



## Sirkuit Bahasa Indonesia: Media Pembelajaran Permainan Guna Melatih Daya Ingat Bahasa dan Sastra Indonesia

Rachmat Danang Fatkhur Rozi ✉, Universitas PGRI Madiun  
Sawung Wijaya, Universitas PGRI Madiun

✉ [rachmatdanang92@gmail.com](mailto:rachmatdanang92@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik yang telah melakukan praktek belajar dengan skala kecil menggunakan pengembangan media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia pada siswa SMP dengan pokok pembahasan materi puisi rakyat. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mengamati subjek penelitian seperti fenomena sosial, tempat, waktu, dan objek. Sehingga dapat mengumpulkan temuan data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian. Temuan data tersebut merupakan deskripsi, respon pengguna, dan kritik serta saran pengguna pada media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia. Pengembangan media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia merupakan inovasi baru dari penggabungan permainan tradisional yaitu ular tangga dan monopoli. Sirkuit Bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif karena sirkuit Bahasa Indonesia tidak hanya sekedar untuk bermain, namun secara tidak langsung peserta didik akan diajak untuk belajar. Media sirkuit Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk memudahkan para pendidik dalam menyampaikan materi dan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang lebih kreatif sehingga peserta didik tidak mudah bosan.

**Kata kunci:** Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Media Pembelajaran, Sirkuit Bahasa Indonesia

---



## PENDAHULUAN

Kebanyakan anak muda berpikir bahwa pergi ke sekolah merupakan kegiatan yang harus mereka lakukan biarpun mereka tidak menyukainya. Kenapa pola pikir ini muncul? Sebaliknya, anak-anak di taman kanak-kanak malah selalu bersemangat untuk kembali ke sekolah dan belajar sesuatu yang baru. Kebanyakan anak-anak sekolah dasar juga sangat bersemangat untuk mengikuti hari pertama bersekolah. Kenapa bisa ada perubahan yang drastis seperti ini? Jawabannya adalah karena proses belajar tidak lagi menyenangkan bagi mereka. Alasan kenapa proses pembelajaran tidak lagi menyenangkan adalah karena sistem pendidikan tradisional yang terlalu menitik beratkan segala sesuatu dalam kerangka yang kaku. Salah satu kesalahan terbesar dalam sistem sekolah adalah karena para siswa di didik untuk berpikir bahwa belajar adalah sesuatu yang sangat serius dan bermain-main adalah sesuatu yang buruk.

Sejauh ini proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa lebih cepat merasa jenuh. Guru menggunakan media pembelajaran hanya pada materi tertentu saja. Selain itu, media yang digunakan masih bersifat sederhana sehingga kurang menarik perhatian siswa. Bahkan, guru hanya memanfaatkan powerpoint sebagai media pembelajaran didalam kelas. Powerpoint yang disajikan kepada siswa hanya berupa tulisan, gambar serta video saja. Secara tidak langsung, pembelajaran yang menggunakan powerpoint sederhana masih dianggap pembelajaran tersebut menggunakan metode konvensional karena pembelajaran masih berpusat kepada guru. Melihat hal ini, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa, yakni keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis yang harus dimiliki oleh setiap murid. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangatlah penting dalam kehidupan karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam hal ini, ide dan ide ditawarkan untuk membantu mereka menguasai dan menerapkan keterampilan berbahasa. Gagasan dan gagasan disajikan dalam bentuk seperti pengembangan media pembelajaran yang semakin kreatif dengan tujuan untuk memberikan efektivitas dan pelatihan dari setiap model pembelajaran

Salah satu penunjang keberhasilan tersebut para guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kreatifitas para guru dapat ditunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam sebuah pembelajaran. Mayke (Anggani Sudono, 2000:3) mengatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam- macam konsep serta pengertian yang tak terkirakan banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi. Hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran dengan permainan, yang dapat menciptakan kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Sirkuit bahasa merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Sebenarnya media ini tidak hanya digunakan dalam materi bahasa Indonesia saja, melainkan materi pelajaran lain juga dapat menggunakan media ini, hanya saja disesuaikan dengan materi yang akan disampaikannya. Dalam hal ini saya menggunakan media pembelajaran sirkuit bahasa tersebut dengan tujuan dapat menyampaikan materi pembelajaran mengenai puisi rakyat dengan media permainan edukatif kepada siswa. Melalui media sirkuit bahasa ini, kita dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran kita juga tidak perlu menggunakan media yang susah untuk didapatkan, cukup sederhana saja kita dapat memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar kita. Diharapkan melalui media ini siswa juga bisa lebih bersemangat dan memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan baik.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsi dan menginterpretasi kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat yang sedang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang (Sumanto, 1990:47). Metode ini dianggap sesuai dalam penelitian ini karena peneliti mempunyai alasan, yaitu : 1) mudah jika berhadapan dengan kenyataan, 2) peneliti lebih mudah mengamati subjek penelitian seperti fenomena sosial, tempat, waktu, dan objek. 3) Mengambil simpulan.

Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang tepat untuk implementasi dari media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti dapat memperhatikan secara langsung respon pengguna selama kegiatan permainan berlangsung yang diterapkan sebagai media pembelajaran. Peneliti juga dapat mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media pembelajaran hasil dari inovasi baru permainan tradisional.

Penggunaan metode ini dengan cara mengamati kenyataan yang terjadi di lapangan dengan skala kecil. Sehingga dapat mengumpulkan temuan data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian. Temuan data tersebut merupakan deskripsi, respon pengguna, dan kritik serta saran pengguna pada media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia.

## **HASIL PENELITIAN**

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menjadi lebih menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Sirkuit Bahasa Indonesia menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik karena dalam penggunaan media tersebut siswa tidak hanya sekedar bermain akan tetapi mereka juga sambil belajar dengan menggunakan metode tanya jawab. Berikut adalah contoh pengamplikan media sirkuit Bahasa Indonesia dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia materi puisi rakyat pada siswa kelas VII.

Pembelajaran dimulai dari apersepsi, dilanjutkan penjelasan materi puisi rakyat. Setelah materi di sampaikan, siswa diajak bermain dengan media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia. Permainan ini tidak hanya bermain, namun permainan ini memiliki banyak nilai yang terkandung. Kegiatan terakhir ialah simpulan atau penutup pembelajaran. Permainan dengan menggunakan sirkuit Bahasa Indonesia dilakukan secara berkelompok. Selama permainan berlangsung, siswa akan diajak untuk mengingat materi dan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan. Kegiatan terakhir ialah simpulan dari semua kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### **1. Sesi Apersepsi**

Sesi pertama ini diawali dengan menciptakan sikap dan suasana yang menarik. Kondisi belajar dapat dipengaruhi oleh sikap guru di depan kelas, oleh karena itu guru harus memperlihatkan sikap yang menyenangkan supaya siswa tidak merasa tegang, kaku, bahkan takut mengikuti pembelajaran. Kondisi yang menyenangkan ini harus diciptakan mulai dari awal pembelajaran sehingga siswa akan mampu melakukan aktivitas belajar dengan penuh percaya diri tanpa ada tekanan yang dapat menghambat

keaktivitasnya. Selanjutnya guru akan mengabsen kehadiran siswa dan menanyakan kabar terlebih dahulu. Dengan selalu mengecek kehadiran, secara tidak langsung guru telah memberikan motivasi kepada siswa agar disiplin dalam mengikuti pelajaran.

## 2. Sesi Penjelasan Materi

Sesi kedua ini ialah pemberian materi tentang puisi rakyat. Pemberian materi ini dapat menggunakan metode ceramah dan dilanjutkan dengan metode tanya jawab, di mana saat guru telah selesai menjelaskan materi tersebut selanjutnya guru mengajak siswa untuk berdialog secara langsung. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru dengan siswa. Metode tanya jawab sangat bertujuan untuk merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan. Selain itu metode tersebut juga dapat mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapatnya.

## 3. Sesi Permainan Kelompok

Sesi permainan kelompok ini bertujuan untuk melanjutkan sesi kedua dengan menggunakan media permainan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Permainan sirkuit Bahasa Indonesia ini memiliki aturan bermain seperti permainan ular tangga dan monopoli.

Berikut tata cara permainan dalam sirkuit Bahasa Indonesia:

- a) Permainan sirkuit Bahasa Indonesia dimainkan secara berkelompok dengan waktu 60 menit, setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik
- b) Untuk menentukan urutan pemain, semua pemain mengundi dadu secara bergantian. Pemain pertama adalah pemain yang mendapatkan mata dadu tertinggi



Gambar 1. Peserta didik sedang mengundi dadu

- c) Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion ke lingkaran sesuai mata dadu yang diperoleh
- d) Ketika pemain sudah berada pada nomer yang diperoleh, selanjutnya pemain akan mengambil satu kartu yang sudah disediakan oleh pendidik



Gambar 2. Pemain mengambil kartu permainan

- e) Kartu yang didapatkan oleh pemain harus dibacakan dengan keras agar teman atau pendidik mengetahui isi dari kartu tersebut, karena sebelum permainan dimulai kartu sudah diacak oleh pendidik



*Gambar 3. Peserta didik sedang membaca kartu permainan*

- f) Apabila pemain mendapat-kan kartu pertanyaan, maka pemain wajib menjawab pertanyaan secara tertulis dan langsung diberikan kepada pendidik. Sebaliknya, jika pemain mendapatkan kartu kejutan maka pemain wajib mengikuti perintah yang tertulis di kartu kejutan tersebut.
- g) Pendidik akan langsung mengoreksi jawaban dari peserta didik, apabila pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain akan mendapatkan poin 10 dan maju satu langkah. Namun, jika pemain tidak dapat menjawab dengan benar, maka pemain akan mendapatkan pengurangan sebanyak 5 poin.
- h) Selanjutnya, ketika pemain berhenti di lingkaran yang berisikan paku, maka pemain harus turun mengikuti petunjuk berada. Namun, jika pemain berhenti di lingkaran yang berisi tabung cairan, maka pemain akan naik mengikuti petunjuk berada, dan apabila pemain berhenti di tanda dilarang parkir, maka pemain harus berhenti sejenak dan mendapatkan hadiah berupa membuat satu buah pantun lalu dibacakan di depan teman-temannya
- i) Pada aturan permainan ini peserta didik juga akan dianggap tuntas apabila mendapatkan skor minimal 75.
- j) Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai garis akhir dan mendapatkan hadiah berupa makanan ringan
- k) Pemain yang mendapatkan nilai tertinggi juga akan mendapatkan hadiah berupa makanan ringan dan pemain yang mendapatkan nilai terendah akan mendapatkan hadiah berupa satu buah puisi dan satu buah pantun lalu dibacakan di depan teman-temannya.

#### 4. Sesi Simpulan

Kegiatan akhir dalam pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai kegiatan untuk menutup pembelajaran. Yang lebih penting adalah untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kompetensi yang diharapkan dengan melakukan kegiatan akhir pembelajaran, guru akan mengetahui kompetensi yang sudah dan yang belum dikuasai oleh siswa. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan akhir ini adalah memberikan tes, baik lisan maupun tertulis. Selain itu, guru hendaknya melakukan kegiatan akhir pembelajaran agar siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok materi yang sudah dipelajarinya. Kegiatan tersebut berupa meninjau kembali penguasaan siswa.

Setelah melakukan permainan dengan menggunakan sirkuit Bahasa Indonesia, peneliti dapat melihat respon yang terjadi selama permainan berlangsung. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan yaitu peserta didik dapat merespon semua selama permainan berlangsung, mulai dari bermain, membaca, mengingat, dan menjawab semua pertanyaan yang telah disediakan dengan lancar tanpa ada kendala. Hal ini menunjukkan bahwa media pengembangan sirkuit bahasa Indonesia layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam membantu meningkatkan semangat yang terdapat pada peserta didik sehingga peserta didik lebih kreatif, antusias dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Para peserta didik juga memberikan

tanggapan bahwa setelah bermain atau belajar menggunakan media sirkuit Bahasa Indonesia lebih menyenangkan, bersemangat, tidak mudah bosan, dan lebih mudah memahami atau menerima materi yang diberikan.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemampuan atau keterampilan siswa untuk belajar.

Tujuannya agar menarik perhatian murid, memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya, menghindari adanya verbalisme dan salah tafsir, megaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran

### 2. Klasifikasi Media

Menurut Syaiful Bahri Djamaroh dkk, jenis media pembelajaran dibedakan berdasarkan jenis, daya liput, dan bahan pembuatan.

a. Berdasarkan jenisnya media pembelajaran terbagi menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti; radio, cassette recorder, piringan hitam.
- 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.
- 3) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

b. Berdasarkan daya liputnya media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- 1) Media dengan daya liput luas dan serentak (radio dan televisi).
- 2) Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat (film, sound slides, film rangkai yang menggunakan ruangan tertutup dan gelap).
- 3) Media untuk pengajaran individual (modul pembelajaran).

c. Berdasarkan bahan pembuatannya media pembelajaran dibagi kedalam dua bagian yaitu:

- 1) Media pembelajaran sederhana merupakan media yang bahan dan alat pembuatannya mudah diperoleh dan harganya murah.
- 2) Media kompleks merupakan media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal.

Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah yakni dengan efisiensi belajar siswa meningkat karena sesuai tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa memahami secara nyata dari materi yang diberikan.

### 3. Sirkuit Bahasa Indonesia

Media sirkuit Bahasa Indonesia ini merupakan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang berupa permainan tradisional dari penggabungan unsur permainan ular tangga dan monopoli.



Gambar 4. Contoh media sirkuit Bahasa Indonesia

Penggunaan media ini tidak hanya sekedar bermain saja namun siswa akan diajak untuk mengingat materi dan menjawab pertanyaan cepat yang telah guru siapkan selama permainan berlangsung. Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pasti tentu tidak asing lagi dengan proses kegiatan menghafal atau mengingat, bahkan semua materi pelajaran juga memerlukan proses menghafal dalam setiap materinya. Jika peserta didik tidak tertarik dalam sebuah materi pelajaran yang diterima saat pembelajaran, maka peserta didik tidak dapat menerima materi yang disampaikan pendidik atau guru dengan baik, apalagi mengingatnya kembali. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik secara tidak langsung dapat menyimpan memori ilmu pengetahuan yang didapat. Media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia ini memiliki manfaat dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu mencoba berlatih mengingat kembali memori atas materi ilmu pengetahuan seputar Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah diberikan oleh pendidik atau guru.

Penggunaan media pembelajaran sirkuit Bahasa Indonesia akan jauh lebih efektif jika diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

## SIMPULAN

Membuat proses belajar menjadi menyenangkan cukup mudah apabila seorang guru mengetahui metode yang tepat. Sangat penting untuk diketahui bahwa generasi sekarang berbeda dengan dulu, di mana generasi sekarang lebih mudah bosan dalam belajar. Maka dari itu guru harus membuat inovasi baru yang kreatif, salah satu contohnya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa sirkuit Bahasa Indonesia.

Sirkuit Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan untuk bermain, melainkan dapat digunakan untuk melatih daya ingat yang dimiliki siswa untuk menjawab semua pertanyaan yang sudah disediakan dalam permainan tersebut. Bentuk media yang menarik serta permainan yang menyenangkan membuat siswa tidak mudah bosan, sehingga materi yang diberikan selama permainan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Pengambilan simpulan pada akhir pembelajaran banyak siswa yang berani untuk menyampaikan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari guru. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berupa Sirkuit Bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang menarik, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

## Daftar Pustaka

Admin Padamu. (2006). *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Diakses pada 18 Juni 2022, URL :<https://www.padamu.net/pentingnya-pembelajaran-bahasa-indonesia>

Dasim, S. M. (2012). Metodologi Penelitian. *Repository*. 79.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4)

Mayke (Anggani Sudono, 2000: 3)

Puri Pintek. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah*. Diakses pada 17 Juni 2021, URL: <https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/>

Syaiful Bahri Djamaroh dan Aswan Zain (2002:137)