

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, DAN

KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Teori Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan berbahasa di kelas IV SD Negeri Warukkalong 1 Kecamatan Kwadungan Kabupaten Ngawi merupakan pendekatan inovatif yang dapat memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Dalam kajian pustaka ini, kita akan membahas teori pembelajaran berbasis permainan tradisional, potensi permainan tradisional dalam pembelajaran, serta pengembangan keterampilan berbahasa dengan cara yang lebih mendalam, disertai dengan contoh dan analisis yang relevan.

Teori pembelajaran berbasis permainan tradisional berakar pada teori konstruktivis yang mengedepankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan, menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, permainan tradisional menyediakan lingkungan yang kaya akan pengalaman belajar yang autentik. Misalnya, dalam permainan "Congklak," siswa dapat belajar tentang strategi dan perencanaan, yang merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif.

Permainan tradisional tidak hanya mengajarkan keterampilan kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Dalam permainan

"Egrang," misalnya, siswa belajar tentang keseimbangan dan koordinasi fisik, tetapi juga belajar tentang kerja sama ketika bermain dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Dengan bermain bersama, siswa belajar untuk berkomunikasi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik, yang semuanya adalah keterampilan sosial penting.

Potensi permainan tradisional dalam pembelajaran sangat besar. Sebuah studi oleh Prasetyo (2020) menunjukkan bahwa permainan seperti "Galah Asin" dapat meningkatkan keterampilan koordinasi dan kerja sama antar siswa. Dalam permainan ini, siswa harus bekerja sama untuk menangkap lawan atau melewati batas yang ditentukan, yang mengajarkan mereka tentang strategi dan kerja tim. Selain itu, permainan ini dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika dasar, seperti penghitungan dan pengukuran, dengan menghitung langkah atau jarak yang harus ditempuh.

Permainan tradisional juga dapat menjadi media yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai budaya dan moral kepada siswa. Melalui permainan seperti "Petak Umpet," siswa belajar tentang kejujuran dan integritas, karena mereka harus bersembunyi dan mencari dengan jujur. Permainan ini juga mengajarkan nilai-nilai budaya lokal, yang penting untuk ditanamkan kepada generasi muda agar mereka dapat menghargai warisan budaya mereka.

2. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Menurut Brown (2014), keterampilan berbahasa meliputi

empat aspek utama: berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini saling berkaitan dan harus dikembangkan secara seimbang. Dalam konteks pembelajaran bahasa, permainan tradisional dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan melalui dialog dan instruksi, serta keterampilan membaca dan menulis melalui pencatatan skor dan peraturan permainan.

Sebagai contoh, dalam permainan "Bentengan," siswa dapat berlatih keterampilan berbahasa dengan memberikan instruksi kepada rekan satu tim atau mendiskusikan strategi. Mereka juga dapat mencatat skor dan menulis aturan permainan, yang melatih keterampilan membaca dan menulis. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara holistik.

Dalam analisis mendalam ini, kita dapat melihat bagaimana permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas. Dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang kreatif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sebagai kesimpulan, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional di SD Negeri Warukkalong 1 Kecamatan Kwadungan Kabupaten Ngawi memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran, kita tidak hanya melestarikan warisan budaya, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna bagi siswa. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses belajar. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas, yaitu mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa secara seimbang.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam kajian pustaka ini, kita akan membahas penelitian terdahulu yang berkaitan dengan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional dan dampaknya terhadap keterampilan berbahasa siswa. Penelitian ini menyoroti pentingnya pendekatan inovatif dalam pendidikan yang dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2018) dan Nugroho (2019) menjadi dasar dari pembahasan ini.

Pertama, penelitian oleh Lestari (2018) menyoroti bagaimana metode pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan siswa. Dalam studinya, Lestari mengamati sekelompok siswa yang belajar menggunakan metode ini dan membandingkannya dengan kelompok yang belajar menggunakan metode konvensional. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berbahasa siswa yang menggunakan metode berbasis permainan tradisional. Hal ini dapat dijelaskan

melalui berbagai faktor, salah satunya adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Permainan tradisional sering kali melibatkan interaksi langsung antara siswa, yang memungkinkan mereka untuk berlatih berbicara dan mendengarkan dalam konteks yang lebih alami dan menyenangkan. Misalnya, dalam permainan "ular tangga" yang dimodifikasi untuk pembelajaran bahasa, siswa dapat berlatih kosakata dan struktur kalimat sambil bermain. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa.

Selain itu, Lestari juga mencatat bahwa metode ini dapat membantu siswa lebih mudah mengingat materi pelajaran. Dalam permainan, siswa sering kali harus mengulangi kata atau frasa tertentu, yang membantu mereka menginternalisasi materi tersebut. Proses pengulangan dalam konteks yang menyenangkan ini dapat meningkatkan retensi memori, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Sementara itu, penelitian oleh Nugroho (2019) menyoroti aspek motivasi belajar siswa. Nugroho menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Motivasi ini, pada gilirannya, berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Dalam studinya, Nugroho mengamati bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran dan lebih aktif berpartisipasi dalam kelas.

Motivasi belajar yang tinggi penting karena dapat mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar dan mengatasi tantangan yang mereka hadapi. Ketika siswa termotivasi, mereka cenderung lebih bersemangat untuk mengeksplorasi materi baru dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Nugroho mencatat bahwa permainan tradisional menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, yang dapat memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa.

Sebagai contoh, permainan "congklak" dapat dimodifikasi untuk mengajarkan konsep matematika dasar. Dalam permainan ini, siswa harus menghitung biji yang mereka kumpulkan, yang membantu mereka berlatih keterampilan berhitung dengan cara yang menyenangkan. Dengan memberikan tantangan yang tepat, permainan ini dapat memotivasi siswa untuk berpikir kreatif dan mencari solusi.

Lebih lanjut, penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Dalam banyak permainan, siswa harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif mereka. Kolaborasi ini tidak hanya penting untuk pembelajaran bahasa, tetapi juga untuk pengembangan keterampilan interpersonal yang lebih luas.

Dalam konteks ini, permainan seperti "gobak sodor" dapat digunakan untuk melatih keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama. Dalam permainan ini, siswa harus berkoordinasi dengan teman sekelompoknya untuk memenangkan permainan, yang mendorong mereka untuk berkomunikasi secara efektif dan

bekerja sama. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga membangun rasa kebersamaan dan kerja tim di antara siswa.

Kedua penelitian ini memberikan wawasan penting tentang bagaimana metode pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan motivasi belajar siswa. Namun, penting untuk dicatat bahwa implementasi metode ini memerlukan perencanaan yang matang dan adaptasi yang tepat sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa.

Dalam analisis lebih lanjut, kita perlu mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi efektivitas metode ini. Misalnya, perbedaan individu dalam gaya belajar dan preferensi siswa dapat mempengaruhi seberapa efektif metode ini bagi masing-masing siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengenali kebutuhan dan karakteristik siswa mereka untuk dapat memodifikasi permainan sesuai dengan konteks pembelajaran.

Selain itu, dukungan dari lingkungan sekolah dan orang tua juga penting untuk keberhasilan implementasi metode ini. Sekolah yang mendukung inovasi dalam pembelajaran dan menyediakan sumber daya yang memadai akan lebih berhasil dalam menerapkan metode ini. Orang tua yang terlibat dalam proses pembelajaran anak mereka juga dapat memperkuat efek positif dari metode ini.

Dalam kesimpulannya, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tradisional memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan motivasi belajar siswa. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, metode ini dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna

bagi siswa. Penting bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan metode ini agar dapat memberikan manfaat yang optimal bagi siswa mereka.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa metode pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas IV SDN Warukkalong 1, Kecamatan Kwadungan, Kabupaten Ngawi. Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi. Berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai studi, metode ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Smith (2020) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan memiliki peningkatan keterampilan berbahasa sebesar 20% dibandingkan dengan metode konvensional. Peningkatan ini terutama terlihat pada aspek kosakata dan kemampuan berbicara, di mana siswa lebih aktif dalam berpartisipasi dan berinteraksi dalam kelas. Hasil ini mengindikasikan bahwa elemen permainan, seperti tantangan, hadiah, dan interaksi, dapat merangsang minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi elemen-elemen ini ke dalam pembelajaran bahasa dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

Lebih lanjut, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana pembelajaran berbasis permainan dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan

spesifik siswa kelas IV di SDN Warukkalong 1. Dalam lingkungan belajar yang beragam, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti perbedaan individu, minat, dan gaya belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini akan mengembangkan model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa setempat. Sebagai contoh, permainan yang menggabungkan elemen budaya lokal dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, pendekatan ini juga dapat membantu mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam memotivasi siswa yang kurang tertarik dengan pelajaran bahasa. Dengan menyediakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, diharapkan siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa mereka tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran secara keseluruhan. Kesimpulannya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan wawasan baru bagi praktisi pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran bahasa di sekolah dasar.