

IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Sekar Purbarini Kawuryan
PGSD FIP UNY
sekarpurbarini@uny.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan bertujuan yang melibatkan aktivitas siswa dan guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan pemilihan dan penggunaan metode yang tepat karena metode pembelajaran berfungsi sentral sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan hal ini, tujuan pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan tiga ranah, yaitu tujuan kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, pemilihan metode pembelajaran seharusnya juga mempertimbangkan pengembangan kemampuan siswa dan didasarkan pada hasil kajian antara perilaku yang diharapkan dengan cara yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh siswa diupayakan sesuai dengan minat dan kemampuan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar perlu dilakukan dengan mengurangi implementasi metode-metode yang mengutamakan verbalisme dan meningkatkan penggunaan metode yang lebih menekankan pada interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar.

Salah satu tujuan IPS di SD (Permendiknas No 22 Tahun 2006) adalah menyiapkan siswa untuk memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Tujuan tersebut berada dalam lingkup ranah afektif. Dengan demikian, untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut, seorang guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah metode permainan.

PEMBAHASAN

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan dan Penggunaan Metode Pembelajaran

Sesuai dengan uraian di bagian terdahulu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam memilih metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah tujuan pembelajaran, karakteristik materi pelajaran, siswa, alokasi waktu, dan fasilitas penunjang.

Pertama, tujuan pembelajaran. Metode merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaannya banyak dipengaruhi oleh kondisi tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan yang harus dimiliki warga belajar setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang terdapat pada tujuan pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk setiap ranah terdapat tingkatan-tingkatan kemampuan yang berkisar dari kualitas yang rendah sampai pada kualitas kemampuan yang tinggi.

Kedua, karakteristik materi pelajaran. Pemilihan metode juga harus disesuaikan dengan materi. Materi pelajaran terdiri dari konsep, prinsip, prosedur dan fakta. Setiap jenis bahan belajar memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Keragaman bahan belajar itulah yang kemudian menghendaki adanya variasi metode. Ada metode yang dapat digunakan untuk membahas seluruh bahan belajar, tetapi ada pula metode yang hanya tepat digunakan untuk bahan-bahan tertentu.

Ketiga, siswa. Keragaman karakteristik pribadi siswa, misalnya saja apabila dilihat dari jenis kelamin, usia, latar belakang sosial ekonomi, pengalaman dan keadaan psikisnya, juga mempengaruhi seorang guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Ketika mempelajari bahan kajian yang sama, siswa yang memiliki pengalaman sederhana dan terbatas, cenderung berbeda cara belajarnya apabila dibandingkan dengan yang sudah berpengalaman.

Keempat, alokasi waktu. Penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan waktu. Kesesuaian metode dengan waktu yang tersedia akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, perbedaan kondisi, misalnya saja saat pagi dan siang hari, juga bisa berdampak pada proses pembelajaran.

Kelima, sarana atau alat belajar. Dalam konteks ini, sarana dimaknai sebagai segala macam fasilitas yang dapat menunjang dan melengkapi terselenggaranya kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sarana dapat berfungsi sebagai fasilitas yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, misalnya saja alat tulis, ruangan kelas, tempat duduk, dan buku bacaan.

Kebermanfaatan Metode Permainan dalam Pembelajaran

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas tujuan penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, dan norma yang dapat dicapai ketika siswa secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lain dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan.

Permainan bisa juga disebut dengan *games*. Jarolim (1986: 346) menyatakan bahwa “*a game may be defined as an activity that involves rules, competition, and players who become winners and losers*”. Senada dengan pendapat tersebut, Savage (1996: 215) menyatakan bahwa “*game usually involve a situation where an individual or group compete with one another within a set of rules where there is a means of determining winner and losers*”. Sementara itu, Barth (1990: 103) menggolongkan *game* ke dalam teknik belajar karena dapat memberikan nilai lebih dalam keefektifan pengajaran, “*we include games as a technique because it can be of value in enriching the effectiveness of your instruction*”.

Eko Susanto (2009: 20) menyatakan bahwa permainan dapat berfungsi sebagai berikut.

“*games* memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan di akhir pertemuan. Dengan *games*, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran.

Hampir sama dengan pendapat sebelumnya, Ginnis (2008: 214) menyatakan bahwa “*game* secara efektif mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap”. *Game* dapat bermanfaat untuk: (1) menciptakan hubungan kerja yang lebih fleksibel antara siswa, (2) memecahkan kebekuan antara siswa dengan guru, (3)

meningkatkan atau menurunkan level energy, memfokuskan ulang perhatian, dan (5) melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa susah payah.

Jenis-jenis Permainan yang Bisa Diimplementasikan di Sekolah Dasar

1) Teka-Teki Silang (TTS)

Permainan TTS memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengekspresikan diri dalam kelompok yang dibentuk. Siswa mempelajari materi melalui permainan yang disajikan dalam TTS. Proses pembelajaran menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan. Siswa akan memiliki keterampilan bekerja sama yang berfungsi melancarkan hubungan kerja dan tugas.

2) *Word Square*

Word square merupakan pengembangan dari metode ceramah yang berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran. *Word square* merupakan metode pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Metode ini sesuai untuk semua mata pelajaran. Penerapan metode ini harus diimbangi dengan kemampuan guru untuk menyiapkan sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Tujuan huruf/angka pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis. Instrumen utama metode ini adalah lembar kegiatan atau kerja berupa pertanyaan atau kalimat yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak pada kolom yang telah disediakan. Langkah-langkah penerapannya adalah: (1) Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai, (2) Siswa dibagi lembar kegiatan sesuai contoh, (3) Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban secara vertikal, horizontal maupun diagonal, dan (4) siswa mendapat poin ketika menjawab dengan benar.

3) *Scramble*

Scramble hampir sama dengan *word square*, bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi jawaban sudah dituliskan, namun dengan susunan yang acak, jadi siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar. *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang

tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. *Scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Tahapannya adalah sebagai berikut: (1) membuat kartu soal sesuai materi ajar; (2) membuat kartu jawaban dengan diacak; (3) menyajikan materi; (4) membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok; (5) siswa berkelompok mengerjakan kartu soal; dan (6) siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal. Model pembelajaran *scramble* mempunyai kelebihan antara lain: (a) memudahkan siswa untuk menemukan jawaban; (b) mendorong siswa untuk mengerjakan soal tersebut karena jawaban sudah tersedia; (c) semua siswa terlibat; (d) kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

KESIMPULAN

Untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut, seorang guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah metode permainan. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Banyak permainan yang bisa diterapkan guru dalam proses pembelajaran IPS, antara lain TTS, *scramble*, dan *wordsquare*

DAFTAR PUSTAKA

- Barth, James L. (1990). *Methods of instruction in social studies education*. Maryland: University Press of America.
- Jarolimek, John. (1986). *Social studies in elementary education*. New York: Macmillan.
- Eko Susanto. (2009). *60 games untuk mengajar, membuka dan menutup pelajaran*. Yogyakarta: Lumbung Kita.
- Ginnis, Paul. (2008). *Trik dan taktik mengajar, strategi meningkatkan pengajaran di kelas*. Jakarta: PT. Indeks

