

Analisis Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game dalam Kurikulum Merdeka: Sebuah kajian Literatur

Dahlia Purnamasari

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Hindun Hindun

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Alamat: Jl. Tarumanegara, Pisangan, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

Korespondensi Penulis: dahlia.purnamasari22@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract. *Approach is an effort to achieve a goal and become successful. In the world of education, an approach can be defined as a plan, method, or series of activities aimed at achieving certain educational goals. A learning approach can be defined as a plan that includes a series of activities aimed at achieving certain educational goals. This research aims to find out how effective the game-based Indonesian language learning approach is in the independent curriculum. Background This research begins with the need to understand in depth the use of game-based learning approaches in the Independent Curriculum in Indonesian language subjects. Literature study method Studying previous research through literature study which is used to provide an understanding of previous results, both successes and challenges in implementing a game-based learning approach. This helps in research planning to take advantage of positive experiences and overcome obstacles that may arise.*

Keywords: *Learning Approach, Games, Independent Curriculum*

Abstrak. Pendekatan adalah upaya untuk mencapai suatu tujuan dan menjadi sukses. Dalam dunia pendidikan, pendekatan dapat diartikan sebagai suatu rencana, metode, atau serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana yang mencakup serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game dalam kurikulum merdeka. Latar Belakang Penelitian ini bermula dari perlunya memahami secara mendalam penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis game dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode Studi pustaka Mempelajari penelitian-penelitian terdahulu melalui studi pustaka digunakan untuk memberikan pemahaman tentang hasil-hasil sebelumnya, baik keberhasilan maupun hambatan dalam menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis game. Hal ini membantu dalam perencanaan penelitian agar dapat memanfaatkan pengalaman positif dan mengatasi kendala yang mungkin muncul.

Kata kunci: Pendekatan Pembelajaran, Game, Kurikulum Merdeka

LATAR BELAKANG

Pendekatan pembelajaran adalah proses dimana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan proses perolehan pengetahuan, perolehan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan rasa percaya diri pada peserta didik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan sukses.

Salah satu kendala yang ditemui saat belajar adalah kurangnya bahan pelajaran yang menarik. Akibatnya Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa indonesia lebih rendah dibandingkan minat mempelajari mata pelajaran lainnya. Bahan ajar yang digunakan dalam

proses pembelajaran pada umumnya adalah buku pelajaran Bahasa Indonesia yang dikeluarkan pemerintah. Buku terbitan pemerintah ini memiliki beberapa kelemahan yaitu penggunaan gaya bahasa yang sulit dipahami oleh para siswa.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi unsur keterampilan berbahasa dan keterampilan sastra. Mata pelajaran bahasa Indonesia sendiri diajarkan kepada siswa sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Pembelajaran berbasis game adalah pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi siswa dan proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan muatan yang lebih optimal dan pembelajaran dalam kurikulum yang beragam, sehingga memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memperdalam konsep dan memperkuat keterampilannya. Guru mempunyai kebebasan memilih berbagai alat pengajaran untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat belajar siswa. Siswa memiliki banyak pilihan berdasarkan preferensi dan keterampilan mereka, memberi mereka kebebasan dan kebijaksanaan pribadi.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian pustaka, oleh karena itu akan dijabarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama Penelitian oleh Sodiq Anshori (2018) mengenai Pemanfaatan Teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Kedua, Riset oleh Sri Mulyani (2020) tentang Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran, memberikan perspektif bahwa penggunaan game dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, penelitian oleh Cecep Wahyu Hoerudin (2023) tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, relevan untuk merancang pendekatan inovatif berbasis game dalam konteks kurikulum merdeka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan ketiga pendekatan ini memiliki keterkaitan yang signifikan Integrasi ketiganya menciptakan sinergi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Penelitian jurnal melalui studi pustaka merupakan suatu pendekatan yang melibatkan analisis dan sintesis literatur yang berkaitan dengan topik penelitian tertentu. Dalam metode ini, peneliti mengumpulkan data dari buku, artikel, dan jurnal untuk memahami perkembangan pengetahuan terkait penelitian.

Efektivitas menggunakan metode studi pustaka biasanya memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik penelitian, identifikasi perkembangan saat ini, dan arahan untuk penelitian selanjutnya. Meskipun tidak menggunakan pengumpulan data empiris, metode studi pustaka memberikan landasan yang kuat untuk merancang penelitian tingkat lanjut dan untuk memperkenalkan pertimbangan teoritis yang berharga ke dalam suatu bidang studi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengintegrasian Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game, Kajian Literatur pada Inovasi Kurikulum Merdeka memberikan pandangan secara keseluruhan terhadap perbaikan dan peningkatan sistem pembelajaran. Berikut adalah pemahaman mendalam terkait keterkaitan ketiga pendekatan ini:

Penguatan Keterampilan Komunikasi

Penggabungan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game dengan pendekatan kurikulum merdeka memberikan kontribusi positif dalam memperkuat keterampilan komunikasi siswa. Melalui permainan game edukasi, siswa mempunyai kesempatan untuk melatih komunikasi situasional dan mengaktifkan kemampuan berbahasa Indonesianya secara interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran juga memberikan aspek tambahan untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang lebih luas. Oleh karena itu, menggabungkan ketiga pendekatan ini menciptakan platform yang ideal untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Motivasi dan Partisipasi Siswa

Hasil dari penelitian Sri Mulyani (2020). Menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran indonesia berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Sebagai bagian dari kurikulum merdeka yang menekankan partisipasi dan keaktifan siswa

dalam proses pembelajaran, pendekatan ini sangat berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memotivasi.

Penerapan media pembelajaran juga dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran, menghindari monoton, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, keterkaitan antara pembelajaran berbasis game dalam kurikulum merdeka dan media pembelajaran memberikan landasan yang kuat untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Peningkatan Kemampuan Berbicara

Hasil penelitian Cecep Wahyu Khoerudin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dikombinasikan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pengembangan keterampilan berbicara sebagai bagian yang menyatu dalam pembelajaran, kolaborasi ini akan sangat mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa.

Belajar bahasa Indonesia melalui Game juga membantu mengembangkan keterampilan berbicara situasional dengan menggunakan interaktivitas dan daya tarik visual. Dengan mengintegrasikan ketiga pendekatan ini, kami menciptakan lingkungan belajar yang berfokus secara khusus pada peningkatan keterampilan berbicara.

Transformasi Kurikulum

Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game dan penggunaan media pembelajaran menjadikan penerapan pendekatan kurikulum mandiri menjadi lebih dinamis. Kurikulum terus mengalami perubahan untuk mencerminkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran dan memberikan ruang untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

Penggunaan game pembelajaran dan media pembelajaran tidak hanya melibatkan siswa secara lebih dekat, namun juga menciptakan kurikulum yang tanggap terhadap perubahan kebutuhan pendidikan. Oleh karena itu, ketiga pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kurikulum secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game menunjukkan dampak positif sejalan dengan temuan berbagai literatur terkait. Hasil penelitian ini memberikan bukti nyata untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh peneliti Sodik Anshori (2019), mengenai Pemanfaatan Teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Demikian pula temuan Sri Mulyani (2020) tentang Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran, memberikan perspektif bahwa penggunaan game dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Namun perlu diperhatikan keterbatasan penelitian ini, khususnya terkait dengan terbatasnya periode penelitian. Upaya untuk menggeneralisasi hasil harus dilakukan dengan hati-hati. Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif yang mencakup sampel yang lebih luas dan konsisten dengan prinsip kurikulum merdeka.

DAFTAR REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2006). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif*. Makasar: Syair Media Press.
- Aninditya. (2019). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Prenada Media.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Rusli. (2023) *Metode Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa*. Riau: CV. DOTPLUS Publisher.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Samin. (2023) *BERPIKIR KRITIS DENGAN GAME EDUKASI*. Sumedang: CV Mega Press Nusantara.
- Mulyani, S. (2020). *Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

Artikel Prosiding

- Norsyaheera, A.W., Lailatul, F.A.H., Shahid, S.A.M., & Maon, S.N. (2016). The Relationship Between Marketing Mix and Customer Loyalty in Hijab Industry: The Mediating Effect of Customer Satisfaction. In *Procedia Economics and Finance* (Vol. 37, pp. 366–371). Elsevier B.V. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1).

Working Paper

- Armand, F. (2003). *Social Marketing Models for Product-Based Reproductive Health Programs: A Comparative Analysis*. Occasional Paper Series. Washington, DC. Retrieved from www.cmsproject.com.

Disertasi/Tesis/Paper Kerja

Belair, A. R. (2003). *Shopping for Your Self: When Marketing becomes a Social Problem*. Dissertation. Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.

Lindawati (2015). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Rumah Tangga Petani Usahatani Terpadu Padi-Sapi di Provinsi Jawa Barat*. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>.

Buku Teks

Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty: The Social Marketing Solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Laporan Instansi/Lembaga/Organisasi/Perusahaan

LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Diakses dari <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>.

Artikel Surat Kabar/Majalah

Risdwiyanto, A. (2016). *Tas Kresek Berbayar, Ubah Perilaku Belanja? Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12. Sumber dari internet dengan nama penulis

Chain, P. (1997). *Same or Different?: A Comparison of the Beliefs Australian and Chinese University Students Hold about Learning's Proceedings of AARE Conference*. Swinburne University. Available at: <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.