

ABSTRAK

Lilik Budiarti. 2025. *Integrasi Permainan Edukatif Dengan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III Di SD Negeri 2 Dongko Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Pembimbing I: Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Pembimbing II: Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M.Pd

Kata kunci: permainan edukatif, media kartu, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses integrasi permainan edukatif dengan media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, respon siswa terhadap penggunaan permainan edukatif berbasis media kartu, serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya pada siswa kelas III SD Negeri 2 Dongko Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri 2 Dongko. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif dengan media kartu dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan permainan edukatif berbasis media kartu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan hasil yang positif dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari aspek kognitif, siswa lebih mudah memahami materi, khususnya dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana. Dari aspek afektif, siswa menunjukkan sikap antusias dan motivasi belajar yang tinggi. Dari aspek psikomotor, siswa terlibat aktif dalam aktivitas permainan yang melatih keterampilan motorik halus dan kerja sama. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi keterbatasan waktu, sarana dan media, serta perbedaan karakteristik siswa, namun kendala tersebut dapat diatasi melalui perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi permainan edukatif dengan media kartu dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ABSTRACT

Lilik Budiarti. 2025. *Integration of Educational Games with Card Media in Indonesian Language Learning for Grade III Students at SD Negeri 2 Dongko, Dongko District, Trenggalek Regency.* Thesis. Master of Indonesian Language and Literature Education Study Program. PGRI Postgraduate School, University of Madiun (UNIPMA). Supervisor I: Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Supervisor II: Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M.Pd.

Keywords: educational games, card media, Indonesian language learning, elementary school.

This study aims to describe the process of integrating educational games using card media in Indonesian language learning, students' responses to the use of card-based educational games, and the obstacles encountered in their implementation for third-grade students at SD Negeri 2 Dongko, Dongko District, Trenggalek Regency. This research employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects were the teacher and third-grade students of SD Negeri 2 Dongko. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing.

The results of the study indicate that the integration of educational games using card media was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation, which were aligned with the objectives of Indonesian language learning and the characteristics of elementary school students. The use of card-based educational games created an active, enjoyable, and student-centered learning atmosphere. Students' responses to the learning process were positive in cognitive, affective, and psychomotor aspects. Cognitively, students found it easier to understand the learning material, particularly in vocabulary mastery and simple sentence construction. Affectively, students showed high enthusiasm and learning motivation. Psychomotor-wise, students were actively involved in game activities that developed fine motor skills and cooperation. The obstacles encountered included limited time, facilities, and differences in students' characteristics; however, these obstacles could be addressed through proper planning and effective classroom management.

Based on the findings, it can be concluded that the integration of educational games using card media can serve as an effective alternative learning strategy to enhance the quality of Indonesian language learning in elementary schools.