

**ABSTRAK**  
**BELAJAR MENGARANG MELALUI MEDIA PERMAINAN YANG BERVARIASI**  
**MENGGUNAKAN DADU BERGAMBAR**

DUSUN LINGSIR, DESA SLEMPIT, KECAMATAN KEDAMEAN  
KABUPATEN GRESIK

<sup>1</sup>**Dr. Yudi Arifani, M.Pd.**

<sup>2</sup>**Pressa Perdana S.T.,M.T.**

Denny Silfiani<sup>3</sup>; Nita Andriani<sup>4</sup>; Julia Efendi<sup>5</sup>; Nur Halima S<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Gresik

*Setelah melakukan survey pada tanggal 10 Agustus 2017 di SDN 2 Slempit tidak banyak ditemukannya kendala atau permasalahan yang ada. Sebagian besar pendidikan di SDN 2 Slempit sudah memadai dan masuk kategori SDN Akreditasi B yang baik. Pendidikan di SDN 2 Slempit mayoritas siswa-siswinya diajari pendidikan intrakulikuler maupun ekstrakulikuler. Dalam pendidikan ekstrakulikuler siswa- siswi diberi pendidikan positif seperti ekstrakulikuler voli, pramuka, paduan suara dan sebagainya. Akan tetapi, dalam pendidikan intrakulikuler dalam lingkup sekolah khususnya sarana kurangnya fasilitas laboratorium komputer serta media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran.*

*Maka kami memberikan solusi dalam penyampaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu mengarang cerita melalui permainan yang bervariasi. Pembelajaran melalui media dalam bentuk permainan yang bervariasi kamihususkan untuk kelas awal yaitu kelas I, II, dan III. Untuk kelas I permainan yang dilakukan adalah permainan domikado, kelas II permainan tebak warna dan untuk kelas III permainan dadu. Setiap kelas dipandu oleh Tim KKN dari PGSD. Secara garis besar tujuan kegiatan yang di ajarkan oleh Tim KKN PGSD melatih keberanian anak-anak kelas awal untuk melatih berbicara, dan bercerita pengalaman di depan teman-temannya.*

**Kata Kunci:** Dusun Lingsir, Media Permainan Bervariasi

## **I. PENDAHULUAN**

Kabupaten Gresik merupakan wilayah kabupaten yang ada di Jawa Timur. Kabupaten Gresik memiliki luas wilayah sepanjang 1,191.25 km<sup>2</sup>. Wilayah kabupaten Gresik mencakup daerah Bawean yang terletak sejauh 150km dari laut lepas Pulau Jawa (Kabupaten Gresik, diakses oleh Wikipedia.org, pada tanggal 01 September 2017). Saat ini Kabupaten Gresik memiliki 18 Kecamatan. Salah satunya kecamatan Kedamean yang letaknya ada di wilayah Gresik Selatan. Kecamatan Kedamean

terbagi menjadi beberapa cabang Desa dan Dusun.

Salah satunya adalah Dusun Lingsir, Desa Slempit, Kecamatan Kedamean, Kabupaten Gresik. Dusun Lingsir terbagi menjadi 20 Rukun Tetangga dan 3 Rukun Warga. Potensi lahan yang ada di Dusun Lingsir sangat memadai. Masyarakat Dusun Lingsir rata-rata bekerja sebagai petani. Lahan yang ada di Dusun Lingsir rata-rata banyak dimanfaatkan sebagai lahan padi, lahan umbi, dan lahan perkebunan.

Di dusun lingsir, terdapat ada 2 sekolah dasar yaitu SDN 1 Slempit, dan SDN 2 Slempit. Dusun lingsir juga memiliki puskesmas yaitu puskesmas Slempit yang letaknya ada di dekat Balai Desa Slempit dan Puskesmas Sawen yang letaknya diluar Desa Slempit. Desa Slempit juga memiliki sarana tempat ibadah diantaranya 4 Masjid dan 32 Mushola yang ada disetiap RW. Tempat yang akan kita observasi adalah Sekolah Dasar yang letaknya dekat dengan Dusun Lingsir yaitu SDN 2 SLEMPIT yang terletak di depan kantor Balai Desa Slempit. Sekolah Dasar Negeri 2 Slempit leataknya ada di sebelah kiri jalan. Anak-anak yang bersekolah di SDN 2 Slempit rata-rata adalah anak Dusun Lingsir sendiri. Setiap hari baik berangkat ataupun pulang sekolah selalu dikawal oleh guru piket sekolah. Kita mengetahui kondisi sekolah tersebut sebab, sebelum kegiatan kita mulai pada tanggal 10 Agustus 2017 kita melakukan survey ke pihak sekolah untuk meminta izin dalam penyelenggaraan program kegiatan kita.

Setelah berkomunikasi dengan pihak sekolah dan guru kelas I, kelas II dan kelas III kami menemukan kendala antara lain, kurangnya media pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam aspek berbicara. Sedangkan usaha yang telah dilakukan oleh guru kelas I, kelas II dan kelas III adalah terpusat pada materi pembelajaran serta buku

yang diberikan oleh pemerintah. Sedangkan kurikulum yang diberikan adalah kurikulum Tematik Terpadu 2013 yang artinya peserta didik diminta untuk aktif dalam belajar. Akan tetapi, hal tersebut kurang efisien dan kurang tepat bagi peserta didik kelas awal karena di kelas awal khususnya kelas I sendiri membutuhkan tenaga ekstra bukan dilepas kendali.

Oleh karena itu, kita menemukan solusi dalam mengatasi hal tersebut yaitu membuat sebuah permainan dengan tujuan menjadikan pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan, agar peserta didik tidak jenuh dan dalam belajar mereka terus bersemangat menimba ilmu.

## **II. Metode Pelaksanaan**

### **2.1 Persiapan sebelum pelaksanaan dimulai.**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2017 tepatnya pukul 08.00 pagi di SDN 2 Slempit. Sebelum program kegiatan kita mulai. Pada tanggal Jumat, 11 Agustus 2017 kita mempersiapkan bahan ajar mulai dari media dan gambar yang akan digunakan untuk bercerita.

### **2.2 Pengertian Media**

Sebelum masuk dalam perlengkapan dan cara pembuatan media dadu, maka kami akan menjelaskan seputar pengertian media pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam buku

Asyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Page 3 line 3 mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga dapat membangun siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Akan tetapi jika diartikan secara khusus media pembelajaran lebih cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran dapat berupa alat peraga. Pengertian dari alat peraga adalah media alat pembantu dalam proses pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses pembelajaran sehingga dapat menstimulasi perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan alat peraga adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu pendidik dalam proses mengajar dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya (Simak Yaumi & Syaefi. 2012. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Fak. Tarbiyah UIN Alaudin Modul 1), oleh Arsyad. Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Prag.4. page 10

### 2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Setelah mengetahui pengertian dari media pembelajaran, maka dalam prosesnya media pembelajaran memiliki manfaat. Berikut manfaat media pembelajaran sebagai berikut menurut Sudjana & Rivai (1992:2) oleh Arsyad, Azhar. 2013:28

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi bukan karena komunikasi verbal
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dari pada mendengarkan guru.

Dari penjelasan diatas, maka penggunaan media pembelajaran terbagi menjadi lima yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis computer. Salah satu dari ke-lima media tersebut media yang kita gunakan adalah media berbasis visual. Pengertian dari media berbasis visual adalah media yang berbentuk gambar atau *image*. Bentuk dari media visual berupa (a). gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana kenampkkan benda; (b). diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, orgnsisasi dan struktur isi materialis; (c). peta yang

menunjukkan hubungan ruang antara unsur dalam materi; (d). grafik, seperti tabel dan chart (*bagan*) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data. (Arsyad, Azhar. 2013:89. *Penggunaan Media Pembelajaran*).

#### 2.4 Perlengkapan Media

Bahan dan alat untuk pembuatan media diantaranya:

1. Bahan lunak (*gabus*) 3 buah
2. Kertas duplet warna hitam 2 lembar
3. Duple tip 3 buah
4. Kertas HVS warna hijau 10 lembar
5. Gunting
6. Karter
7. Lem Gluvinal

#### 2.5 Cara Pembuatan Media dadu

- a. Bentuk gabus dengan pola ukuran 25x25 cm sebanyak 6 buah
- b. Potong gabus menggunakan karter sesuai ukuran pola
- c. Kemudian bentuk gabus seperti dadu
- d. Setelah terbentuk setiap bentuk dadu direkatkan dengan duple tip
- e. Kemudian potong kertas duplet warna hitam pada rekatan duple tip. Tujuan diberi kertas duplet warna hitam supaya menutupi semua lapisan gabus yang semula berwarna putih menjadi hitam.
- f. Setelah pola dadu terbentuk, membuat pola lingkaran sesuai jumlah dadu seperti bentuk dadu permainan ular tangga.

g. Membuat pola lingkaran sebanyak 21 buah.

h. Setelah terbentuk pola tersebut dilapisi dengan kertas hvs warna hijau.

i. Setelah pola lingkaran terbentuk dan pola dadu terbentuk maka pola lingkaran direkatkan pada pola dadu seperti dadu ular tangga.

j. Setelah rekat semua baik dari pola angka satu – enam diuji apakah sudag rekat atau ada pola lingkaran yang lepas dari rekatan.

#### 2.6 Alur Permainan

Setelah persiapan tertata rapi, mulai dari hadiah dan media, pada hari Sabtu, 12 Agustus 2017 kegiatan kami laksanakan. Kelas I alur permainannya adalah seluruh kelas I-A dan kelas I-B di gabungkan menjadi 1 kelas. Kita melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara di gabungkan. Kemudian seluruh peserta didik di arahkan membentuk lingkaran, selanjutnya permainan yang diawali dengan lagu “ Dimikado “. Ketika lagu permainan berhenti kemudian ada salah satu siswa yang tidak fokus maka dia akan diminta maju ke depan untuk menerima hukuman berupa menceritakan gambar yang telah di sedikan oleh kita selaku pemateri. Jika mereka berani maju kedepan untuk bercerita maka dia mendapat hadiah berupa jajan, buku, dan bulpoin.

Sedangkan alur permainan kelas II mulai dari II A dan II B dikumpulkan menjadi satu kelas di

kelas II A. seluruh peserta didik membentuk lingkaran. Setelah membentuk lingkaran peserta didik di ajak bermain konsentrasi “ Tepuk Warna “ seperti warna merah tepuk satu, warna kuning tepuk dua, dan warna hijau tepuk tiga. Bagi peserta didik yang tidak konsentrasi maka di persilahkan untuk maju kedepan menerima hukuman. Dan untuk kelas III mulai dari III A dan III B dikumpulkan di mushola sekolah SDN 2 Slempit. Alur permainannya seluruh peserta didik membentuk lingkaran. Menunjuk salah satu siswa untuk melempar dadu. Jika dadu yang terlempar menunjuk angka 5 maka peserta didik yang maju kedepan meminta temannya untuk berhitung mulai dari pojok sebelah kiri. Jika sudah sampai hitungan ke 5 maka temannya di minta maju kedepan untuk bercerita di depan teman-temannya, dan berakhir dengan pemberian hadiah.

Tujuan dari ketiga alur permainan tersebut adalah untuk melatih keberanian dalam berkomunikasi di depan kelas dan didepan umum.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Permasalahan

Dari kegiatan yang kami lakukan baik di kelas I, II dan kelas III kami menemukan permasalahan baik di kelas I, kelas II dan kelas III diantaranya dikelas I yaitu peserta didik dalam menanggapi pembelajaran sebagian dari mereka bersemangat akan tetapi sebagian

besar dari mereka masih memiliki sifat kekanak-kanakan seperti masih ingin diperhatikan, masih ingin ditemani oleh orang tua saat di dalam lingkup sekolah dan masih suka bernyanyi serta susah diatur. Sedangkan di kelas II sendiri ada pula permasalahan yang ditemukan yaitu keadaan kelas yang kurang kondusif, cara berbicara atau berkomunikasi masih kurang baik. Serta permasalahan yang di dapat dikelas III yaitu ketrampilan berbicara kurang, penggunaan bahasa dalam menyampaikan atau menceritakan pengalaman masih belum tertata rapi.

#### 3.2 Pembahasan Permasalahan

Dari permasalahan yang telah kami temukan, kami menemukan solusi yang tepat diantaranya untuk mengatasi permasalahan tersebut baik untuk kelas I, kelas II dan kelas III. Di kelas I sifat kekanak-kanakan tidak dapat dihilangkan begitu saja melainkan perlu secara bertahap. Sebab, anak-anak tidak dapat langsung dirubah begitu saja melainkan butuh proses dan kesabaran yang lebih untuk menjadikan anak tersebut tampil berbeda. Berikut proses dalam menghadapi sifat kekanak-kanakan:

1. Menanamkan sifat disiplin. Jimmy.”Tips Menghilangkan sifat kekanak-kanakan”jimmy.blogspot.co.id. (diakses tanggal 8 Sep 2017) artinya setiap anak memiliki tingkat kedisiplinan yang berbeda. Akan tetapi jika seseorang terikat dengan

aturan dan tata tertib maka, dengan sendirinya anak tersebut akan belajar disiplin.

2. Bersosialisasi dengan teman sejawat. Dikutip dari Idi, Abdullah. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT.Rafindo Persada bahwa jika anak sudah berada dalam lingkup sekolah maka peserta didik akan membentuk karakter yang berkepribadian tekun dan rajin belajar, memiliki cita-cita dan lain-lain.

Sedangkan untuk kelas II permasalahan yang ditemukan adalah keadaan kelas yang kurang kondusif dan sebagian dari mereka cara berbicara kurang trampil. Maka cara menangani kedua masalah tersebut diperlukan peran dari orang tua yang paling penting. Sebab, dalam berkomunikasi lingkungan keluarga yang amat mendukung agar anak dapat menceritakan hal-hal yang menarik ataupun yang buruk. Selain peran orang tua dalam melatih anak berbicara sopan dan santun terhadap orang yang lebih tua dari mereka, menghargai dan mendengarkan pembicaraan orang yang lebih muda dari dia. Selain penyelesaian dari orang tua, peran pendidik dikelas sangat diperlukan karena, bagi peserta didik guru merupakan idola untuk mereka. Jadi apapun yang dikatakan oleh guru mereka pasti dianggap benar.

Jika keadaan kelas yang kurang kondusif maka pendidik perlu strategi dalam mengantisipasi keadaan didalam kelas. Seperti

merancang strategi pembelajaran melalui bernyanyi. Honig, dalam Masitoh dkk.(2005: 11. 3) oleh Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. 2016: 104. 1-9 mengatakan bahwa bernyanyi memiliki banyak manfaat untuk praktik pendidikan anak dan pengembangan pribadinya secara luas karena bernyanyi bersifat menyenangkan, bernyanyi dapat mengatasi kecemasan, bernyanyi merupakan media untuk mengekspresikan perasaan, bernyanyi dapat membantu membangun rasa percaya diri, bernyanyi dapat membantu daya ingat anak, bernyanyi dapat mengembangkan humor, bernyanyi dapat mengembangkan ketrampilan berpikir dan kemampuan motoric anak dan meningkatkan keeratan dalam sebuah kelompok. Sangat besar manfaat dari bernyanyi. Oleh karena itu, di saat keadaan kelas tidak kondusif cukup diajak bernyanyi dan melakukan tepuk diam.

Selain manfaat dari pembelajaran dengan menggunakan strategi bernyanyi untuk mengkondisikan kelas agar tetap tenang dan kembali kondusif factor lain adalah proses belajar anak di dalam kelas merupakan pengaruh dari keadaan kelas yang kurang kondusif. Sebab, jika proses belajar mengajar kurang kondusif atau keadaan kelas tidak tenang maka proses belajar juga akan terganggu. Berikut factor – factor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik diantaranya:

- a. Factor yang berasal dari luar, ada dua golongan factor yaitu factor non-sosial dan factor factor sosial akan tetapi masih ada *overlapping*.
- b. Factor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang terbagi menjadi dua golongan yaitu factor fisiologis dan psikologis.

Penjelasan dari factor dari luar peserta didik yang pertama factor *nonsosial*. *factornonsosial* adalah factor yang tak terbilang jumlahnya. Seperti suhu, udara, alat tulis dan contoh lainnya yang jumlah tak terhingga. Contoh letak sekolah atau tempat belajar jika keadaan tempat belajar tidak sesuai atau terlalu dekat dengan kebisingan maka proses belajar akan terganggu. Kemudian factor sosial dalam belajar. Maksud dari factor sosial belajar adalah factor manusia, baik yang hadir maupun kehadirannya yang dapat disimpulkan. Seperti jika seorang peserta didik dalam satu kelas sedang berlangsungnya proses belajar mengajar secara tidak langsung didepan ruang kelas tersebut terjadi keributan maka konsentrasi belajar dalam satu kelas terganggu.

Sedangkan factor dalam diri peserta didik adalah factor fisiologis dalam belajar. Factor fisiologis dibedakan menjadi dua macam yaitu *tonus* jasmani artinya nutrisi didalam tubuh cukup kadar makanannya, keadaan fisik sehat (tidak dalam keadaan sedang sakit kronis seperti flu, batuk). Sedangkan keadaan fungsi jasmani

tertentu terutama pada pancaindera harus selalu diperiksa setiap menjelang tahun pembelajaran baru. Selanjutnya factor psikologis dalam belajar menurut Arden N. Frandsen (Suryabrata, Sumadi, 2011: Psikologi Pendidikan. Page 236. No.4 Line 3) mengatakan bahwa hal yang mendorong seseorang untuk belajar adalah sebagai berikut:

1. Memiliki sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
2. Memiliki sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan siap maju ke depan
3. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-teman
4. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan
5. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman jika menguasai pelajaran
6. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar (Frandsen, 1961:216 oleh Suryabrata, Sumadi, 2011:237. Line 6).

Untuk kelas III sendiri permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya penggunaan berbahasa yang belum tertata rapi, Cara berbicara atau menyampaikan cerita kurang baik. Maka penyelesaian untuk permasalahan diatas adalah perlu adanya komunikasi timbal balik antara peserta didik dengan pendidik, komunikasi antara pendidik dengan orang tua peserta didik dan mengaju pertanyaan-pertanyaan agar peserta

didik siap menjawab. Dengan tujuan adanya hubungan komunikasi antara orang tua dengan pendidik adalah pendidik bisa memahami segala karakter anak didiknya di lingkungan rumah peserta didik patuh, menghormati orang tua, bersikap sopan dan santun terhadap orang tua atau tidak, dan menyanyangi yang muda atau tidak. Sedangkan tujuan terjalinnya hubungan antara peserta didik dengan pendidik adalah agar peserta didik tidak takut kepada guru yang mengajari mereka, supaya mereka bisa saling menyapa dan berani berbicara saat di dalam kelas atau di luar sekolah ketika bertemu di jalan.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 4.1 Kesimpulan

Media-media pembelajaran sangat di butuhkan untuk membantu menunjang pembelajaran agar pembelajaran tidak terlihat membosankan dan tidak membuat anak terpacu hanya pada cerita saja. Harapan dengan adanya media pembelajaran minat peserta didik dalam belajar semakin meningkat dan prestasi belajar anak jauh lebih baik lagi dalam menceritakan pengalaman mereka.

##### 4.2 Saran

a. Bagi sekolah sebaiknya guru lebih memperhatikan perkembangan belajar siswa/siswi dalam hal pembelajaran, serta menyediakan ruangan IT dan

adanya media pembelajaran yang lain.

b. Bagi siswa diharapkan dalam ham pembelajaran minat belajar lebih di tingkatkan lagi sehingga menjadi lebih baik.

#### V. REFERENSI

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. PT. RAJA GRAFINDO: Jakarta

Suryabrata, Sumadi. 2011:237-6. *Psikologi Pendidikan*. PT. RAJA GRAFINDO PERSADA: Jakarta dalam Frandsen(1961:216)

Suryabrata, Sumadi. 2011:236. 4 line 3. *Psikologi Pendidikan*. PT. RAJA GRAFINDO PERSADA: Jakarta dalam Arden N. Frandsen.

Idi, Abdullah. 2011 *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rafindo Persada

Honig, dalam Masitoh dkk. (2005: 11. 3) oleh Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. 2016: 104. 1-9

[www.jimmy.blogspot.co.id.html](http://www.jimmy.blogspot.co.id.html) - Tips Menghilangkan Sifat Kekanak-kanakan (diakses tanggal 8 Sep 2017)

Arsyad, Azhar. 2013:89. *Penggunaan Media Pembelajaran*.

Simak Yaumi & Syaefi. 2012. *Media & Teknologi dalam*

*Pembelajaran*. Fak. Tarbiyah UIN Alaudin Modul 1), oleh Arsyad. Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Prag.4. page 10

Sudjana & Rivai (1992:2) oleh Arsyad, Azhar. 2013:28

Gerlach & Ely (1971) dalam buku Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Page 3 line 3

[www.Wikipedia.org.html](http://www.Wikipedia.org.html) – Kabupaten Gresik (pada tanggal 01 September 2017)

## VI. LAMPIRAN KEGIATAN



Gb.1.1 Kegiatan di Kelas I



Gb. 1.2 Kegiatan Pengarahan Materi dan Permainan Bernyanyi “Domikado”



Gb. 1.3 Kegiatan Menceritakan Gambar



Gb.2.1 Kegiatan di Kelas II di Mushola Sekolah SDN 2 Slempit



Gb. 2.2 Kelas II Memulai Kegiatan



Gb. 3.1 Kegiatan di Kelas III



Gb. 3.2 Permainan Dadu & Bercerita