

KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKATIF DI SD DUMAS SURABAYA

Wa Souvi Raaziqal Ningtyas¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²

¹Universitas Terbuka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Surabaya, Indonesia

²Universitas Sunan Giri Surabaya Pendidikan Agama Islam, Surabaya, Indonesia

Kata kunci:

Abstract

Edukatif
Kreatif
interaktif

Corresponding authors
wasouvi06@gmail.com

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah penggunaan permainan edukatif dan kreatif dapat membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di SD DUMAS Surabaya. Subjek dalam studi ini adalah murid-murid di SD DUMAS. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu kepada peserta didik. Permainan ini melibatkan interaksi dan tantangan permainan edukatif memiliki potensi untuk meningkatkan semangat dan partisipasi dalam belajar siswa, serta metode pembelajaran kolaboratif yang melibatkan kerja sama dalam proses pembelajaran kelompok kecil dan tim untuk memecahkan masalah melalui diskusi dan saling membantu dalam memahami konsep-konsep. Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif yang kreatif dan interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, menciptakan lingkungan belajar akan membuat senang dan menantang, serta mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif berdiskusi serta saling membantu dalam memahami materi pembelajaran, sehingga bisa digunakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang direkomendasikan.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran yang kreatif dan interaktif melalui permainan edukatif Ada potensi besar untuk meningkatkan semangat belajar, keterlibatan siswa, serta penguasaan materi pembelajaran. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih alami dan bermain sambil belajar, sehingga memperkuat koneksi antara pengalaman belajar dengan situasi kehidupan nyata. Namun, meskipun pentingnya penggunaan permainan edukatif telah diakui secara luas, masih diperlukan upaya yang lebih besar untuk mengintegrasikan strategi ini ke dalam kurikulum dan praktik pembelajaran di SD. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari cara meningkatkan motivasi belajar, mengidentifikasi keuntungan dan tantangan dalam penggunaan permainan edukatif melalui pembelajaran yang kreatif dan interaktif di SD, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan implementasinya dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Hasil penelitian literatur menunjukkan bahwa untuk menciptakan kelas yang terlibat, inovatif, produktif, dan menyenangkan, guru dapat mengelola mengelola kelas dengan efektif, memilih media yang digunakan, memanfaatkan beragam referensi belajar, mengikutsertakan siswa secara aktif, dan menerapkan pembelajaran interaktif. (Durisa et al., 2022).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai suatu upaya yang disusun secara terencana dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik didorong secara aktif untuk mengembangkan potensi mereka. (Sari & Rustiana, 2013).

PAIKEM adalah kependekan dari Pendekatan Interaktif, Kreasi, Efisiensi, dan Momentum. Interaktif mengacu pada pengajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, termasuk bertanya, berdiskusi, dan berbagi gagasan. Ini menekankan bahwa pembelajaran melibatkan siswa secara langsung dalam membangun pemahaman mereka, bukan hanya menerima informasi dari guru secara pasif. (IV, 2019).

Tugas seorang guru tidak hanya terbatas pada memberikan pelajaran, tetapi juga mencakup aspek mendidik, mengasuh, dan membimbing peserta didik. Selain itu, guru bertanggung jawab untuk mengidentifikasi serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu siswa. (Pahlawan et al., 2023).

Guru harus mengadopsi berbagai metode pembelajaran yang beragam, menyediakan bantuan dan bimbingan yang memadai, serta memberikan umpan balik yang konstruktif dan membangun. (Vita & Yusron, 2024). Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dihadapkan pada kebutuhan untuk mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk melalui penerapan strategi dan model pembelajaran yang baru. (Sihartin, 2021).

Tugas harian yang diberikan terasa repetitif dan kurang beragam, seperti membaca buku, menyelesaikan serangkaian soal, dan menulis dalam jumlah yang berlebihan., di awal mengerjakan siswa akan aktif, dan senang. Seiring berjalannya waktu siswa mulai jenuh dengan kegiatan yang monoton yang akan membuat siswa semakin pasif dan terlambat untuk mengerjakan tugas, dalam evaluasi setiap pertemuan pembelajaran siswa lebih cenderung tertarik pada pembelajaran berbasis permainan edukatif. Seperti sekolah lainnya di SD DUMAS mengalami tantangan dalam mengajar anak SD, jika orang dewasa dengan mudah memahami konsep, tidak demikian halnya dengan mereka membutuhkan waktu lama untuk memahami konsep dan menyerap makna suatu konsep. Selain itu kurangnya interaksi, pembelajaran yang monoton, pendekatan kepada siswa, dan metode Kegiatan pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi penyebab utama kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, partisipasi kehadiran dan keaktifan siswa juga menjadi salah satu kesuksesan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada tingkat pendidikan dasar, minat siswa lebih menonjol tertarik dengan hal unik, menarik, dan menyenangkan. Permainan edukatif menawarkan berbagai manfaat, termasuk kemudahan dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi dan interaksi langsung. Selain itu, dengan cara ini, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk

Walada: Journal of Primary Education Vol. 3, No. 2, [Agustus] [2024].

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Berpartisipasi aktif. Metode pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antara peserta didik untuk meningkatkan pemahaman bersama melibatkan permainan edukatif juga mendorong kerja sama antara peserta didik, Ini bisa meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. mereka.

Namun, meskipun terdapat banyak potensi manfaat, implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran memerlukan Perencanaan yang cermat dan pemahaman yang komprehensif mengenai kebutuhan siswa. Karenanya, penelitian ini untuk menilai hasil permainan edukatif dan kreatif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa di SD DUMAS Surabaya. Dengan demikian, Harapannya, Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan pemahaman yang signifikan untuk kemajuan perkembangan metode yang lebih efektif dan inovatif di lingkungan pendidikan dasar.

Dari hasil pengamatan pembelajaran di SD DUMAS dengan menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran membuat siswa aktif dan mencapai hasil belajar di atas KKM dan hanya satu/dua anak yang kurang aktif dalam pembelajaran berbasis permainan dan kolaboratif. Permainan edukatif tidak hanya mengajak siswa bermain saja, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif, kreatif, dan interaktif. Dengan demikian implementasi permainan edukatif di SD DUMAS diharapkan dapat membantu keaktifan siswa dalam setiap pembelajaran yang berlangsung. Dari gambaran tersebut, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah penggunaan permainan edukatif bisa meningkatkan motivasi siswa SD DUMAS dalam proses pembelajaran? Apakah permainan edukatif yang kreatif dan interaktif efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa SD DUMAS? Bagaimana dampak permainan edukatif terhadap keaktifan siswa SD DUMAS selama pembelajaran berlangsung? Sejauh mana metode pembelajaran kolaboratif melalui permainan edukatif dapat membantu siswa kelas SD DUMAS dalam memahami konsep-konsep belajar? Dengan menjawab Temuan dari penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman secara signifikan tentang proses merestrukturisasi ulang kalimat atau kata. mengevaluasi efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta dampaknya terhadap keaktifan dan pemahaman konsep pada siswa SD DUMAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang mendeskripsikan fenomena secara kualitatif. di lingkungan di SD DUMAS Surabaya selama satu semester pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan penjelasan dan gambaran tentang fenomena yang terjadi, baik yang bersifat alami maupun yang diciptakan oleh manusia..

(Zulkhairi et al., 2019). Penelitian kualitatif cenderung bersifat deskriptif dan menggunakan pendekatan induktif dalam analisisnya, yang memungkinkan proses dan makna dari sudut pandang subjek menjadi fokus utama. (Fadli, 2021). Data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini terdiri dari data primer yang diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan peserta didik serta guru SD DUMAS. Subjek penelitian adalah siswa SD DUMAS yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif.

Data yang dikumpulkan meliputi observasi partisipatif, wawancara, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran untuk mengukur motivasi, partisipasi, serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Wawancara akan digunakan untuk mengumpulkan pendapat guru kelas maupun siswa terhadap permainan edukatif dan mengembangkan kreativitas dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan lembar observasi dan juga wawancara untuk mengukur tingkat keaktifan dan kemampuan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Data analisis deskriptif akan Analisis dilakukan terhadap data yang diperoleh dari lembar observasi. evaluasi tingkat kemampuan dan keterlibatan siswa berdasarkan indikator yang diamati. Sedangkan data dari wawancara akan dianalisis untuk mengetahui persepsi guru kelas maupun siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, triangulasi data digunakan untuk mencari informasi tambahan untuk menambah, melengkapi, dan menunjukkan kebenaran data. Penelitian ini menggunakan teknik untuk mengumpulkan data tentang keterlibatan siswa dan kemampuan siswa melalui 2 alat yaitu observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keaktifan Siswa di SD DUMAS

Pengamatan terhadap pembelajaran di SD DUMAS menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berhasil meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Sebelum implementasi permainan edukatif, siswa cenderung pasif dan tidak terlibat penuh selama proses belajar-mengajar, terdapat beberapa indikator peningkatan keaktifan siswa.:

a. Partisipasi aktif:

Adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui beragam kegiatan. Ini mencakup keterlibatan fisik, mental, dan emosional siswa saat berinteraksi dengan materi pelajaran, guru, dan teman sebaya. Pembelajaran melalui permainan edukatif adalah strategi pengajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajar konsep dan

keterampilan tertentu, dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa.

Hasil wawancara salah satu guru disekolah, ibu yani menyampaikan “siswa yang ikut serta berpartisipasi akan lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran, seperti sering mengajukan pertanyaan, berkontribusi dalam diskusi, dan menunjukkan inisiatif dalam mengerjakan tugas”. Sedangkan menurut pendapat salah satu siswa yang bernama dani “dengan dilakukannya permainan edukatif akan menumbuhkan rasa percaya diri yang lebih kuat dan menumbuhkan rasa semangat kami dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Saya juga merasa senang dan tidak mudah jenuh dengan materi yang disampaikan guru”. Dari hasil observasi dan wawancara di SD Dumas Surabaya menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan partisipatif selama sesi pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif. Siswa terlihat lebih banyak berinteraksi satu sama lain, menunjukkan antusiasme yang tinggi, dan lebih sering mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang materi pelajaran. Atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Menurut teori Prasetyo & Abduh (2021) menyatakan bahwa, latar belakang kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena guru masih dominan dalam menggunakan metode ceramah dan kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran, meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa. Teori dari Purwati, (2020) mengatakan bahwa Proses belajar melibatkan aktivitas fisik seperti membaca, mendengarkan, menulis, serta berlatih keterampilan, dan sebagainya. Sementara itu, aspek psikologis lebih menekankan pada proses berpikir untuk memperoleh pengalaman yang berhasil dalam pembelajaran.

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran melalui permainan edukatif di SD Dumas Surabaya menunjukkan hasil yang positif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Teori konstruktivis dan teori pembelajaran sosial mendukung temuan bahwa interaksi aktif dan sosial dalam pembelajaran melalui permainan edukatif membantu siswa membangun pengetahuan dan keterampilan secara lebih komprehensif. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran di SD Dumas Surabaya dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa.

b. Motivasi:

Motivasi merupakan pendorong utama di balik partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran melalui permainan edukatif. Motivasi ini tercermin dalam berbagai hal, seperti tingkat semangat dan antusiasme yang tinggi yang ditunjukkan oleh siswa yang aktif berpartisipasi. Motivasi juga tercermin dalam

rasa percaya diri yang ditingkatkan serta semangat belajar yang dihasilkan dari pengalaman positif dalam menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran.

Hasil wawancara dengan salah satu guru di SD DUMAS Surabaya, ibu sinta menyatakan bahwa “partisipasi aktif siswa dalam permainan edukatif meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Sekarang siswa merasa lebih termotivasi dan tidak mudah jenuh dengan materi pelajaran yang disampaikan guru”. Sedangkan menurut salah satu siswa yang bernama rosa menyampaikan bahwa “permainan edukatif menumbuhkan semangat mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mereka merasa termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, seperti diskusi kelompok atau pemecahan masalah saat berdiskusi”

Menurut Muhammad(2017) Motivasi belajar memiliki peran yang signifikan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Kesuksesan dalam proses pembelajaran tergantung pada keberadaan keinginan dan dorongan yang kuat untuk belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses di mana terjadi interaksi yang positif antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. . Dan menurut Emda(2018) Motivasi adalah salah satu elemen yang mendorong siswa untuk berkeinginan belajar. Terdapat dua jenis motivasi belajar, yaitu motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri siswa dan mendorong mereka untuk aktif dalam pembelajaran, dan motivasi ekstrinsik, yang berasal dari faktor luar yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta tinjauan dari Muhammad (2017) dan Emda (2018), dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa sangat berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran melalui permainan edukatif. Partisipasi yang aktif tercermin dalam semangat, antusiasme, dan rasa percaya diri yang ditingkatkan, serta semangat belajar yang muncul dari pengalaman positif. Permainan edukatif mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, mengurangi kejenuhan dengan materi, dan memperkuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik mereka, sehingga dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa secara keseluruhan.

c. Interaksi sosial

Interaksi sosial dalam pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pengembangan kemampuan sosial, kognitif, dan emosional siswa. Melalui interaksi sosial, siswa belajar berbagi ide, berkomunikasi, memecahkan masalah bersama, dan mengembangkan keterampilan interpersonal yang vital dalam kehidupan sehari-hari. Diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan aktivitas berpasangan adalah contoh interaksi sosial. Faktor-faktor yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan memperluas pandangan mereka melalui perspektif orang lain. Selain itu, interaksi sosial juga memfasilitasi pembentukan ikatan sosial antara siswa, memperkuat rasa kebersamaan dalam kelas, dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung.

Hasil wawancara dengan guru di SD DUMAS Surabaya, Ibu rina menyampaikan bahwa “sekarang saat pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif berinteraksi dengan teman sekelas, bekerja sama dengan kelompok, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Sebelumnya, interaksi sosial antara siswa dalam pembelajaran cenderung minim. Namun, setelah penggunaan permainan edukatif, interaksi sosial antara siswa meningkat. Mereka lebih aktif berinteraksi dengan teman sekelas, bekerja sama dalam kelompok, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas”. Sedangkan menurut salah satu siswa bernama rizal menyampaikan bahwa “sekarang mereka tidak canggung lagi jika harus berkelompok, dan dapat saling membantu untuk memberikan dukungan kepada temannya”

Menurut Oktaviani & Syahiril Anwar(2022) Hubungan antara peserta didik dan guru juga berperan dalam menentukan tingkat pencapaian belajar siswa. Interaksi antara guru dan peserta didik adalah faktor eksternal yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut teori Beartha (2019) Proses perkembangan bahasa dan komunikasi pada seorang anak akan memengaruhi kemampuan komunikasi dan interaksi sosialnya di masa depan. Jika seorang anak tidak berhasil melalui tahapan perkembangan yang tepat dalam kemampuan komunikasinya, hal ini dapat mengakibatkan keterbatasan dalam kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi sosial.

Brdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta tinjauan dari Oktaviani & Syahiril Anwar (2022) dan teori Beartha (2019), dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan pada pengembangan kemampuan sosial, kognitif, dan emosional siswa. Melalui interaksi sosial, siswa dapat belajar berbagi ide, berkomunikasi, memecahkan masalah bersama, dan mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan permainan edukatif di SD DUMAS Surabaya telah memperkuat interaksi sosial antara siswa, meningkatkan kolaborasi dalam kelompok, serta membangun rasa kebersamaan di kelas. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa juga berperan penting dalam kesuksesan pembelajaran.

2. Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya

Permainan edukatif di Sd DUMAS melibatkan beberapa langkah penting :

a. Pemilihan permainan yang tepat:

Dalam kegiatan pembelajaran guru harus memilih permainan yang tepat sesuai materi dan tingkat perkembangan siswa, tingkat perkembangan siswa. Ada beberapa permainan yang digunakan dalam pembelajaran meliputi permainan papan edukatif, permainan digital, dan aktivitas fisik yang menyenangkan

Hasil wawancara dengan guru Sd DUMAS Surabaya, ibu putri menyatakan bahwa “pemilihan permainan papan edukatif, permainan digital, dan aktivitas fisik dalam pembelajaran merupakan langkah yang strategis dan beragam. Permainan papan edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif bagi siswa, sementara permainan digital dapat menarik minat siswa yang lebih cenderung terhubung dengan teknologi. Sementara itu, aktivitas fisik yang menyenangkan dapat membantu siswa untuk tetap aktif secara fisik sambil belajar. Dengan memanfaatkan berbagai jenis permainan ini, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang variatif dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi belajar mereka.”. Sementara itu menurut menurut salah satu siswa bernama Amel “pemilihan permainan papan edukatif, permainan digital, dan aktivitas fisik memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan untuk mereka. Mereka antusias dalam pembelajaran ketika menggunakan permainan tersebut. Permainan digital, menarik untuk siswa karena keterampilan teknologi yang mereka dapatkan, sementara aktivitas fisik memberikan kesempatan untuk bergerak dan bersosialisasi dengan teman sekelas

Seorang guru harus pandai memilih bentuk permainan yang cocok dengan materi pelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah serta situasi dan kondisi psikologis anak Bermain adalah cara anak-anak menunjukkan diri secara pribadi mereka tanpa tekanan dengan merasa senang. Pada anak usia dini, bermain memiliki banyak manfaat (Rohmah, 2016).

Bermain berasal dari istilah "main" yang mengacu pada aktivitas melakukan permainan dengan tujuan menghibur diri (dengan atau tanpa menggunakan peralatan khusus. (Washfiyah & Yogyakarta, n.d.).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, pemilihan permainan yang tepat dalam pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Permainan papan edukatif, permainan digital, dan aktivitas fisik yang menyenangkan merupakan pilihan yang variatif dan dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan siswa, serta kondisi sekolah dan psikologis anak. Permainan tersebut memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan bagi siswa, meningkatkan antusiasme belajar, keterampilan teknologi, dan kesempatan untuk bergerak serta bersosialisasi. Sebagai seorang guru, penting untuk memilih bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Bermain memiliki banyak manfaat, terutama bagi anak usia dini, karena merupakan cara bagi mereka untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan dan merasa senang. Oleh karena itu, pemilihan permainan yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

b. Integrasi dengan kurikulum:

Pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Ini mengacu pada upaya guru dalam memilih permainan yang tidak hanya menarik secara intrinsik, tetapi juga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Dengan kata lain, setiap permainan yang digunakan memiliki relevansi langsung dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari dan berkontribusi pada pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Hasil wawancara dengan guru SD DUMAS Surabaya, ibu nia mengatakan bahwa “permainan dengan kurikulum adalah suatu keharusan dalam pendekatan pembelajaran yang efektif. Seperti saat saya menggunakan papan edukatif yang memiliki grid matematika atau huruf-huruf untuk membantu siswa memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika dan bahasa. Dengan menggunakan papan edukatif ini, siswa dapat secara interaktif mempraktikkan keterampilan matematika mereka, seperti penjumlahan, pengurangan, atau membentuk kata-kata. Mereka lebih cepat memahami apa yang saya jelaskan. Sementara itu menurut salah satu siswa bernama april bahwa “papan edukatif dalam pembelajaran itu menyenangkan, Saya suka ketika ibu guru menggunakan papan edukatif saat mengajar, karena membuat saya dan teman-teman lebih aktif pembelajaran lebih menarik. Misalnya, ketika saya dan teman-teman menggunakan papan dengan huruf-huruf magnet untuk membentuk kata-kata, itu membuat kita lebih antusias untuk belajar bahasa Inggris.,saya juga suka menggunakan papan edukatif yang dapat dipersonalisasi, seperti papan berjenis magnet atau papan tulis yang dapat diubah-ubah

Sebelum menjelaskan apa yang dimaksud dengan integrasi kurikulum, mari kita telaah konsep integrasi itu sendiri. Integrasi adalah proses penggabungan atau penyatuan hingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Konsep dasar integrasi melibatkan penggabungan, penyatuan, kepercayaan, serta penciptaan kesatuan yang utuh melalui penggabungan sistem atau objek. (Imron et al., 2017)

Integrasi kurikulum memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang berbagai permasalahan dalam lingkungan mereka dengan berbagai sudut pandang. Dengan integrasi kurikulum, diharapkan peserta didik memiliki keterampilan dalam mengenali, mengevaluasi, dan mengaplikasikan informasi yang relevan dari lingkungan sekitar secara signifikan. (Khozin et al., 2021)

Integrasi permainan dalam pembelajaran dengan kurikulum membawa manfaat yang signifikan bagi siswa. Pemilihan permainan Menggunakan materi yang sesuai dengan pelajaran dan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa serta mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan. Pendekatan ini juga akan membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa., dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Dengan integrasi kurikulum melalui permainan, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang holistik dan siap menghadapi tantangan di dunia nyata.

Evaluasi berkelanjutan: Proses pembelajaran melalui permainan dievaluasi secara berkala untuk mengukur efektivitas dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Evaluasi berkelanjutan dalam pembelajaran melalui permainan merupakan proses sistematis untuk mengukur efektivitas dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa secara berkala. Ini melibatkan pengumpulan data, Menganalisis, dan menginterpretasi hasil untuk menilai sejauh mana permainan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. pembelajaran yang ditetapkan. Tindakan perbaikan kemudian diambil berdasarkan temuan evaluasi, dengan pemantauan berkelanjutan untuk memastikan kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa dan efektivitas permainan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Hasil wawancara dengan guru SD DUMAS Surabaya, ibu dian mengatakan bahwa “penggunaan permainan dalam pembelajaran telah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa teramati saat mereka menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. dan mampu memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran yang saya berikan secara langsung dengan permainan. Namun, saya juga tetap mencatat bahwa penyesuaian permainan dengan kebutuhan dan minat siswa merupakan aspek yang perlu saya perhatikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar, melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan.(L Idrus, 2019)

Evaluasi proses pembelajaran bertujuan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui seberapa jauh program pembelajaran dapat dilaksanakan, perlu membandingkan antara proses pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan dengan proses pembelajaran yang senyatanya berlangsung (Sukanti, n.d.)

KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti pentingnya pembelajaran kreatif dan interaktif melalui permainan edukatif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan penguasaan materi oleh siswa di Sd DUMAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar

Walada: Journal of Primary Education Vol. 3, No. 2, [Agustus] [2024].

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#).

yang lebih menarik dan efektif, di mana siswa dapat belajar Sambil bermain, yang pada gilirannya memperkuat keterkaitan antara pengalaman belajar dan kehidupan nyata.

REFERENSI

- Bertha. (2019). Kemampuan Komunikasi Intraksi Sosial Anak dengan Hamatan Majemuk di SLB-G Daya Ananda. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(5), 449–458. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/plb/article/view/16103>
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63. <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Imron, A., Hamzah, H., & Yudiawan, A. (2017). Integrasi Kurikulum Pondok Pesantren dalam Peningkatan Pemahaman Agama Islam di SMP IT Nurul Yaqin Kabupaten Sorong. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v3i1.47>
- IV, S. V. (2019). *Sabilarrsyad Vol. IV No. 01 Januari-Juni 2019 PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAIKEM) Ahmad Jais. IV(01)*, 113–123.
- Khozin, K., Haris, A., & Asrori, A. (2021). Pengembangan Integrasi Kurikulum. *Tadarus*, 10(1). <https://doi.org/10.30651/td.v10i1.9090>
- L Idrus. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Oktaviani, W., & Syahiril Anwar, W. (2022). *CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik Pengaruh Interaksi Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya*. 6.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., El-yunusi, M. Y. M., Salsabilla, A., & Arifin, N. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling Guru Profesional dalm Perspektif Filsafat Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4204–4212.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Purwati, R. P. (2020). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Discovery Learning Menggunakan Google Classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 202. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45725>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Sari, L., & Rustiana, A. (2013). Model Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-Prinsip Pelayanan Prima. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, VIII(2), 101–110.
- Sihartin, S. (2021). Pengaruh Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(1), 1.
<https://doi.org/10.36709/japend.v2i1.11802>
- Sukanti. (n.d.). *Evaluasi Proses Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Vita, D., & Yusron, M. (2024). *BIMBINGAN*. 7, 3717–3729.
- Washfiyah, S., & Yogyakarta, M. I. (n.d.). *Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Dan Meningkatkan Fungsi-Fungsi Kognitif, Psikomotor Dan Afektif Di Kelas I A MIN 1 YOGYAKARTA*.
<https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp/>
- Zulkhairi, Z., Arneliwati, A., & Nurchayati, S. (2019). Studi Deskriptif Kualitatif: Persepsi Remaja Terhadap Perilaku Menyimpang. *Jurnal Ners Indonesia*, 9(1), 145.
<https://doi.org/10.31258/jni.8.2.145-157>