menggambarkan, mengungkapkan dan menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Penjelasan ini mengatakan bahwa ketika seseorang berbicara, ia tidak sekedar mengucapkan kata-kata yang tidak bermakna, namun memberikan pemikiran atau gagasan kepada orang lain melalui ucapan atau bahasa lisan. Berikutnya adalah membaca yang sangat penting bagi banyak orang, karena dengan membaca seseorang mendapat banyak informasi baru melalui membaca. Lia Ardiyanti (dalam Farida Tahun. 2007:1) berpendapat bahwa membaca memperoleh informasi baru yang meningkatkan kecerdasan pembaca dan dapat mempertanggungjawabkan tantangan masa depan, ketika seseorang membaca, ia juga menerima informasi dengan cara yang baru..

Dalam kehidupan ini kita tidak bisa lepas dari menulis, menulis merupakan suatu kegiatan yang sangat bermanfaat, keterampilan menulis sangat dibutuhkan sejak usia muda atau sekolah dasar. Menulis adalah kemampuan mengungkapkan pikiran, pendapat dan perasaan kepada orang lain dalam bahasa tulis.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk memberikan penjelasan rinci mengenai alasan pengaruh penggunaan permainan kata-kata yang kreatif dan interaktif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia siswa kelas dua. Peneliti mengumpulkan data melalui berbagai metode, seperti wawancara, survei, observasi dan analisis data untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan permainan kata dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2024 di SD 1074000 Bandar Klippa. Teknik pemilihan sampel menggunakan purposive sampling dengan sampel siswa kelas 2 di SD 107400 Bandar Klippa dalam penelitian ini metode pengumpulan data terdiri dari melakukan observasi mengamati bagaimana keterampilan berbahasa siswa di SD 107400 Bandar Klippa serta melakukan wawancara terhadap guru, wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan kata terhadap peningkatan kemampuan Bahasa Indonesia siswa kelas dua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Implementasi penggunaan iklim pembelajaran cerdas menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilaksanakan, bisa disimpulkan bahwa penggunaan iklim pembelajaran intuitif dapat meningkatkan manfaat siswa

dalam belajar bahasa Indonesia. Siswa biasanya lebih tertarik dan bersemangat untuk memahami bahwa pembelajaran terjadi melalui media cerdas seperti rekaman instruktif, permainan instruktif, dan peragaan ulang intuitif. Selain itu, penggunaan iklim pembelajaran cerdas juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia. Siswa yang belajar melalui media cerdas seringkali memiliki kemampuan bahasa yang lebih baik karena mereka mempunyai lebih banyak kesempatan untuk berlatih dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung. Namun, dalam implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif, juga ditemukan beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Salah satu faktor utama adalah ketersediaan infrastruktur dan sumber daya yang memadai. Sekolah yang memiliki akses terhadap teknologi dan sumber daya pendukung, seperti komputer, internet, dan perangkat lunak pembelajaran, cenderung lebih berhasil dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif. Pemahaman dan dukungan guru juga adalah angka penting pemanfaatan kondisi pembelajaran cerdas secara efektif. Pendidik yang memiliki ilmu juga keahlian mengkoordinasikan inovasi untuk memperoleh juga menyerahkan bantuan juga bimbingan untuk peserta didik dalam memanfaatkan kondisi pembelajaran cerdas dapat meningkatkan kecukupan belajar tersebut.

Implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia.

Dalam konteks ini, media pembelajaran cerdas mempengaruhi kehebatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Salah satu sudut pandang yang mempengaruhi kehebatan siswa dalam belajar adalah media visual dan fleksibel dari media pembelajaran cerdas. Dengan menggunakan media cerdas, anak didik dapat memiliki kontrol lebih besar terhadap proses pembelajaran mereka sendiri dan belajar dengan cara yang lebih mudah beradaptasi menyenangkan dan bermain. Berbagai fitur interaktif, seperti permainan edukatif, kuis interaktif, dan simulasi pembelajaran, membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa. Mereka dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran tidak lagi terasa sebagai beban atau kewajiban, tetapi sebagai pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak didik dalam pembelajaran dengan interaksi yang lebih aktif dan menarik. Dengan demikian, siswa lebih cenderung tertarik untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi Bahasa Indonesia. Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia dengan umpan balik langsung dan konstruktif. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep dan materi dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka terhadap Bahasa Indonesia.

Dalam sintesis, menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memiliki pengaruh yang signifikan kepada minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan interaktif, media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat keterampilan bahasa mereka, dan mempromosikan pembelajaran yang lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam berbicara, membaca, dan menulis Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, anak didik memiliki akses lebih luas dan interaktif terhadap berbagai konten pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara menyeluruh. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempengaruhi kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar. Melalui berbagai fitur interaktif, seperti permainan edukatif, dialog interaktif, dan rekaman suara, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara Bahasa Indonesia secara langsung. Mereka dapat berlatih mengucapkan kata-kata

dan kalimat, memperbaiki pelafalan, dan mengembangkan keterampilan berbicara dengan lancar. Dengan berpartisipasi dalam interaksi yang menyenangkan dan menantang, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Indonesia dalam berbagai konteks komunikasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa di sekolah dasar. Melalui penggunaan gambar, animasi, teks bergerak, dan audio narasi, media pembelajaran interaktif menyajikan teks-teks Bahasa Indonesia dengan cara yang menarik dan memikat bagi siswa. Hal ini membuat proses membaca menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka cenderung lebih termotivasi untuk membaca dan memahami teks-teks Bahasa Indonesia. Media pembelajaran interaktif juga menyediakan berbagai aktivitas membaca yang bervariasi, seperti kuis interaktif, pertanyaan jawaban, dan permainan kata, yang membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks Bahasa Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga berdampak positif terhadap kemampuan menulis siswa di sekolah dasar. Melalui berbagai fitur interaktif, seperti papan tulis digital, latihan menulis interaktif, dan umpan balik langsung, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih menulis Bahasa Indonesia secara aktif. Mereka dapat mencoba menulis kalimat-kalimat pendek, paragraf, dan teks-teks naratif dengan bimbingan dan dukungan dari media pembelajaran interaktif. Selain itu, beberapa media pembelajaran interaktif juga menyediakan koreksi otomatis dan umpan balik langsung terhadap tulisan siswa, yang membantu mereka untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan menulis mereka secara progresif. Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berbicara, membaca, dan menulis bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya terbatas pada aspek mental saja, namun juga mencakup aspek emosional dan psikomotorik. Melalui pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka. Mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Indonesia dalam berbagai konteks komunikasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi digital, yang merupakan keterampilan yang penting dalam era digital saat ini. Namun, pemanfaatan media pembelajaran cerdas memiliki beberapa hal yang harus dihadapi. Salah satu kesulitan mendasar adalah aksesibilitas fondasi dan aset yang memadai. Tidak semua sekolah melakukan pendekatan inovasi dan pemrograman yang diharapkan untuk menjalankan media pembelajaran yang intuitif. Oleh karena itu, diperlukan usaha yang lebih besar dari otoritas publik, yayasan dan jaringan instruktif untuk memberikan sekolah-sekolah, terutama yang berada di provinsi atau daerah yang jauh, akses yang lebih besar untuk mendukung inovasi dan aset. Selain itu, diperlukan juga persiapan dan dukungan yang lebih besar bagi para pendidik dalam mengkoordinasikan inovasi dalam pembelajaran. Banyak pendidik yang mungkin tidak memiliki informasi dan kemampuan yang memadai dalam melibatkan media pembelajaran yang intuitif dalam contoh-contoh mereka.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa terhadap Bahasa Indonesia

Implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang membingungkan dan saling terkait terlibat. Faktor-faktor ini memainkan peran penting dalam menentukan berhasil atau tidaknya melibatkan iklim pembelajaran cerdas dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ideal. Salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif adalah ketersediaan infrastruktur dan sumber daya yang memadai. Infrastruktur teknologi, seperti komputer, proyektor, internet, dan perangkat lunak pembelajaran, merupakan prasyarat penting dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Tanpa

infrastruktur yang memadai, penggunaan media pembelajaran interaktif akan sulit dilaksanakan dengan efektif.

Pemahaman dan dukungan guru juga merupakan perhitungan yang signifikan atas pemanfaatan kondisi pembelajaran intuitif yang bermanfaat. Pendidik yang memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mengoordinasikan inovasi ke dalam pembelajaran cenderung lebih berhasil dalam melibatkan kondisi pembelajaran intuitif dalam pengajaran mereka. Selain itu, dukungan dan bimbingan yang berkelanjutan juga diperlukan untuk membantu guru mengatasi tantangan dan hambatan yang mungkin timbul dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mereka. Faktor konten dan desain pembelajaran juga memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif. Konten pembelajaran yang menarik, relevan, dan bervariasi akan memperluas minat dan inspirasi siswa untuk belajar. Membiasakan perencanaan dengan mempertimbangkan standar kemajuan yang intuitif, responsif, dan efektif juga membangun kecukupan iklim pembelajaran cerdas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ideal. Budaya dan kontekstual juga perlu dipertimbangkan dalam implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif. Budaya sekolah, nilai-nilai budaya lokal, dan konteks sosial masyarakat tempat sekolah berada dapat mempengaruhi cara media pembelajaran interaktif diterima dan diimplementasikan oleh siswa, guru, dan orang tua. Dalam sintesis, keberhasilan implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang membingungkan dan saling terkait terlibat. Oleh karena itu, penting bagi pengembang konten pembelajaran untuk memperhatikan aspek-aspek budaya dan kontekstual dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif.

SIMPULAN

Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Fase kelas 2 SD dianggap sebagai masa awal pembentukan kemampuan berbahasa siswa, sehingga perlu difokuskan pada aspek-aspek seperti pemahaman kosakata dasar, pengucapan yang jelas, dan pemahaman struktur kalimat. Penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan kata, cerita bergambar, atau menyanyi lagu-lagu pendidikan, dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Simatupang, H. K. A., Daulay, M. A. J., Simarmata, R., & Situmorang, S. Y. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(4).
- Muftianti, A. (2019). Penyusunan bahan ajar interaktif berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *P2M STKIP Siliwangi*, 6(2), 178-186.
- Wijaya, L. K. L. (2023). Penerapan Metode Roleplay Berbantuan Media Filac Pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Materi Puisi Siswa Kelas Tinggi. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Society 5.0.*, 28.