

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DI SD/MI

Pika

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

e-mail: pikahamdani1@gmail.com

ABSTRACT

Learning in elementary school requires strategies that are in accordance with the developmental characteristics of children who are active and enjoy playing activities. One innovation that can be applied is the development of game-based models in learning. This article aims to analyze the concepts, development procedures, and the effectiveness of game-based models in improving the activities and learning outcomes of elementary school students. The method used is a literature study by reviewing various theoretical sources and relevant research results. The findings indicate that game-based models can increase motivation, active participation, social skills, as well as students' conceptual understanding. The implications of this study emphasize the importance of teacher creativity in designing educational games that align with learning objectives and the characteristics of elementary school students.

Keywords: game model, innovative learning, elementary school, learning activities, learning outcomes

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan strategi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang aktif dan menyukai kegiatan bermain. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan model permainan dalam pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis konsep, prosedur pengembangan, serta efektivitas model permainan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menelaah berbagai sumber teoritis dan hasil penelitian yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa model permainan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, keterampilan sosial, serta pemahaman konsep siswa. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya kreativitas guru dalam merancang permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata kunci: model permainan, pembelajaran inovatif, sekolah dasar, aktivitas belajar, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan

bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret

menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan. Permainan menjadi media yang efektif karena sesuai dengan dunia anak. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih sering bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah bosan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model permainan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Sumber data diperoleh dari buku teori pendidikan, jurnal ilmiah nasional dan internasional, serta dokumen kebijakan pendidikan yang relevan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis, yaitu dengan mengkaji, mengelompokkan, dan menganalisis literatur berdasarkan tema pengembangan model permainan dalam pembelajaran. Hasil analisis kemudian disusun secara sistematis untuk menggambarkan konsep, langkah pengembangan, serta dampaknya terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

1. Konsep Model Permainan dalam Pembelajaran

Model permainan dalam pembelajaran adalah strategi

pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Jerome S. Bruner, belajar akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam proses menemukan dan mengalami sendiri materi pembelajaran. Permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif. Model permainan tidak hanya bertujuan untuk hiburan, tetapi dirancang secara sistematis agar mengandung unsur tujuan pembelajaran, aturan, tantangan, dan evaluasi.

2. Langkah-Langkah Pengembangan Model Permainan

Pengembangan model permainan dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa tahap:

- a) Analisis Kebutuhan
Mengidentifikasi karakteristik siswa, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.
- b) Perancangan Permainan
Menentukan jenis permainan (misalnya permainan kartu soal, ular tangga edukatif, kuis kelompok, atau permainan peran), aturan main, dan indikator keberhasilan.
- c) Pengembangan Media dan Instrumen
Menyiapkan alat permainan serta instrumen penilaian.
- d) Uji Coba dan Revisi
Menerapkan permainan dalam pembelajaran dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

- e) Implementasi dan Evaluasi
Mengukur peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah penerapan model permainan.

3. Prinsip-Prinsip Model Permainan

Agar model permainan berjalan efektif, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan:

Sesuai tujuan pembelajaran → permainan harus mendukung kompetensi yang ingin dicapai

Sederhana dan jelas → aturan mudah dipahami siswa

Menyenangkan → menciptakan suasana belajar yang tidak tegang

Melibatkan semua siswa → tidak hanya siswa tertentu

Adil dan tidak diskriminatif

4. Karakteristik Siswa SD/MI dalam Pembelajaran Permainan

Siswa SD memiliki ciri-ciri:

Senang bermain

Aktif bergerak

Suka bekerja dalam kelompok

Belajar melalui pengalaman langsung

Oleh karena itu, model permainan sangat cocok diterapkan karena sesuai dengan karakteristik tersebut.

5. Jenis-Jenis Model Permainan Edukatif

Beberapa contoh model permainan yang dapat diterapkan di sekolah dasar antara lain:

- a) Permainan simulasi: Permainan yang meniru kehidupan nyata sehingga siswa dapat belajar dari pengalaman tersebut.

Contoh: simulasi kegiatan musyawarah atau pemilihan ketua kelas.

- b) Kartu Soal Berantai: melatih kerja sama dan kecepatan berpikir siswa.

Contoh: 1. Apa nama negara kita?

- c) Tebak Gambar atau Puzzle Edukatif: meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Contoh: buah apa yang berwarna merah?, susunan huruf/potongan soal

6. Dampak Model Permainan terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar

Penerapan model permainan memiliki beberapa dampak positif:

Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, Mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran, Mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama, Meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Aktivitas belajar yang meningkat akan berdampak pada peningkatan hasil belajar, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

7. Kelebihan dan Kekurangan Model Permainan

Kelebihan:

Pembelajaran lebih menyenangkan

Meningkatkan partisipasi siswa

Mengurangi kebosanan

Kekurangan:

Membutuhkan waktu lebih lama

Kelas bisa menjadi ramai

Tidak semua materi cocok menggunakan permainan

8. Tantangan dalam Implementasi

Manajemen Waktu

Permainan sering memakan waktu yang cukup lama

Kesiapan Guru

Guru harus kreatif dan inovatif
Manajemen Kelas
Kelas menjadi lebih aktif dan berpotensi
tidak kondusif
Fasilitas
Tidak semua sekolah memiliki media yang
memadai.

IMPLIKASI

Pengembangan model permainan menuntut kreativitas dan inovasi guru dalam merancang pembelajaran. Guru perlu mempertimbangkan kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, serta karakteristik siswa. Sekolah juga perlu mendukung melalui penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru agar mampu mengembangkan model permainan secara efektif.

KESIMPULAN

Pengembangan model permainan dalam pembelajaran merupakan strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Model ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang menyukai kegiatan bermain. Melalui perencanaan yang sistematis dan evaluasi yang tepat, model permainan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Guru disarankan untuk mengintegrasikan permainan edukatif dalam berbagai mata pelajaran guna menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Bruner, Jerome S. *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press, 1960.

Piaget, Jean. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge, 1950.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Moh Zainudin and Aslan Aslan, "THE IMPACT OF EDUCATIONAL DECENTRALISATION ON THE IMPLEMENTATION OF DEMOCRATIC PRINCIPLES IN SCHOOLS: A CASE STUDY OF THE INTERACTION BETWEEN THE CENTRAL GOVERNMENT, LOCAL GOVERNMENT, AND THE COMMUNITY," *International Journal Of Humanities, Social Sciences And Business (INJOSS)* 4, no. 3 (2025): 687–99.

Komari Komari et al., "POTRET TANTANGAN DAN STRATEGI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DI WILAYAH PERBATASAN INDONESIA," *Berajah Journal* 5, no. 4 (2025): 369–78, <https://doi.org/10.47353/bj.v5i4.616>.

A. Hamid and Aslan Aslan, "TRANSFORMASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SEKOLAH (SIMS): EFEKTIVITAS, TANTANGAN, DAN SOLUSI DI MASA KINI," *Berajah Journal* 5, no. 4 (2025): 379–88, <https://doi.org/10.47353/bj.v5i4.617>.

Aslan Aslan and Abbas Abbas, "ANALYSIS OF THE PRINCIPLES AND LEGAL PROVISIONS OF LAW NO. 20 OF 2003 ON THE NATIONAL EDUCATION SYSTEM AS THE FOUNDATION FOR NATIONAL EDUCATION POLICY," *International Journal of Teaching and Learning* 2, no. 12 (2025): 1698–711.

Aslan Aslan and Moch Isra Hajiri, "EDUCATIONAL TRANSFORMATION IN INDONESIA: REVIEWING THE POLICY LANDSCAPE AND LEARNING OUTCOMES," *Indonesian Journal of Education (INJOE)* 5, no. 3 (2025): 687–96.

