

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN KUALITAS MEMBACA SISWA

Terry Montolalu

Pascasarjana Universitas Negeri Malang

E-mail: rian031190@yahoo.com

ABSTRAK

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan seiring berkembangnya zaman. Hal ini memberikan dampak pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, termasuk kurikulum yang diterapkan dan juga pembelajaran Bahasa Inggris. Berbagai strategi dan media pembelajaran telah ditawarkan kepada guru agar mampu dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Begitupun dengan kurikulum yang dicanangkan oleh pemerintah memberikan peran bagi guru agar lebih berinovasi dan berkreasi dalam kegiatan pembelajaran serta siswa dituntut untuk turut berperan aktif dalam pembelajaran. Fenomena lain yang tidak bisa dihindari oleh para guru adalah dunia game lewat TIK yang juga semakin berkembang pesat dengan sebagian besar konsumennya adalah siswa. Padahal dampak positif yang disuguhkan dalam game tidak kalah besar jika guru maupun orang tua mampu mengarahkannya, seperti salah satu contohnya adalah melatih keahlian fisik dan mental siswa. Padahal hal ini bisa menjadi peluang besar bagi dunia pendidikan, di mana dengan pemanfaatan game ini, kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan lebih variatif dan menyenangkan. Untuk menyelesaikan masalah ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan permainan Jeopardy untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan kemampuan memahami teks bacaan siswa terhadap teks deskriptif. Peneliti menggunakan permainan Jeopardy dengan mempertimbangkan karakteristik siswa. Permainan ini dibuat menggunakan Microsoft Powerpoint ataupun aplikasi jeopardy sendiri sehingga akan memiliki banyak fitur yang menarik. Permainan ini seperti kuis sehingga siswa akan terlibat secara aktif dalam sesi tanya-jawab yang dilakukan. Permainan Jeopardy digunakan untuk membantu siswa untuk lebih memahami teks bacaan dengan benar dan membantu mereka untuk mengingat isi bacaan melalui kegiatan tanya-jawab.

Kata Kunci : Jeopardy, kurikulum, permainan, Mata pelajaran bahasa inggris.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan seiring berkembangnya zaman. Hal ini memberikan dampak pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, termasuk kurikulum yang diterapkan dan juga pembelajaran Bahasa Inggris. Berbagai strategi dan media pembelajaran telah ditawarkan kepada guru agar mampu dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Begitupun dengan kurikulum yang dicanangkan oleh pemerintah memberikan peran bagi guru agar lebih berinovasi dan berkreasi dalam kegiatan pembelajaran serta siswa dituntut untuk turut berperan aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Inggris termasuk ke dalam mata pelajaran wajib dan pilihan bagi siswa. Pembelajaran wajib dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan beban belajar jam pelajaran setiap minggunya. Dengan beban belajar yang ditawarkan, guru diharapkan mampu mengajak siswa turut aktif dalam pembelajaran. Namun tidak jarang hal ini malah berdampak pada sebagian siswa yang jadi merasa cepat bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung sehingga konsentrasi mereka terhadap pembelajaran pun menurun.

Berkembangnya pendidikan di Indonesia tidak bisa terlepas dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Beragam fasilitas TIK mudah ditemui dan digunakan oleh hampir semua kalangan, termasuk siswa sekolah. Namun dalam struktur kurikulum 2013, mata pelajaran TIK dihapuskan dan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain. Pemanfaatan laboratorium komputer di sekolah yang dahulunya dioptimalkan hanya sebagai praktik dalam mata pelajaran TIK menjadi beralih fungsi dan diharapkan mampu dimanfaatkan oleh guru pengampu mata pelajaran lain agar bisa diintegrasikan di dalam kegiatan pembelajaran. Namun sayangnya, hal ini belum terlaksana secara optimal, seperti misalnya masih jarang digunakan untuk mengembangkan ataupun menggunakan media pembelajaran berbasis komputer secara efektif dan efisien.

Fenomena lain yang tidak bisa dihindari oleh para guru adalah dunia game lewat TIK yang juga semakin berkembang pesat dengan sebagian besar konsumennya adalah siswa. Sementara dalam perkembangannya di Indonesia, game sendiri masih dianggap memiliki pengaruh negatif terhadap perkembangan siswa. Sebagian besar guru maupun orang tua sependapat dalam hal ini. Padahal dampak positif yang disuguhkan dalam game tidak kalah besar jika guru maupun orang tua mampu mengarahkannya, seperti salah satu contohnya adalah melatih keahlian fisik dan mental siswa. Paradigma ini secara tidak langsung berdampak pada perkembangan media pembelajaran berbasis komputer yang masih jarang dikemas dalam bentuk sebuah game. Padahal hal ini bisa menjadi peluang besar bagi dunia pendidikan, di mana dengan pemanfaatan game ini, kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan lebih variatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa siswa memiliki kesulitan dalam memahami teks bacaan Bahasa Inggris karena mereka merasa bingung dan kesulitan untuk menginterpretasi bacaan berdasarkan konteks yang diberikan. Terkadang mereka tidak memahami apa yang mereka baca. Mereka hanya membaca teks yang diberikan tanpa ada pemahaman secara mendalam.

Menurut Muchlisoh (1992:119), empat aspek keterampilan berbahasa dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu : Keterampilan yang bersifat menerima (reseptif) yang meliputi keterampilan membaca dan menyimak. Keterampilan yang bersifat mengungkap (produktif) yang meliputi keterampilan menulis dan berbicara. Menurut pandangan “whole language” membaca tidak diajarkan sebagai suatu pokok bahasan yang berdiri sendiri, melainkan merupakan satu kesatuan dalam pembelajaran bahasa bersama dengan keterampilan berbahasa yang lain.

Menurut Seto Mulyadi (2006:71) yang dimaksud dengan “Bermain dalam konteks pembelajaran tidak sekedar bermain-main. Namun, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar siswa”. Melalui interkasinya dengan permainan, seorang anak belajar

meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari.

Diaz, A. (1992:142) mengemukakan pula bahwa dalam bermain, anak juga belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.

Untuk menyelesaikan masalah ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan permainan Jeopardy untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan kemampuan memahami teks bacaan siswa terhadap teks deskriptif. Peneliti menggunakan permainan Jeopardy dengan mempertimbangkan karakteristik siswa. Permainan ini dibuat menggunakan Microsoft Powerpoint sehingga akan memiliki banyak fitur yang menarik. Permainan ini seperti kuis sehingga siswa akan terlibat secara aktif dalam sesi tanya-jawab yang dilakukan. Permainan Jeopardy digunakan untuk membantu siswa untuk lebih memahami teks bacaan dengan benar dan membantu mereka untuk mengingat isi bacaan melalui kegiatan tanya-jawab.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan merupakan jenis experiment. Sedangkan desain penelitian yang akan diterapkan berupa group pretest-posttest, yaitu jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena memenuhi persyaratan guna melakukan penelitian ini. Adapun alasan lainnya adalah adanya kelompok lain yang menjadi kelompok pembanding atau kelompok control. Bentuk desain penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas control dengan adanya perlakuan yang berbeda serta diberikannya pretest dan posttest pada masing – masing kelas.

PEMBAHASAN

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk

belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar.

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Bagaimana kaitan antara media belajar dengan sumber belajar? Sebagaimana telah dibahas di muka, sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media belajar. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar/lingkungan. Apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak software, sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras hardware. Transparansi, program kaset audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, Radio kaset dan Video player. Jadi salah satu atau kombinasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Heinich, Molenida, dan Russel (1993) berpendapat bahwa “teknologi atau media pembelajaran sebagai penerapan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar mengajar.

Ali (1992) berpendapat bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”.

Gagne (1990) berpendapat bahwa “Kondisi yang berbasis media meliputi jenis penyajian yang disampaikan kepada para pembelajar dengan penjadwalan, pengurutan dan pengorganisasian.

Miarso (2004) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

Arif S. Sadirman (1984) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti Film, buku, dan kaset.

Pembelajaran Membaca

Menurut Vacca (1991:172), “Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan”. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan. Para ahli telah mendefinisikan tentang membaca dan tidak ada kriteria tertentu untuk menentukan suatu definisi yang dianggap paling benar.

Menurut Harris dan Sipay (1980:10) “Membaca sebagai suatu kegiatan yang memberikan respon makna secara tepat terhadap lambang verbal yang

tercetak atau tertulis". Pemahaman atau makna dalam membaca lahir dari interaksi antara persepsi terhadap simbol grafis dan keterampilan bahasa serta pengetahuan pembaca. Dalam interaksi ini, pembaca berusaha menciptakan kembali makna sebagaimana makna yang ingin disampaikan oleh penulis dan tulisannya. Dalam proses membaca itu pembaca mencoba mengkreasikan apa yang dimaksud oleh penulis.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan teks bacaan. Pembaca berusaha memahami isi bacaan berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kompetensi kebahasaannya. Dalam proses pemahaman bacaan tersebut, pembaca pada umumnya membuat ramalan-ramalan berdasarkan sistem semantik, sintaksis, grafologis, dan konteks situasi yang kemudian diperkuat atau ditolak sesuai dengan isi bacaan yang diperoleh.

Games Edukasi

Game edukasi merupakan sebuah perangkat game/permainan yang dikemas dalam konteks pendidikan atau bisa dibidang menjurus ke hal yang mendidik.

Game edukasi merupakan sebuah perangkat game/permainan yang dikemas dalam konteks pendidikan atau bisa dibidang menjurus ke hal yang mendidik.

Papert (1993) mengemukakan "notes that software games teach children that some forms of learning are fast-paced, immensely compelling and rewarding where as by comparison school strikes many young people as slow and boring".(bahwa software game untuk mengajar anak-anak baik untuk kecepatan pemahaman dan sangat menarik serta bermanfaat, ini merupakan sebagai perbandingan cara belajar disekolah yang lama dan membosankan)

Boyle (1997) mengemukakan "points out that games can produce engagement and delight in learning; they thus offer a powerful format for educational environments. Moreover, there are studies that have shown that the use of carefully selected computer games may improve thinking".

(Menunjukkan bahwa game dapat menghasilkan keterlibatan dan senang belajar; dengan demikian menawarkan format yang kuat untuk pendidikan lingkungan. Selain itu, ada studi yang telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan komputer yang dipilih dengan cermat mungkin meningkatkan cara berpikir)

Wahono (ilmukomputer.com.2007) mengemukakan game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan.

Foreman (2009) mengemukakan bahwa game merupakan potential learning environment, bermain game merupakan sebuah literatur baru dalam pendidikan.

Buckingham dan Scalon (2002) mengemukakan dalam terjemahan bahwa sebenarnya tanpa disadari game dapat mengajarkan banyak keterampilan dan game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan.

Edward (2009) mengemukakan dalam terjemahan bahwa game merupakan sebuah tools/alat yang efektif untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level yang sulit.

Jeopardy

Jeopardy adalah permainan yang telah dinikmati di televisi Amerika sejak 1960-an. Itu adalah acara TV populer. Game ini termasuk dalam jenis permainan trivia/pengetahuan. Schumin mengatakan bahwa ide asli untuk Jeopardy muncul dari acara kuis skandal dari tahun 1950-an. Pada musim panas tahun 1990, acara super Jeopardy berlari pada ABC (American Broadcasting Company). Ini adalah turnamen mantan juara Jeopardy, termasuk salah satu juara dari Jeopardy asli dengan Art Fleming. Permainan ini dimainkan seperti ditayangkan Jeopardy biasa pada waktu itu, dengan Alex Trebek hosting, tapi dengan dua pengecualian. Pertama, untuk putaran pertama kompetisi, empat pemain bermain di pertandingan. Kedua, permainan ini dimainkan untuk poin. ([Http://game-shows.chrisplace.com/shows/jeopardy/history.htm](http://game-shows.chrisplace.com/shows/jeopardy/history.htm))

Jeopardy memiliki struktur aturan sederhana, sehingga dapat dimainkan di mana saja. Mengamati aturan berubah, distribusi titik dan pemilihan pemenang akan memastikan bahwa setiap permainan Jeopardy, apakah bermain di rumah, dengan teman-teman, atau di atas panggung, akan adil dan menyenangkan untuk semua. Untuk guru, itu akan membantu, karena dengan hanya sedikit persiapan, Jeopardy dapat mengubah kelas tradisional menjadi periode kuis menyenangkan.

KESIMPULAN

Scarcella dan Oxford mengidentifikasi definisi strategi pembelajaran seperti dikutip dalam *Learning Styles & Strategi Journal* (Oxford, 2003: 2) sebagai berikut: strategi pembelajaran yang didefinisikan sebagai "tindakan tertentu, perilaku, langkah, atau teknik --seperti mencari mitra percakapan, atau memberikan diri dorongan untuk mengatasi tugas sebuah kata yang sulit - digunakan oleh siswa untuk meningkatkan belajar mereka sendiri".

Dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah teknik yang digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri yang memiliki tujuan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Sebuah teknik adalah implementation- bahwa yang benar-benar terjadi di ruang kelas. Ini adalah trik, siasat, atau penemuan tertentu yang digunakan untuk mencapai tujuan langsung. Teknik harus konsisten dengan metode, dan karena itu selaras dengan pendekatan juga, (Anthony, 1963: 63-67).

Menggunakan game di dalam kelas menjadi salah satu strategi yang paling menarik untuk mengajar anak-anak. Pengajaran bahasa asing melalui bermain membuat siswa mendapatkan pengalaman baru dan menyenangkan dalam belajar. Heinich et al(1990: 9) menyatakan bahwa game menyediakan "kesenangan" lingkungan di mana peserta didik mengikuti aturan yang ditentukan karena mereka berusaha untuk mencapai tujuan yang menantang. Ini adalah metode yang sangat memotivasi, terutama untuk konten membosankan dan berulang-ulang. Ini berarti bahwa permainan menjadi metode atau pengajaran strategi yang memberi peserta didik alasan untuk berkomunikasi dan konteks untuk praktek berbicara. Guru harus mempertimbangkan tentang keuntungan dari permainan; kemampuan untuk menangkap perhatian siswa; kejenuhan siswa; dan memberikan siswa kesempatan untuk komunikasi real. Guru juga perlu menilai bagaimana menggunakan game secara tepat dan bermakna di dalam kelas. Hal ini penting waktu yang tepat dan mengintegrasikan mereka ke dalam silabus reguler dan kurikulum. Menurut Klauer (1988), ada beberapa karakteristik yang baik dalam permainan bahasa, yaitu, itu

diatur oleh aturan; memiliki tujuan; itu adalah aktivitas tertutup; dan perlu pengawasan kurang dari guru. Dengan demikian, tidak semua bermain bisa menjadi permainan; bermain tanpa aturan dan sasaran tidak dapat dianggap sebagai permainan.

Salah satu game yang dapat digunakan sebagai strategi mengajar adalah Jeopardy. Jeopardy dikatakan sebagai strategi kognitif. Strategi kognitif memungkinkan pelajar untuk memanipulasi materi bahasa dengan cara langsung, misalnya, melalui penalaran, analisis, mengambil catatan-, meringkas, mensintesis, menguraikan, reorganisasi informasi untuk mengembangkan skema kuat (struktur pengetahuan), berlatih dalam pengaturan naturalistik, dan berlatih struktur dan suara secara formal (Oxford, 2003: 12). Strategi semacam ini memungkinkan peserta didik untuk memahami dan menghasilkan bahasa baru.

Oleh karena itu, jika guru ingin menggunakan permainan sebagai strategi pembelajaran, mereka harus memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, ketika guru menggunakan permainan di kelas mereka, proses pengajaran dan pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana guru bertindak sebagai pengawas dan / atau fasilitator. Dengan kata lain, game merupakan instruksi berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, mungkin menantang bagi guru untuk mencoba beberapa permainan di kelas untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris siswa dari bahasa target.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Asnawir dan M. Basyirudin Usman, Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Bower Gordon H dan Ernest Hilgard, Theories of Learning, New York: American Book Company, Meridith Publishing Company, 1996.
- Dalyono, Psikologi Pendidikan, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009. Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Jakarta: Pustaka Hanan, 2009.
- Depdiknas., Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas, 2003.
- Djamarah, Syaiful, Bahri, Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, cet. 4. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Hamalik, Oemar, Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001.
- Hanafiah, Konsep Strategi Pembelajaran, cet. III, Bandung: Refika Aditama, 2012,
- Ismail, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, Semarang: Rasail, 2011.
- Morgan, Cliffrod T., Introduction to Psychology, New York: Macam GrawHiil International Book Company, 1978.
- Mufarrokah, Annisatul, Strategi Belajar Mengajar, Yogyakarta: Teras, 2009.
- Rohani, Ahmad, Media Instruksional Edukatif, Jakarta: Rineka Cipta, 1957.

- Siregar, Eveline dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010).
- Suryabrata, Sumadi, *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali Press, 1983. Tim bina karya guru, *Bina Fikih*, Jakarta: Erlangga, 2009. Tim Dosen FIP-IKIP Malang, *Pengantar Dasar-dasar Kependidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 2000.
- Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*, Jakarta: Kencana, cet. 2, 2010.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006
- Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Bower Gordon H dan Ernest Hilgard, *Theories of Learning*, New York: American Book Company, Meridith Publishing Company, 1996.