

PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI BERBAHASA INDONESIA

Lina Meilinawati Rahayu¹, Aquarini Priyatna², Baban Banita³

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran¹²³

lina.meilinawati@unpad.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini akan memaparkan apakah pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu dapat membantu pemelajar dalam memperoleh keterampilan yang terkait dengan bahasa, khususnya pengembangan kosakata. Dari beberapa penelitian berbasis permainan menunjukkan para pemelajar menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan permainan, khususnya kartu pendidikan dan merasa bahwa pendekatan tersebut berkontribusi pada pembelajaran secara umum dan pelajaran Bahasa Indonesia secara khusus. Permainan kartu difokuskan pada peningkatan kompetensi kosakata melalui sinonim dan antonim. Dengan asumsi bahwa kemampuan verbal, yaitu berbahasa, merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran apa pun. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan verbal yang baik apabila menguasai bahasa secara baik dan menggunakan banyak kosakata untuk berbagai keperluan. Kapasitas ini juga akan berpengaruh pada semua bidang studi. Dengan demikian, peningkatan perbendaharaan kata melalui permainan sinonim dan antonim merupakan salah satu cara mengembangkan kemampuan verbal. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan kartu-kartu permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa, siswa mendapatkan nilai yang melebihi batas signifikan. Dengan demikian, ada hubungan yang signifikan antara kemampuan verbal dengan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Game-Based Learning (GBL), Sastra Indonesia, Kartu Permainan, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This paper explains whether using cards in game-based learning can help students acquire skills related to language, especially vocabulary development. Several game-based studies show that students show positive attitudes towards the use of games, particularly educational cards, and feel that this approach contributes to learning in general and Indonesian language lessons in particular. The card game is focused on increasing competency in vocabulary through synonyms and antonyms. With the assumption that verbal ability, namely language, is important in any learning process, someone is said to have good verbal skills if she or he masters the language well and uses a lot of vocabulary for various purposes. This capacity will also affect all fields of study. Thus, increasing vocabulary through games of synonyms and antonyms is one way to develop verbal skills. The results of this study suggest that by using card game that aims to improve language competence, the scores obtained by students exceed a significant limit. Thus, there is a significant relationship between verbal skills and student achievement.

Keywords: Game-Based Learning (GBL), Indonesian Literature, Card Game, Learning Media

PENDAHULUAN

Belajar sambil bermain memiliki beberapa manfaat antara lain menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak pemelajar terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan pemelajar sebagai subjek. Dari banyaknya manfaat yang didapatkan dari pembelajaran dengan permainan, akan dibuat media ajar dengan permainan kartu. Sebelum dibuat media ajar yang berbasis permainan, terlebih dahulu dilakukan penelitian tentang pelajaran Bahasa Indonesia kepada para pemelajar. Hasil penelitian tersebut melandasi dibuatnya kartu permainan ini. Dengan mengacu pada manfaat-manfaat permainan untuk pembelajaran, permainan kartu yang dirancang dalam penelitian ini mampu menyampaikan pengetahuan bahasa melalui kosakata (sinonim dan antonim) yang mudah dipelajari dan memunculkan minat peserta untuk mengetahui lebih jauh.

Penelitian ini akan memaparkan apakah pembelajaran berbasis permainan menggunakan kartu dapat membantu siswa dan mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan, khususnya dalam meningkatkan kosa kata yang terkait dengan sinonim dan antonim. Dari beberapa penelitian berbasis permainan didapat hasil bahwapara peserta menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan permainan, khususnya kartu pendidikan dan merasa pendekatan tersebut berkontribusi pada pembelajaran. Penelitian Liu (2013) menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran dengan permainan kartu secara signifikan meningkatkan pengetahuan ilmiah siswa terkait dengan pelajaran yang dimaksud. Hasil ini sesuai dengan penggunaan *game* digital dalam pembelajaran berbasis *game* dalam studi sebelumnya (Lin et al., 2013; Papastergiou, 2009; Siegler & Ramani, 2008; Yien et al., 2011). Selain itu, penggunaan permainan kartu untuk mempromosikan pembelajaran berbasis permainan juga meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas belajar.

Kompetensi seseorang dalam penguasaan kosa kata berdampak pada berbagai kemampuan dalam belajar. Membaca wacana apa pun, baik itu berita, karya sastra, maupun ilmu pengetahuan lainnya sama dengan membaca sebuah cerita. Oleh sebab itu, metode pembelajaran yang digunakan untuk memahami wacana harus mampu memperlihatkan sisi menarik wacana itu sendiri. Selain metodenya yang menarik, penguasaan kosa kata menjadi hal yang harus dikuasai. Hal tersebut diperlukan agar pembaca masa kini, terutama siswa, tidak terlalu asing dengan berbagai wacana yang dibacanya, misalnya karya sastra. Karya-karya yang digunakan dalam pembelajaran sastra biasanya memiliki jarak usia yang cukup jauh dengan pembaca sekarang. Hal itu membuat karya sastra menjadi bacaan kuno yang tampak “terlalu serius”. Pengenalan tokoh dan karya sastra pun cenderung “menakut-nakuti” pembaca. Padahal, pembelajaran sastra dapat dimulai melalui hal-hal yang menarik perhatian pembaca generasi sekarang, misalnya, melalui kutipan-kutipan populer yang cocok dengan minat pembaca.

Selain manfaat permainan dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan di atas, penelitian ini juga akan mengevaluasi desain permainan sesuai dengan lima indeks yang diusulkan oleh Liu dan Lin (2009): Apakah informasi permainan sesuai dengan deskripsi permainan dari peserta didik dan *game* termasuk tema pembelajaran; apakah gambar-gambar dalam *game* dikaitkan dengan tema pembelajaran dan dapat membangkitkan minat siswa; apakah struktur permainannya sederhana dan operasinya mudah dipelajari; apakah keseluruhan konten permainan itu menarik, dan termasuk banyak gambar untuk presentasi; dan apakah *game* memberikan umpan balik instan. Dengan mengacu pada prinsip-prinsip ini, kami dapat memastikan permainan kartu yang dirancang dalam penelitian ini mampu menyampaikan pengetahuan sastra dan kesusastraan Indonesia yang mudah dipelajari dan memunculkan minat peserta untuk mengetahui lebih jauh.

Masalah pemilihan metode pembelajaran yang tepat yang seperti halnya dialami dalam hampir semua disiplin ilmu perlu dicarikan solusi, salah satunya melalui permainan. Hal tersebut menunjukkan bukan subjek pelajarannya yang membosankan, tetapi metodenya. Masalah metode pembelajaran pun menjadi masalah umum. Penelitian Chen dkk. (2016), misalnya, membahas upaya penerapan materi geologi dalam *Role Play Game (RPG)* untuk siswa kelas 10. Penelitian tersebut menekankan pentingnya pemahaman terhadap penerapan pola instruksi *game* yang menarik dalam pembelajaran. Metode seperti demikian itu dianggap efektif untuk meningkatkan minat siswa terhadap subjek yang dipelajarinya. Pembelajaran dengan metode permainan tersebut dinamakan *game-based learning (GBL)*. *GBL* ini adalah metode yang kian lama kian populer. Hal itu terlihat dari banyaknya penelitian yang membahas *GBL* dengan berbagai subjek dan jenis permainan yang berbeda.

Selain Chen dkk., ada juga penelitian tentang efektivitas metode *GBL* dalam pembelajaran di sekolah, seperti yang diteliti oleh Kamnardsiri dkk. (2017), Liu dan Chen (2013), Yien dkk. (2011), Cózar-Gutiérrez dan Sáez-López (2016), Lin dkk. (2018), Bolstad (2018), Bahrami dkk. (2012), Nurfauzi (2016), Adani dan Lutfi (2016), Putra dkk. (2016), Allsop dan Jessel (2015), Hayat (2018), Vitianingsih (2016), Rahman dan Tresnawati (2016). Beberapa contoh penelitian tersebut menunjukkan satu simpulan yang sama, yaitu *GBL* dinilai efektif untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan nilai siswa dalam rangkaian proses belajar. Berdasarkan manfaat yang didapatkan melalui metode *GBL*, dapat disimpulkan bahwa batasan antara bermain dan belajar menjadi bias. Keduanya sulit dipisahkan. Sebagaimana dipaparkan Chen dkk. berdasarkan survei John (2016), hampir setengah dari siswa yang ditelitinya (1.162 siswa) memisahkan kegiatan belajar dan bermain *game*. Oleh sebab itu, belajar dengan cara tradisional menjadi hal yang tidak efektif karena daya tariknya lebih lemah daripada bermain *game*.

Hidayat (2018) membandingkan metode pembelajaran tradisional dan *GBL* dengan menyebut keduanya sebagai pedagogi dan androgogi. Pedagogi berkaitan dengan pembelajaran untuk membentuk dan mengembangkan karakter siswa sehingga lebih cocok untuk anak-anak. Hidayat berargumen bahwa konsep belajar androgogi sangat bermanfaat bagi mereka yang memiliki tujuan dan minat spesifik. Hal itu perlu didukung juga dengan pengalaman yang dekat dengan mereka. Pembagian metode belajar seperti itu serupa dengan pengategorian *education design* dan *game design*. Bolstad (2018) memaparkan pemisahan dua hal tersebut membuat belajar dan bermain menjadi sangat berjarak. Siswa yang senang bermain *game* seolah menjadi “orang luar” bagi siswa yang senang belajar, begitupun sebaliknya. Dalam metode androgogi, batas keduanya tidak lagi dipersoalkan selama keduanya terhubung oleh tujuan yang sama.

Metode *GBL* ini disebut dengan istilah berbeda dalam beberapa tulisan. Egger (2011) menyebutnya dengan *serious game-based*, Putra dkk. (2016) dan Dwiyono (2017) menyebutnya *game* edukasi, sedangkan Hidayat (2018) meminjam istilah *academic games*. Dalam tulisannya, Egger (2011) tidak membahas secara fokus penyebutan *serious game-based*, tetapi ia menyatakan bermain *game* tanpa tujuan adalah aktivitas yang tidak bermanfaat. Dari hal itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain dalam belajar harus memiliki tujuan yang jelas. Hidayat (2018) juga menyebutkan istilah *serious games* setara dengan *academic games*. Penyebutan tersebut digunakan untuk membedakannya dengan *entertainment games*. Bressling dan Wankel sebagaimana dikutip Hidayat (2018) mengemukakan bahwa konsep *academic games* sudah dikenal sejak 1992. Jadi, penyebutan istilah lainnya, seperti *serious games* dan *game* edukasi, berinduk dari konsep tersebut. Secara garis besar, penyebutan-penyebutan tersebut digunakan untuk membedakan permainan untuk hiburan dan pembelajaran.

Permainan penunjang yang dikembangkan untuk mendukung metode *GBL* ini sangat beragam. Liu dan Chen (2013) Bahrami dkk. (2012), Kusuma dan Irawati (2012), dan Nurfauzi (2016) meyakini penerapan *GBL* perlu menyeimbangkan konsep *fun* dengan interaksi *face-to-face* antarsiswa. Namun, peneliti setelahnya menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung *GBL*, misalnya, Chen dkk. (2016), Kamnardsri dkk. (2017), Lin dkk. (2018), Bolstad (2018). Meskipun demikian, pergeseran kecenderungan *GBL* pada dunia digital tersebut tidak dapat digeneralisasi. Pembelajaran melalui permainan nondigital masih sangat populer di Jepang, misalnya, pembelajaran menggunakan *karuta*. Novita (2019) dan Angeline (2018) melaporkan dalam tulisannya bahwa popularitas *karuta* sebagai alat pembelajaran bahasa dan sastra di Jepang makin meningkat. Bahkan, popularitasnya telah memengaruhi beberapa metode *GBL*, seperti dalam pembelajaran bahasa (Taynton & Yamada, 2011; Hidayatullah, 2015; Afifah, 2018) dan sejarah (Hasanah,

2015). Perbedaan media pendukung *GBL* tersebut memperlihatkan keberagaman latar belakang dan tujuan penelitian. Namun, keduanya tetap memperlihatkan cara efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa di sekolah.

Beberapa penelitian mengenai model pembelajaran *karuta* telah dibahas sebelumnya. Dengan subjek pembelajaran yang berbeda, para peneliti memiliki tujuan yang serupa, yaitu memberikan pemahaman yang lebih baik dengan cara yang efektif. *Karuta* adalah permainan kartu tradisional Jepang. Di Jepang sendiri, *karuta* telah mengalami pergeseran sasaran. Angeline (2018) dan Mila (2019) mengungkapkan *karuta* yang awalnya hanya dimainkan oleh bangsawan, sekarang ini sudah dapat dimainkan berbagai kalangan. Fungsinya pun mulai berubah, yaitu dari permainan mencocokkan puisi menjadi media pembelajaran bahasa pada anak-anak. Pergeseran tersebut juga yang mungkin menginspirasi pengembangan model belajar melalui *karuta*.

Taynton dan Yamada (tanpa tahun) menerapkan pola pembelajaran melalui *karuta* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada siswa menengah atas dan universitas di Jepang. Dengan menerapkan pola “mendengarkan” dan “membaca” tulisan dalam kartu, siswa diharapkan dapat lebih fasih berbahasa Inggris dalam dua aspek itu. Sebagian besar siswa menyatakan setuju dengan efektivitas pembelajaran tersebut meskipun masih ada beberapa kesulitan dalam praktik bicara bebas. Hidayatullah (2015) juga memperlihatkan efektivitas penggunaan kartu dengan pola permainan *karuta* dalam pembelajaran kanji di universitas. Dengan penggunaan metode tersebut, tampak adanya peningkatan nilai siswa dalam membaca kanji. Penggunaan metode mengingat pasangan kartu dalam *karuta* terbukti efektif dalam pembelajaran yang juga membutuhkan kemampuan menghafal.

Dua penelitian lainnya yang juga membahas penerapan pola belajar dengan *karuta* adalah penelitian Hasanah (2015) dan Afifah (2018). Kedua penelitian memperlihatkan cara pembelajaran siswa melalui permainan kartu. Namun, subjek yang ditekankan berbeda. Hasanah meneliti penerapan metode tersebut dalam pembelajaran sejarah, khususnya kerajaan Islam di Indonesia, bagi siswa kelas V sekolah dasar. Di samping itu, Afifah (2018) juga menggunakan metode permainan kartu dalam *karuta* untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Kedua penelitian memperlihatkan adanya hasil positif terhadap penerapan metode pembelajaran tersebut. *Karuta* dianggap mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar dan menghasilkan nilai yang lebih baik. Dari keempat penelitian mengenai *karuta*, dapat dirumuskan bahwa *karuta* telah terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan materi pada siswa.

METODE

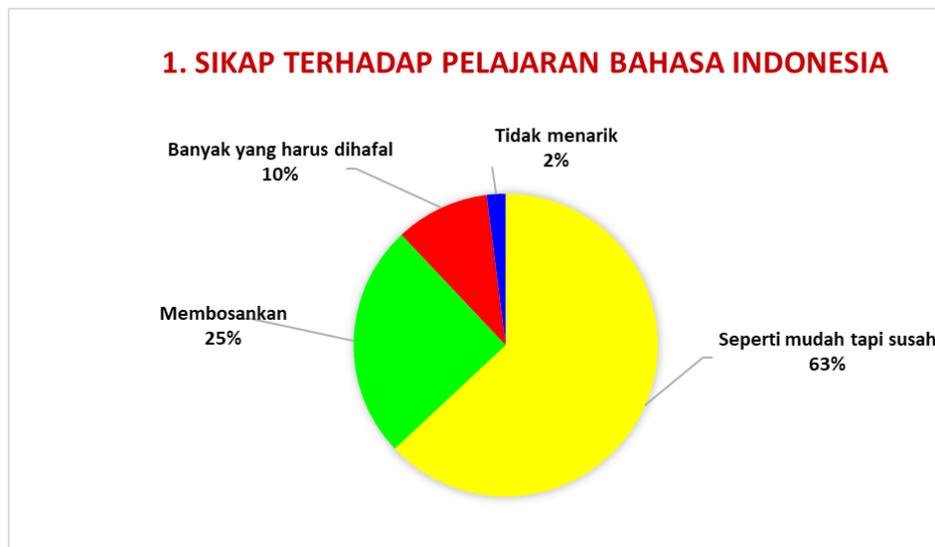
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka dan uji lapangan. Studi pustaka dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang berfokus pada *game-based learning* dan *karuta*. Melalui studi pustaka, didapatkan penelitian-penelitian terdahulu untuk memetakan posisi penelitian ini. Setelah proposal disusun, pengumpulan data lapangan dilakukan untuk mengklasifikasikan sasaran penelitian. Sasaran penelitian adalah siswa sekolah menengah atas (SMA) di beberapa kota di Jawa Barat. Pemilihan sekolah dilakukan secara acak dengan mempertimbangkan jarak antarsekolah. Setiap sekolah yang dijadikan tempat penelitian tidak saling berdekatan agar dapat menghasilkan data yang lebih luas sebarannya. Setiap sekolah menyiapkan siswa-siswanya untuk diberikan tes. Tes diambil sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan setelah penerapan metode belajar menggunakan KartuSa. Sebelum sosialisasi KartuSa, siswa akan

diberikan tes kemampuan penguasaan sastra Indonesia berupa tokoh, karya, dan periode penting dalam kesusastraan. Setelah lembar tes dinilai oleh tenaga ahli, siswa akan diberikan sosialisasi mengenai KartuSa dan mempraktikkannya selama beberapa pertemuan berdasarkan pembagian materi. Pada tahap akhir uji lapangan, siswa akan diberikan tes lagi mengenai materi kesusastraan Indonesia. Dari kedua hasil tes, sebelum dan sesudah pengaplikasian KartuSa, akan dapat dirumuskan signifikansi KartuSa terhadap pembelajaran sastra di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sikap terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia

Pada bagian ini akan ditunjukkan hasil analisis atas sikap siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Data ini diperlukan untuk menyusun kartu-kartu permainan untuk meningkatkan kompetensi pemelajar dalam pelajaran bahasa Indonesia. Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan survei awal untuk mengetahui sikap mereka terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Pertanyaan diajukan melalui angket secara daring terhadap 100 pelajar SMA. Dari hasil angket tersebut diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 1 Sikap/Pandangan siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia

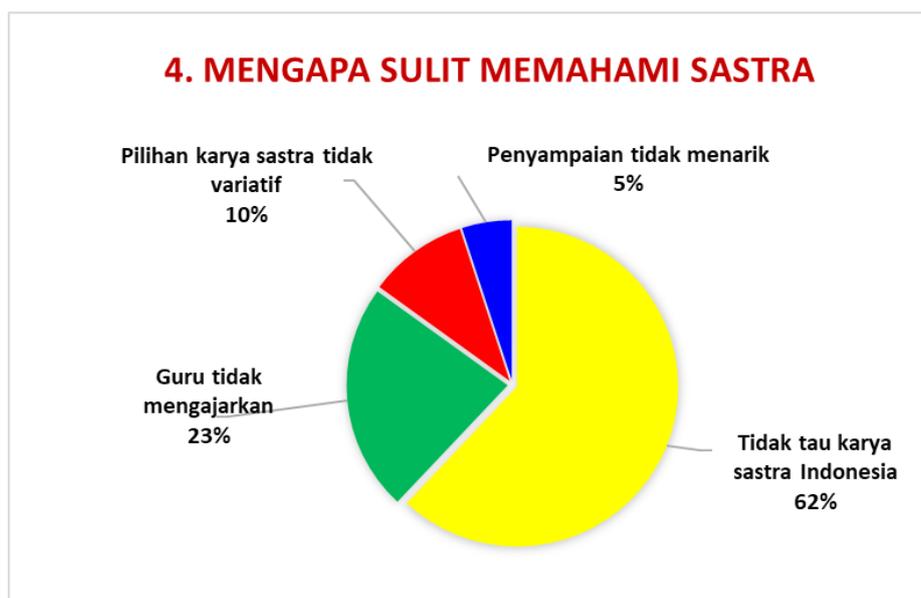
Dari survei awal diketahui bahwa pada umumnya mereka menganggap pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah karena bahasa sehari-hari yang sudah dikenal sejak kecil dan dipelajari sejak masuk sekolah. Namun, menurut pengakuan mereka ternyata tidak mudah karena bahasa yang dipelajari berbeda dengan bahasa yang dipergunakan sehari-hari. Pertanyaan ini dimaksudkan untuk data awal karena ada pandangan bahwa banyak siswa tidak menganggap penting pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini juga terbukti karena mereka selama ini sering menganggap mudah.

Selanjutnya, ketika ditanyakan materi apa yang sulit dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Jawaban terbanyak adalah memahami teks dan sastra.



Gambar 2 menunjukkan bahwa pada umumnya siswa kesulitan memahami teks dan sastra

Alasan yang dikemukakan siswa pada umumnya sama bahwa teks bacaan umumnya panjang-panjang hingga membosankan untuk dibaca. Selain itu, sulit menangkap makna atau inti dari teks tersebut. Kesulitan tentang materi sastra pada umumnya disebabkan kurangnya minat baca terhadap sastra. Menurut pengakuan beberapa siswa, hal ini juga terjadi karena guru tidak mengajarkan dan memperkenalkan karya sastra lebih banyak dan lebih dalam. Walaupun diperkenalkan, guru hanya memperkenalkan karya-karya *mainstream* yang selama ini sudah dikenal atau diketahui. Dengan demikian, keinginan untuk mengetahui sastra lebih jauh menjadi tidak ada. Alasan-alasan siswa dapat terlihat pada tabel di bawah ini.



Gambar 3 Alasan siswa tidak menyenangi materi sastra

Ketika ditanyakan pembelajaran seperti apa untuk materi bahasa Indonesia yang mereka harapkan, jawaban terbanyak adalah pembelajaran yang serius tapi santai. Serasa bermain tetapi mereka memahami materi yang diajarkan. Jawaban-jawaban mereka seperti tampak pada diagram di bawah ini.

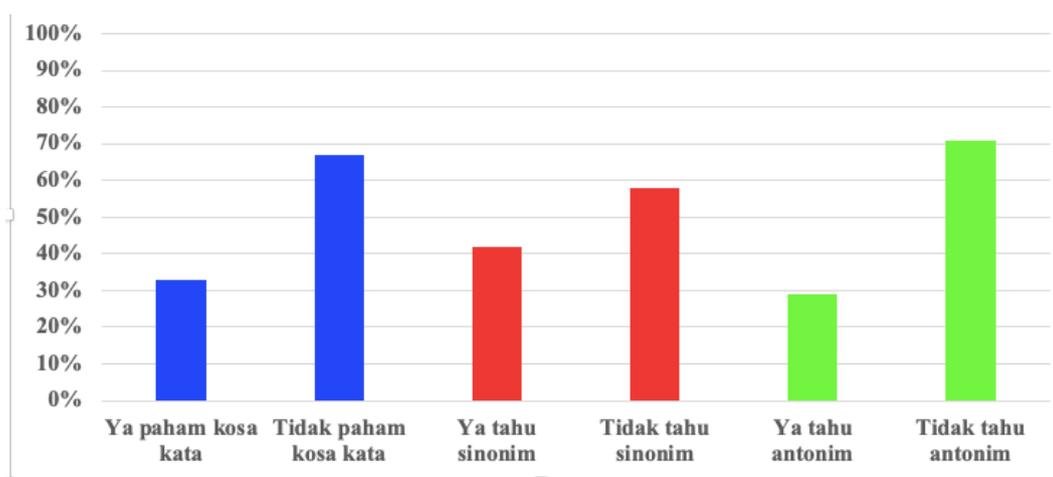
Dari hasil analisis awal, diperoleh hasil bahwa siswa lebih menyenangi pembelajaran



Gambar 4 Pembelajaran yang diharapkan oleh siswa

berbasis *game* (permainan) dengan alasan yang dikemukakan pada umumnya bahwa permainan tidak membosankan dan cenderung merasa tidak sedang belajar. Hal ini sejalan dengan beberapa temuan penelitian yang memaparkan manfaat pembelajaran berbasis permainan. Beberapa manfaat belajar sambil bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai subjek. Berdasarkan hasil survei awal di atas dibuatlah kartu-kartu. Namun, secara khusus kami juga bertanya topik khusus berkaitan dengan pengetahuan kosa kata tentang sinonim dan antonim yang akan dibuat permainan kartu, sebagai berikut.

Dalam kesempatan wawancara diberikan senarai kosa kata dalam bahasa Indonesia. Kata-kata tersebut memang tidak produktif dipakai sehari-hari. Mereka diminta untuk menebak atau menjelaskan artinya, sebanyak 67% dari mereka tidak paham artinya. Demikian pula dengan sinonim dan antonim kata. Untuk itu, permainan kartu sinonim dan antonim kata menjadi penting untuk dibuat.



Gambar 5 Jawaban pemelajar tentang pengetahuan kosa kata, sinonim, dan antonim

Peningkatan Kemampuan Verbal Melalui Permainan Kartu Sinonim-Antonim

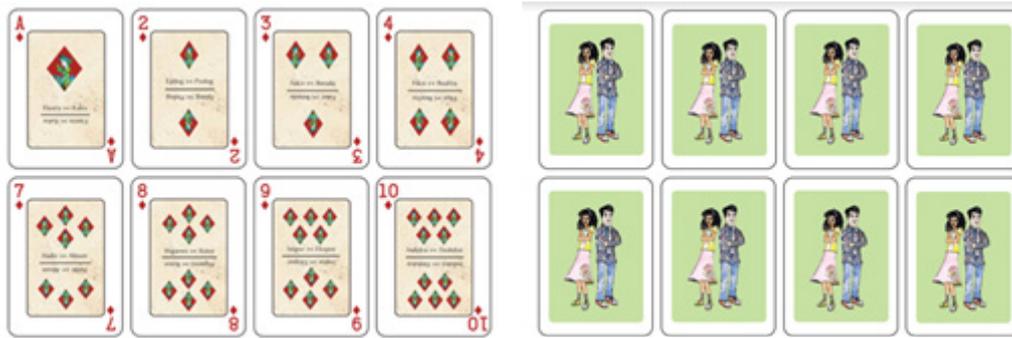
Manusia memiliki berbagai jenis kecerdasan termasuk kecerdasan numerik, musikal, spasial, emosional, verbal, dan kinesetik. Namun, sebagian besar bergantung pada kecerdasan verbal. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan bahasa apabila ia menguasai kemampuan atau bakat verbal. Kapasitas tersebut dapat dilihat melalui tes yang menyertai tes bakat verbal dasar pada sejumlah bidang studi, di antaranya sinonim, antonim, analogi, kata yang tidak sama, dan pemahaman verbal. Tes verbal berfungsi untuk mengukur kemampuan seseorang di bidang kata dan bahasa. Tes pembendaharaan kata atau tes pemahaman atas suatu bacaan merupakan indikator terbaik untuk mengetahui bakat kebahasaan siswa yang masih awal. Berdasarkan penelitian ini, dengan menggunakan metode statistik, nilai yang didapat siswa melebihi batas signifikan, sehingga ada hubungan yang signifikan antara kemampuan verbal dengan prestasi belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan verbal siswa maka akan semakin tinggi pula kemampuan belajar yang diperolehnya. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah kemampuan verbal siswa maka akan semakin rendah pula prestasi belajarnya.

Tahap awal pembuatan kartu dilakukan dengan mempelajari tes-tes potensi akademik yang biasa dilakukan dalam psikotes. Di samping itu juga peneliti mengumpulkan soal-soal tes CPNS yang beredar di pasaran. Diambil kata-kata yang sering keluar atau sering ditanyakan. Terkumpul 575 sinonim dan 250 antonim dari berbagai soal tes yang dikumpulkan. Selain pertimbangan kata-kata yang dipilih berdasarkan keterwakilan alfabet juga dipilih kata-kata yang paling sering muncul dalam soal.

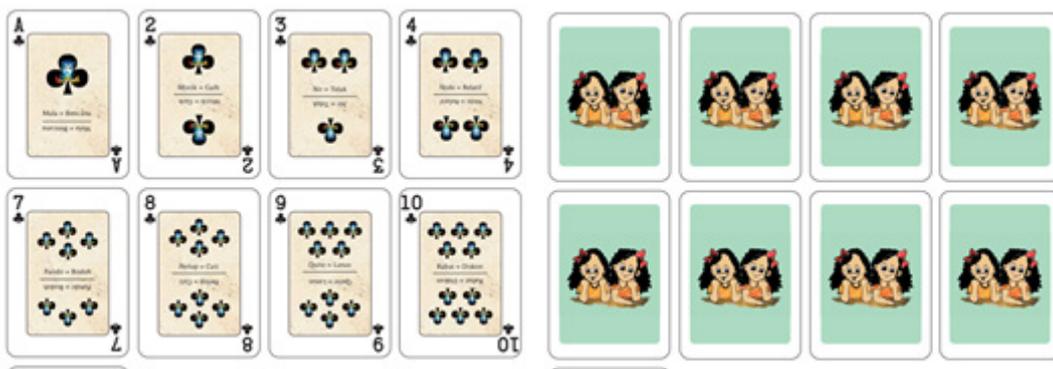
Kartu dibuat seperti kartu remi dan dibuat dua set, yaitu sinonim dan antonim. Cara bermainnya adalah sebagai berikut. Kartu ini terdiri atas empat set masing-masing berisi 13 kartu, seperti kartu remi. Setiap kartu berisi angka dan lambang penanda. Dalam kartu, tertera sinonim sebagai pengetahuan pasangan kosa kata yang sama dalam bahasa Indonesia. Kartu ini dapat dimainkan oleh 2-6 pemain. Tiap-tiap pemain dapat memegang 4-6 kartu. Sisa kartu yang ada disebut sebagai "cangkulan". Para pemain duduk melingkar dan menaruh cangkulan di tengah-tengah, satu kartu pada cangkulan dibuka. Pemain yang mendapat kesempatan pertama mencocokkan satu kartu yang dipegang dengan kartu yang sudah dibuka, baik cocok secara angka, lambang, atau keduanya. Pemain yang

lain juga begitu, seterusnya, sampai kartu habis. Jika pemain tidak memiliki kartu yang cocok, ambil kartu dari cangkulan sampai ada yang cocok. Pemenang permainan ini adalah pemain yang dapat menghabiskan kartunya terlebih dahulu. Permainan menggunakan KartuSa sinonim ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sinonim dalam bahasa Indonesia. Begitu juga kartu antonim tidak jauh berbeda dengan cara bermain di atas.

Di bawah ini telah dibuat desain kartu sinonim dan antonim
 Dalam mendesain kartu diusahakan sedekat mungkin dengan usia dan karakteristik siswa.



Gambar 5 Contoh desain kartu antonim (tampak depan dan belakang)



Gambar 6 Contoh desain kartu sinonim (tampak depan dan belakang)

Gambar dipilih dengan desain gambar kartun untuk mengurangi keseriusan. Sementara itu, warna yang dipilih juga warna pastel untuk menambah efek teduh ketika bermain.

Seperti yang disarankan oleh Liu dan Lin (2009) bahwa ada lima indeks yang harus terpenuhi, yaitu (1) Apakah informasi *game* sesuai dengan deskripsi *game* dari peserta didik dan *game* termasuk tema pembelajaran? Dari indeks pertama ini sudah terjawab dalam penelitian ini bahwa permainan ini masuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan mendukung pembelajaran lainnya karena secara umum meningkatkan kemampuan verbal yang akan mendukung semua pelajaran. (2) Apakah gambar-gambar dalam *game* dikaitkan dengan tema pembelajaran dan dapat membangkitkan minat siswa? Ini sudah dijelaskan di atas sebelumnya bahwa pemilihan gambar diupayakan tidak serius. Oleh sebab itu, dipilihlah gambar kartun yang juga akrab dengan dunia anak-anak. (3) Apakah struktur permainannya sederhana dan operasinya mudah dipelajari? Karena mengadaptasi permainan remi yang akrab dengan semua orang, permainan kartu ini tidak sulit diikuti bahkan hampir semua siswa sudah mengetahui cara bermain dan beroperasinya. (4) Apakah keseluruhan konten permainan itu menarik, termasuk banyak gambar untuk presenta-

si? Pertanyaan ini yang paling relatif untuk dijawab, tetapi desain dibuat lebih menarik dan berwarna dari kartu remi. Bila kartu remi umumnya tanpa gambar, ini diberi gambar-gambar yang variatif. Misalnya, kartu sinonim dengan ikon anak kembar dan kartu antonim dengan ikon gambar anak laki-laki dan perempuan. Begitu pula simbol-simbol seperti raja dan ratu diberi interpretasi ulang. (5) Apakah game memberikan umpan balik instan? Hasil penelitian menunjukkan setelah bermain dan siswa ditanya kosa kata yang dipelajarinya, mereka menunjukkan hasil yang signifikan.

Penelitian dilakukan dengan bertanya kata-kata yang digunakan dalam kartu terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang kata-kata tersebut. Dari tanya jawab ini diperoleh simpulan bahwa masih banyak siswa yang tidak mengetahui sinonim atau antonimnya. Hal ini menunjukkan penguasaan mereka akan kosa kata tidak begitu baik. Selanjutnya, mereka diminta memainkan kartu remi tersebut. Permainan berlangsung seru karena mereka tidak merasa bahwa aktivitas yang dilakukan merupakan bagian dari pembelajaran. Setelah selesai bermain, mereka kembali ditanya mengenai kata-kata yang sudah ditanyakan di awal. Pada umumnya mereka dapat dengan cepat menjawab. Selain itu, mereka bisa menggunakannya dalam tulisan atau kalimat.

Dari eksperimen dalam penelitian ini didapatkan fakta bahwa sinonim dapat memfasilitasi pembelajaran kata dengan mengurangi tuntutan kognitif karena makna kata-kata agak sama dalam pasangan sinonim. Dengan demikian, para praktisi di bidang pengajaran bahasa dapat mengelompokkan dan mengajarkan kata-kata dengan makna yang sama untuk pemahaman yang lebih baik dan pembelajaran cepat. Jika pusat perhatian dialihkan ke fase pembelajaran semantik, pasangan sinonim akan lebih sukses memberikan pembelajaran bagi pelajar. Mengajar sinonim dan antonim dapat memengaruhi memori jangka panjang pelajar untuk mengingat kata-kata dan mengonsolidasikan pengalaman belajar kata-kata dalam bahasa asing. Dari penelitian ini juga dapat diketahui bahwa mengajarkan kata-kata yang memiliki makna terkait seperti kumpulan leksikal, sinonim, dan antonim, akan jauh lebih berguna karena hal tersebut memungkinkan pelajar untuk melihat perbedaan kata sehingga mendapatkan pengetahuan yang lebih baik tentang hal-hal baru.

Mempelajari kosakata adalah elemen kunci dalam mempelajari bahasa apa pun. Sinonim, homonim, dan antonim sebagai kunci proses belajar bahasa dapat membentuk kekayaan kosakata. Selama pembelajaran, pelajar tidak hanya dapat memperkaya kosakata, tetapi kemampuan sinonim, homonim, dan antonim akan membantu pelajar memahami bagaimana menghubungkan kata-kata dengan bidang semantik. Di sisi lain, pengakuan dan penggunaan serta praktik yang tepat dari kata-kata sinonim, homonim, dan antonim dianggap sebagai salah satu karakteristik dan tingkat pengetahuan yang paling mahir dalam bahasa yaitu keterampilan berbicara.

Antonim memainkan peran penting dalam beberapa bidang studi, seperti linguistik, psikologi, sastra atau psikolinguistik, dan penguasaan bahasa pada anak-anak. Pada studi linguistik, antonim menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan makna kata-kata dengan analog atau kamus bilingual sehingga kontribusi antonim dalam bidang leksikografi sangat penting. Pada bidang psikologi, antonim dapat dihubungkan dengan studi yang menghubungkan kata (*word association*) dalam mendeteksi pikiran manusia ketika berfungsi untuk melawan sesuatu. Dalam bidang sastra, hal-hal yang berlawanan dianalisis sebagai ciri khas prosa dramatis. Selain itu, antonim penting dalam proses pemerolehan bahasa. Dalam proses ini, fakta menunjukkan antonim yang diajarkan sejak anak usia dini membuat anak cenderung memahami konsep oposisi dengan mengajarkan antonim berpasangan. Penting juga untuk menggarisbawahi fakta bahwa antonim adalah bagian dari komunikasi sehari-hari.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan fakta bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini membahas materi pembelajaran berupa sinonim dan antonim, khususnya pada aspek ketepatan siswa dalam menentukan kata bersinonim dan berantonim. Dengan menggunakan metode permainan kartu dalam pembelajaran sinonim dan antonim, hasil belajar siswa meningkat. Melalui metode permainan bahasa, aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Penelitian ini pun menyatakan fakta bahwa peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari prasiklus saat siswa merasa kesulitan dalam materi sinonim dan antonim. Dengan menggunakan metode permainan bahasa, kemampuan siswa dalam menentukan kata bersinonim dan berantonim dengan tepat dan benar meningkat. Berdasarkan penelitian ini, nilai yang didapat siswa melebihi batas signifikan sehingga ada hubungan yang signifikan antara kemampuan verbal dengan prestasi belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan verbal siswa maka akan semakin tinggi pula kemampuan belajar yang diperolehnya. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah kemampuan verbal siswa maka akan semakin rendah pula prestasi belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, Tarisa dan Achmad Lutfi. (2016). "Pengembangan Media Permainan *Chem-Run* pada Materi Pokok Struktur Atom untuk SMA Kelas X". *UNESA Journal of Chemical Education*, 5 (3), hlm. 358-367.
- Afifah, Siti Nur. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Dokoni Karuta* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bab 6 Buku 'Nihongo Kirakira' Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018". *Hikari: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Vol. 6 (1), hlm. 1-9. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/25980>.
- Allsop, Yasemin dan John Jessel. (2015). "Teachers' Experience and Reflections on Game-Based Learning in the Primary Classroom: Views from England and Italy". *International Journal of Game-Based Learning*, 5 (1), hlm. 1-17.
- Angeline, Violina. (2018). "Mengenal Karuta, Permainan Kartu Bergambar di Jepang untuk Mengenal Aksara dan Sastra Klasik Negeri Sakura". *Grid* (daring). Diakses dari <https://www.grid.id/read/04199085/mengenal-karuta-permainan-kartu-bergambar-di-jepang-untuk-mengenal-aksara-dan-sastra-klasik-negeri-sakura?page=all>
- Bahrami, Farid dkk. (2012). "A Comparison of The Effectiveness of Game-Based And Traditional Teaching on Learning and Retention of First Grade Math Concepts". *European Journal of Experimental Biology*, 2 (6), hlm. 2099-2102.
- Bolstad, Rachel. (2018). "Researching Game-Based Learning Practices in Aotearoa New Zealand". *Set: Research Information for Teachers* 2018, No. 3. Diakses dari <https://doi.org/10.18296/set.0112>.
- Chen, Chia-Li Debra dkk. (2016). "The Effects of Game-Based Learning and Anticipation of a Test on the Learning Outcomes of 10th Grade Geology Students". *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12 (5), hlm. 1379-1388. Doi: 10.12973/eurasia.2016.1519a.
- Cózar-Gutiérrez, Ramón dan José Manuel Sáez-López. (2016). "Game-Based Learning and Gamification in Initial Teacher Training in the Social Sciences: An Experiment

with MinecraftEdu”. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13 (1), hlm. 1-11.

- Dwiyono. (2017). “Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (*Hand Tools*) dan Peralatan Bertenaga (*Power Tools*)”. *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7 (4), hlm. 343-351.
- Hasanah, Rizki Nur. (2015). “Pengembangan Media *Karuta* untuk Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas V di Gugus II Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo”. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/33534147.pdf>.
- Hidayat, Rahmat. (2018). “*Game-Based Learning: Academic Games* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirusahaan”. *Buletin Psikologi*, 26 (2), hlm. 71 – 85. Doi: 10.22146/buletinpsikologi.30988
- Hidayatullah, Taufik. (2015). “Efektivitas Penggunaan Media Kartu *Karuta* dalam Pembelajaran Kanji (Penelitian pada Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI Angkatan 2012). Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari http://repository.upi.edu/21166/2/S_JEP_0807377_Abstract.pdf.
- Kamnardsiri, Teerawat dkk. (2017). “The Effectiveness of the Game-Based Learning System for the Improvement of American Sign Language using Kinect”. *The Electronic Journal of e-Learning* 15 (4), hlm. 283-296. Diakses dari www.ejel.org.
- Kusuma, Ade Irma dan Santi Irawati (2012). “Pengembangan Media Pembelajaran melalui Permainan “*Hunting Treasure*” pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A di SMP Negeri 16 Malang”. *Jurnal Online Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang*.
- Lin, Debbita Tan Ai dkk. (2018). “Kahoot! It: Gamification in Higher Education”. *Pertanika J. Soc. Sci. & Hum.*, 26 (1), hlm. 565 – 582.
- Liu, Eric Zhi Feng dan Po-Kuang Chen. (2013). “The Effect of Game-Based Learning on Students’ Learning Performance in Science Learning – A Case of ‘Conveyance Go’”. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, hlm. 1044 – 1051.
- Novita, Mila (Ed). (2019). “Permainan Tradisional *Karuta* di Pekan Budaya Jepang, Seperti Apa?”. *Tempo* (daring). Diakses dari <https://gaya.tempo.co/read/1173870/permainan-tradisional-karuta-di-pekan-budaya-jepang-seperti-apa>.
- Nurfauzi, Rena Rizki. (2016). “Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Piyungan Bantul Yogyakarta) Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Kalijaga, Yogyakarta.
- Putra, Dian Wahyu dkk. (2016). “Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini”. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1 (1), hlm. 46-58.
- Rahman, Ridwan Arif dan Dewi Tresnawati. (2016). “Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia”. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13 (1), hlm. 184-190.

- Taynton, Keith & Masako Yamada. (2011). "Using a Japanese Card Game *Karuta* to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English". Diakses dari https://www.academia.edu/1117762/Using_a_Japanese_Card_Game_Karuta_to_Enhance_Listening_and_Speaking_Skills_in_Japanese_Learners_of_English
- Vitianingsih, Anik Vega. (2016). "Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Inform*, 1 (1), hlm. 2502-3470.
- Yien, Jui-Mei dkk. (2011). "A Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Achievements in a Nutrition Course". *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (2), hlm. 1-10..