

**PENGALAMAN GURU KELAS DALAM
MENGUNAKAN PERMAINAN
DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Sulis Nurul Khafidzoh

NIM: 2003096064

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
2023**

KEASLIAN NASKAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulis Nurul Khafidzoh

NIM : 20030960064

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan skripsi yang berjudul:

PENGALAMAN GURU KELAS DALAM MENGGUNAKAN PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri,
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 13 Desember 2023

Pembuat Pernyataan,



Sulis Nurul Khafidzoh

NIM. 20030960064



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km. 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :


Judul : **PENGALAMAN GURU KELAS DALAM MENGGUNAKAN
PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR**
Penulis : Sulis Nurul Khafidzoh
NIM : 2003096064
Jurusan : FITK
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 3 Januari 2024

DEWAN PENGUJI

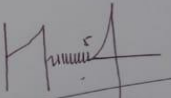
Ketua


Zuanita Andriyani, M.Pd
NIP:198611222023212024

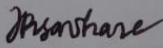
Penguji I


Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd
NIP:198107182009122002

Sekretaris

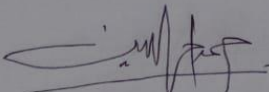

Nur Khikmah, M.Pd.I
NIP:199203202023212042

Penguji II


Arsan Shanie, M.Pd
NIP:199006262019031015



Pembimbing


Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I
NIP: 198908222019031014

NOTA DINAS

Semarang, 13 Desember 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

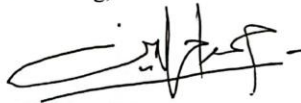
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengalaman Guru Kelas Dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar**
Penulis : Sulis Nurul Khafidzoh
NIM : 2003096064
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah sripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.
NIP. 198908222019031014

ABSTRAK

Judul : **Pengalaman Guru Kelas Dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar**
Penulis : Sulis Nurul Khafidzoh
NIM : 2003096064

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman guru kelas Sekolah Dasar dalam menggunakan permainan. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti menggunakan wawancara dan angket untuk mengumpulkan data. Selanjutnya, data diuji keabsahannya melalui triangulasi dan dianalisis dengan model Miles and Huberman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas guru telah sering menggunakan permainan konvensional seperti tebak kata, *snowball Throwing*, dan tebak gambar. Akan tetapi, guru masih jarang menggunakan permainan digital di dalam proses pembelajaran. Permainan digital yang pernah digunakan oleh guru adalah Wordwall, *Game Powerpoint*, dan *Spinner Wheel*. Guru mempersepsikan bahwa permainan bermanfaat untuk meningkatkan semangat belajar, mendukung pembelajaran yang bervariasi, mendorong kolaborasi, kreativitas, dan inovasi. Kendala utama guru dalam menggunakan permainan meliputi kesulitan mengondisikan peserta didik, ketidakpahaman peserta didik dengan alur permainan, dan kesulitan memilih materi yang cocok untuk diterapkan dalam permainan.

Faktor pendukung penggunaan permainan dalam pembelajaran meliputi sarana yang memadai, antusias belajar peserta didik, dan dukungan sekolah. Adapun faktor penghambatnya adalah kurangnya dukungan dari sekolah, terbatasnya alat permainan yang digunakan, dan ruang kelas yang kurang mendukung penggunaan permainan.

Kata kunci : *pengalaman guru, penggunaan permainan, , kendala guru, fasilitas sekolah dasar.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengalaman Guru Kelas Dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Dr. KH. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum.
2. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Hj. Zulaikhah, M.Ag., dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd.
3. Dosen Wali, Bapak Dr. H. Fakrur Rozi, M. Ag., yang telah banyak memberikan bimbingan dan motivasi.
4. Dosen Pembimbing peneliti Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I., yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
5. Seluruh dosen PGMI yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama menempuh perkuliahan.
6. Kepala MI Darul Ulum, SD Muhammadiyah Plus Semarang, MI Takhasus Darul Ulum, SD Negeri Gaji 01, dan SD Negeri Rejosari 03

Semarang serta keluarga besar sekolah-sekolah yang bersangkutan yang telah membantu saya dalam proses penelitian.

7. Orang tua, Saudara dan keluarga besar peneliti yang selalu memberikan nasihat, dukungan materil dan non materil serta kasih sayang.
8. Teman-teman ku Titi, Erlina, Dina, Aeni, Salsabila, Ila, Nabilah, Destya, Aisyah, dan Zakia yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
9. Kelompok KKN Posko 75 di Desa Cepokomulyo Kendal, PLP II di MI Al Khoiriyah 01 Semarang, dan teman-teman mahasiswa Prodi PGMI Angkatan 2020, khususnya kelas PGMI-B yang telah memberikan informasi serta dukungan.
10. Sahabatku Rizki Agustina yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan ataupun kekurangan. Oleh karena itu, peneliti terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
KEASLIAN NASKAH	II
PENGESAHAN	III
NOTA DINAS.....	IV
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II DESKRIPSI TEORI, KAJIAN PUSTAKA RELEVAN, DAN KERANGKA BERFIKIR	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Konsep Pembelajaran di Sekolah Dasar	10
2. Konsep Permainan di Sekolah Dasar	13
B. Kajian Pustaka Relevan.....	23
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Sumber Data.....	30
D. Fokus Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32

F. Uji Keabsahan Data	33
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA	37
A. Deskripsi Data.....	37
1. Pengalaman Guru Kelas Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar.....	37
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Guru Kelas Dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar	57
B. Analisis Data.....	61
1. Pengalaman Guru Kelas Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar.....	61
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Guru Kelas dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar	70
C. Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
C. Kata Penutup.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	125

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Persentase Kemampuan Guru Merancang Strategi Pembelajaran, Memanfaatkan Peralatan, dan Melaksanakan Permainan yang Teapat Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar
Tabel 4.2	Persentase Keaktifan Guru Kelas Menggunakan Permainan
Tabel 4.3	Persentase Manfaat Penggunaan Permainan
Tabel 4.4	Persentase Faktor Pendukung dan Penghambat Guru Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Kerangka Berpikir
- Gambar 4.1 Status Sekolah
- Gambar 4.2 Jabatan Guru Kelas
- Gambar 4.3 Usia Guru
- Gambar 4.4 Pengalaman Guru Mengajar
- Gambar 4.5 Komunitas Guru yang diikuti
- Gambar 4.6 Kemampuan Guru Kelas Menggunakan Permainan Konvensional
- Gambar 4.7 Kemampuan Guru Kelas Menggunakan Permainan Digital
- Gambar 4.8 Kegiatan Guru Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar
- Gambar 4.9 Mata Pelajaran yang Sering Digunakan Guru dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 4 Instrumen Kuesioner
- Lampiran 5 Data Responden
- Lampiran 6 Surat Keterangan Izin Riset
- Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan dalam proses pembelajaran berperan penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Pradana, pembelajaran melalui permainan, memungkinkan anak-anak untuk memperoleh pemenuhan rasa ingin tahu dan mengembangkan keterampilan dalam mengamati, membandingkan, serta menemukan cara mereka sendiri dalam menyelesaikan permasalahan.¹ Selain itu, permainan anak-anak yang edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sampai akhir hayatnya.

Bermain sambil belajar memiliki manfaat yang signifikan bagi anak-anak. Dengan bermain, akan memberikan pengalaman positif yang berkontribusi pada pengembangan diri dan emosi mereka. Manfaat ini dapat terwujud melalui penggunaan media alat permainan yang relevan dengan materi pembelajaran, interaksi yang terjalin antara anak dengan teman sebaya, orang tua, serta lingkungan sekitar.²

Tujuan permainan dalam pembelajaran yaitu sebagai sarana untuk mendorong keterampilan literasi, numerasi dan kompetensi kurikuler lainnya. Dengan memanfaatkan permainan, peserta didik dapat terlibat

¹ Syarifah Halifah, "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4.3 (2020), 35–40 <<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>>.

² Ria Sabaria, "Cingciripit: Permainan Anak-Anak Sunda dalam Pembelajaran Tari," *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 4.1 (2020), 69 <<https://doi.org/10.24114/gondang.v4i1.18039>>.

aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, permainan juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.³ Bermain menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan karena peserta didik terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan tanpa perlu berpikir terlalu banyak.⁴ Menurut Sandra Hestemen dan Anna Targowska, bermain dalam pembelajaran memiliki fokus yang lebih pada proses dari pada hasil akhir. Pendekatan ini dapat menciptakan pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan juga memotivasi anak-anak dalam belajar.⁵

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membawa berbagai dampak yang positif untuk para peserta didik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Karolina Urton dkk, yang menunjukkan bahwa permainan memiliki dampak positif bagi peserta didik disekolah. Penelitian tersebut menemukan bahwa permainan dapat meningkatkan minat dan kepuasan peserta didik, meningkatkan kepercayaan diri mereka, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta

³ Muhammad Rusli et al., "Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar," *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7.4 (2022), 582–89 <<https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>>.

⁴ Windri Maryana, Laili Rahmawati, dan Krisma Anugra Malaya, "Penggunaan Permainan Puzzle Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7.1 (2021), 173–86 <<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16157>>.

⁵ Sandra Hesterman dan Anna Targowska, "The status-quo of play-based pedagogies in Western Australia: Reflections of early childhood education practitioners," *Australasian Journal of Early Childhood*, 45.1 (2020), 30–42 <<https://doi.org/10.1177/1836939119885305>>.

meningkatkan pemahaman konsep.⁶ Menurut hasil penelitian Siti Fatonah dan Zahraturun juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat berdampak positif dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.⁷

Temuan dari penelitian Bragg, yang melibatkan peserta didik sekolah dasar kelas atas (usia 9-12 tahun) menyajikan bukti kuat yang mendukung penggunaan permainan dengan karakteristik tertentu dalam konteks pembelajaran matematika. Penelitian-penelitian lain juga telah mendapatkan hasil positif yang sejalan dengan temuan ini. Misalnya, Bright dan rekan-rekannya, serta Chrssen dan Niklas menemukan dampak positif dari bermain *game* terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lindenskov dan Lindhardt serta White dan McCoy telah membuktikan bahwa *game* berdampak positif untuk mendorong pertumbuhan kognitif dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁸

Meskipun permainan memiliki banyak manfaat dan dampak yang positif dalam pembelajaran di sekolah, masih banyak guru kelas yang belum memanfaatkan permainan dalam proses pembelajaran di kelas.

⁶ Karolina Urton, Matthias Grünke, dan Richard T. Boon, "Using a Touch Point Instructional Package to Teach Subtraction Skills to German Elementary Students At-Risk for LD," *International Electronic Journal of Elementary Education*, 14.3 (2022), 405–16 <<https://doi.org/10.26822/iejee.2022.252>>.

⁷ Siti Fatonah dan Zahraturun Naemah, "Analisis Pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Bangun Datar," *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7209–19 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3455>>.

⁸ Leicha A. Bragg, Toby Russo Russo, dan James Russo, "How primary teachers use games to support their teaching of mathematics," *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13.4 (2021), 407–19 <<https://doi.org/10.26822/iejee.2021.200>>.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Siti Musarokah, menunjukkan bahwa jenis *game* yang terapkan oleh guru dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas. Dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan *game*, guru menghadapi berbagai tantangan atau kendala. Beberapa diantaranya adalah keterbatasan media pendukung, keterbatasan partisipasi anak, memerlukan tenaga dan waktu ekstra dalam menerapkannya, antar kelompok saling mengganggu, dan lain sebagainya.⁹

Berdasarkan hasil observasi dan survei yang dilakukan peneliti di SD Muhammadiyah Plus, SD Negeri Rejosari, MI Takhasus Darul Ulum dan MI Darul Ulum Semarang diketahui bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran oleh guru kelas di sekolah belum sepenuhnya optimal. Hal ini dikarenakan guru masih jarang menggunakan permainan dalam proses pembelajaran di sekolah, dengan alasan bahwa belum mampu memilih atau menyesuaikan permainan dengan materi pembelajaran. Selain itu, permainan dalam proses pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SD Muhammadiyah Plus dan MI Darul Ulum Semarang, menyatakan bahwa rata-rata guru sekolah dasar lebih cenderung menggunakan permainan konvensional daripada permainan digital. Alasannya adalah Karena guru menganggap bahwa permainan konvensional lebih mudah untuk digunakan daripada permainan digital. Selain itu, beberapa guru lain juga mengungkapkan bahwa mereka kurang memahami bagaimana cara

⁹ Siti Musarokah, "3P (Provisi, proteksi, dan partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game di Madrasah Ibtidaiyah: penerapan dan tantangannya," *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6.2 (2017) <<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1348>>.

membuat dan menggunakan permainan digital serta terbatasnya sarana pendukung yang tersedia di sekolah. Selanjutnya berdasarkan penelitian Siska Maulani dan Prana Djiwa Iswara, ditemukan bahwa guru belum secara optimal menggunakan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini mengakibatkan beberapa permasalahan yang muncul, antara lain kurangnya motivasi peserta didik selama proses pembelajaran, peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis tegak bersambung karena belum mengetahui cara atau teknik menyambungkan huruf-huruf dengan baik, pembelajaran bahasa Indonesia yang kurang bervariasi membuat peserta didik mudah merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.¹⁰

Hal tersebut dapat mengurangi potensi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik, serta membatasi kemampuan mereka dalam mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, penting bagi guru kelas untuk mempertimbangkan penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Serta perlu adanya upaya untuk meningkatkan penggunaan permainan dalam pembelajaran dengan memfasilitasi guru-guru dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam memilih, menyesuaikan, dan mempersiapkan permainan yang relevan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan penggunaan permainan

¹⁰ Siska Maulani dan Prana Dwija Iswara, “Metode Permainan Bahasa dalam Keterampilan Menulis Tegak Bersambung,” *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7020–28 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3008>>.

dalam pembelajaran dapat menjadi optimal dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi peserta didik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dewi Yuniasih Saputri dkk yang berjudul “Transformasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Game*: Persepsi Guru di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *game* pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik, mudah untuk digunakan untuk membantu peserta didik belajar, dan guru mempunyai penilaian yang baik terhadap multimedia interaktif berbasis *game* yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendamping baik di sekolah ataupun dirumah.¹¹ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Riva Komala Sari dkk dengan judul “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar” menunjukkan hasil bahwa pada pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif berhasil dengan sangat baik dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.¹² Penelitian yang dilakukan oleh Budiyo dkk, dengan judul “Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar Terhadap Gamifikasi Dalam Pendidikan STEAM. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan adanya gamifikasi sebagai

¹¹ Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah Rukayah, dan Mintasih Indriayu, “Transformasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Game*: Persepsi Guru di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pancar*, 2.1 (2018), 27–31. <<https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/197/162>>

¹² Riva Komala Sari et al., “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5593–5600 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>>.

sebuah inovasi penerapan pendidikan STEAM, dengan menerapkan gamifikasi dapat meningkatkan peran aktif peserta didik, peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, minat peserta didik meningkat dan terlibat aktif dalam pembelajaran.¹³

Penelitian sebelumnya hanya sedikit yang membahas tentang pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada fokus penelitiannya, penelitian sebelumnya memfokuskan pada pengalaman guru menggunakan metode pembelajaran berbasis game dalam pendidikan manajemen proyek. Sedangkan, penelitian ini lebih memfokuskan pada pengalaman guru kelas menggunakan permainan baik konvensional maupun digital di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan guru sekolah dasar dalam menggunakan atau tidak menggunakan permainan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berharga dalam memperluas pengetahuan kita tentang penggunaan permainan dalam konteks pendidikan di sekolah dasar.

¹³ Budiyono Budiyono et al., "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.3 (2023), 3591–3603 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4909>>.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar?
2. Apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat penggunaan permainan di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini menambah informasi tentang penggunaan permainan di Sekolah Dasar.
- b. Hasil penelitian ini memaparkan faktor-faktor pendukung dan penghambat penggunaan permainan di Sekolah Dasar.

2. Kegunaan Praktis

a. Manfaat bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang penggunaan permainan dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. Manfaat bagi guru

Dapat meningkatkan kesadaran guru untuk melatih kemampuannya dalam penggunaan permainan pada pembelajaran serta dapat meningkatkan kesadaran guru dalam menggunakan jenis permainan pembelajaran yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Dapat meningkatkan kesadaran kepala sekolah tentang pentingnya penggunaan permainan dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar dan meningkatkan kesadaran kepala sekolah untuk melengkapi fasilitas di sekolah dan mendukung guru dalam menggunakan permainan untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar

d. Manfaat Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua peserta didik tentang bagaimana tantangan guru sekolah dasar dalam menggunakan permainan di sekolah dasar dan bagaimana pentingnya dukungan dari orang tua peserta didik.

BAB II

DESKRIPSI TEORI, KAJIAN PUSTAKA RELEVAN, DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Pembelajaran di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Gegne dan Briggs mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rancangan *events* (kejadian, peristiwa, kondisi, dsb.) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah.¹⁴ Sedangkan, menurut Trianto pembelajaran adalah interaksi dua arah antara guru dan siswa, dimana terjadi komunikasi yang terarah menuju pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁵ Selain itu, UUSPN No.20 tahun 2003 juga mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dan guru dengan menggunakan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.¹⁶

¹⁴ Naniek Kusumawati, *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*, ed. oleh Riyanto Edi, 1 ed. (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019).

¹⁵ Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 292–99 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>>.

¹⁶ Ndaru Kukuh Masgumelar dan Pinton Setya Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan," *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2.1 (2021), 49–57 <<https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>>.

Munandar menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan untuk mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif, dan berlangsung dalam lingkungan yang menyenangkan.¹⁷ Menurut pendapat Aqib, proses pembelajaran adalah upaya guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan baik dan efektif efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.¹⁸

Berdasarkan teori para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, guru, lingkungan, dan berbagai sumber belajar lainnya yang bertujuan untuk mencapai perubahan akan sikap serta pola pikir siswa.

b. Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penting bagi setiap guru untuk memiliki beragam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Sudirdja dan Siregar, menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kondisi yang diinginkan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah.¹⁹ Miarso berpendapat

¹⁷ Erlinda Simanungkalit dan Riri Dwi Putri, “Meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui model pembelajaran CTL pada siswa kelas V di SDN 101766 Bandar Setia,” *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 9.2 (2019), 120–28 <<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v9i2.13704>>.

¹⁸ D Ariono, “Peningkatan Keterampilan Menulis Laporan Pengamatan melalui Model Example Non Example dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VI SDN Sentul 02 ...,” *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2.8 (2023), 3758–65.

¹⁹ Hadi Mustofa, Mohamad Jazeri, dan Elfi Mu'anawah, “Stratergi Pembelajaran Scaffolding Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa,” *jurnal AL FATIH*, 1.1 (2021), 42–52 <<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF>>.

bahwa strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang komprehensif dalam sistem pendidikan, yang mencakup pedoman dan kerangka kerja.²⁰

Dick dan Carey menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana yang terdiri dari materi dan prosedur pembelajaran yang diterapkan secara terpadu untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan pada siswa.²¹ Strategi pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni: (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi pengelolaan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yaitu serangkaian rencana matang yang meliputi seperangkat materi dan prosedur pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Serangkaian rencana dalam strategi pembelajaran meliputi: strategi pengorganisasian pembelajaran, strategi penyampaian pembelajaran, dan strategi pengelolaan pembelajaran.

²⁰ Mulyono, *Strategi pembelajaran : Menuju efektivitas pembelajaran di abad global*, ed. oleh Bayu Tara Wijaya, 2 ed. (Malang: UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI), 2012).

²¹ Zezen Futuhal Aripin, Uus Ruswandi, dan Abdul Aziz Muhammad, “Desain Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Islamic Religion Education Conference*, 10.1 (2022), 68–79 <<https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php>>.

2. Konsep Permainan di Sekolah Dasar

Kata permainan tentunya sudah tidak asing lagi untuk di dengar, ketika mengatakan bermain maka yang ada dalam pemikiran kita akan tergambar suatu situasi yang menyenangkan, hadiah, tidak membosankan, pertandingan, dan masih banyak lagi.

a. Definisi Permainan

Permainan adalah suatu bentuk aktivitas bermain yang dikendalikan oleh peraturan dengan kesepakatan bersama yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar anak.²² Permainan merupakan proses pembelajaran yang kontinyu, pengembangan kemampuan, dan bakat. Menurut pendapat para ahli, Joh C & Michell Wade permainan adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Selain itu, Samuel Henry menyatakan bahwa permainan adalah suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas.²³

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik. hal ini sejalan dengan pandangan Badudu & Zain Mark yang menyatakan bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan tujuan hiburan atau kesenangan, atau sebagai bentuk pertunjukan.

²² Fadlilatur Rohmah, Mukhoiyaroh, dan Hernik Farisia, “Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik,” *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3.2 (2021), 95–106 <<https://doi.org/10.15642/jeced.v3i2.1283>>.

²³ Maya Christin Langkedeng et al., “Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara,” *Jurnal Teknik Informatika*, 14.4 (2019), 425–34. <<https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27623>>

Dalam konteks pembelajaran, permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajak peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Buhler & Danziger menambahkan dalam Mark, menyatakan, “bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan”.²⁴ Kenikmatan yang ditimbulkan oleh bermain dapat menjadi pendorong bagi terbentuknya perilaku lainnya. Dalam konteks ini, penting untuk diakui bahwa bermain memberikan kepuasan tersendiri bagi peserta didik, mengingat sebagian waktu peserta didik diperuntukan untuk bermain.

b. Jenis-jenis Permainan

➤ **Permainan Konvensional**

Permainan konvensional merupakan permainan yang dimainkan secara tradisional tanpa melibatkan teknologi digital.²⁵ Permainan konvensional biasanya melibatkan interaksi secara langsung antara pemain dengan penggunaan peralatan sederhana seperti bola, batu atau kartu. Berikut ini beberapa jenis permainan konvensional yang digunakan dalam proses pembelajaran:

1. Permainan Puzzle matematika. Permainan seperti Teka-Teki Matematika (TTM) dapat membantu peserta didik berlatih untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan operasi aritmatika.

²⁴ Gusty - Yarmi dan Resty - Widyastuti, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Komputer Pada Siswa Kelas I Di Sdn Kalibata 03 Pagi Jakarta Timur,” *Profesi Pendidikan Dasar*, 1.2 (2016), 87–98 <<https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.1013>>.

²⁵ Evi Rahayu, “Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal on Education*, 9(1).04 (2020), 45–54 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.4467>>.

2. Permainan mencocokkan kartu. Permainan seperti mencari pasangan kartu dapat efektif dalam mengajarkan keterampilan berbicara dan meningkatkan pemahaman membaca.
3. Permainan kartu soal. Permainan seperti permainan kartu soal dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Tingkat

➤ **Permainan Digital**

Menurut Adams permainan digital adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan bantuan mediasi elektronik.²⁶ Permainan digital hadir dalam berbagai bentuk, mulai dalam bentuk mesin kecil seperti komputer personal, konsol, hingga mesin arcade. Permainan digital merupakan penggunaan teknologi interaktif untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan belajar siswa.²⁷

Berikut ini beberapa jenis permainan digital yang digunakan dalam proses pembelajaran:

1. Permainan digital berbasis kasus. Ini adalah jenis permainan digital yang menggabungkan konteks pendidikan dan permainan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam mengembangkan keterampilan. Permainan ini memungkinkan siswa untuk

²⁶ Muhammad Ikbal Fakhrozi, Nur Wahyumiani, dan Enik Nurkholidah, “Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama,” 8.1 (2023), 130–36.

²⁷ Huda Mardhotillah dan Rakimahwati Rakimahwati, “Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2021), 779–92 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>>.

- berinteraksi dengan materi pembelajaran dan mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.
2. Permainan digital dalam rekontekstualisasi dan positing pembelajaran. Permainan digital jenis ini digunakan untuk mengembangkan pemahaman budaya dan seni.
 3. Permainan digital dalam pembelajaran bahasa. Jenis permainan digital ini digunakan untuk meningkatkan minat belajar bahasa. Permainan digital dalam pembelajaran bahasa membantu siswa meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan memahami konsep grammatika yang lebih kompleks.
 4. Permainan digital dalam pembelajaran matematika. Jenis permainan ini digunakan untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam penyelesaian masalah matematika.
 5. Permainan digital dalam pembelajaran budaya. Jenis permainan digital ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman budaya dan seni.

c. Manfaat Permainan

Bermain merupakan bagian dari permainan, dimana dalam permainan terdapat aktivitas bermain. Manfaat bermain menurut Mayke S. Tedjasaputra dibagi berdasarkan aspek perkembangannya, yaitu:²⁸

- a. Bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik

²⁸ Hari Budiwaluyo dan Abdul Muhid, "Manfaat bermain papercraft dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini," *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2021), 76–93 <<https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6889>>.

- b. Bermanfaat bagi aspek motorik kasar dan motorik halus
- c. Bermanfaat untuk perkembangan aspek sosial
- d. Bermanfaat untuk perkembangan aspek emosi

Manfaat dari bermain dapat mengembangkan beberapa aspek, yang meliputi aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial.²⁹

- a. Bermain dan perkembangan moral
Menurut Santrock perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan oleh seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain.
- b. Bermain dan perkembangan motorik
Aspek motorik dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar atau halus. Gerak dapat menyebabkan anak bermain dan bermain membuat anak menggerakkan anggota tubuhnya. Sehingga anak akan mendapatkan kesempatan untuk bermain, maka ia akan melatih kemampuan otot-otot yang menjadikan anak kuat dan bugar.
- c. Bermain dan perkembangan kognitif
Kognitif merupakan ingatan, pengetahuan, daya pikir, serta daya nalar. Dengan bermain anak akan lebih mudah untuk menerima konsep-konsep tersebut daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar.
- d. Bermain dan perkembangan bahasa

²⁹ Naili Rohmah, "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Tarbawi*, 13.2 (2016), 27–35.

Dalam setiap kesempatan bermain anak selalu berkomunikasi dengan lawan mainnya, baik berkomunikasi secara verbal maupun non verbal. Awalnya dalam bermain anak hanya menggunakan bahasa tubuh, namun seiring berjalannya waktu, semakin bertambahnya perbendaharaan kata maka anak akan menggunakan bahasa verbal dalam rangka berkomunikasi dengan teman mainnya. Perkembangan bahasa dapat dikembangkan ketika anak mengutarakan keinginannya, mengeluarkan pendapat, serta memberi komentar kepada lawan mainnya. Apabila ada anak yang awalnya diam, ketika diajak bermain dengan anak seusianya lambat laun ia akan mulai berani berkomunikasi nonverbal walaupun diawali dengan malu-malu. Lebih dari itu, bahasa tidak hanya dipengaruhi faktor hereditas (keturunan) namun dapat juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

e. Bermain dan perkembangan sosial

Dari kegiatan bermain bersama temanteman, anak akan belajar memahami diri dan orang lain. Anak yang mulanya egosentris, setelah bermain dengan anak-anak lain bisa dimungkinkan ia akan mulai sosialis. Egosentris adalah keadaan dimana semua benda atau sudut pandang diarahkan menurut perspektif dirinya. Selain itu, bermain juga dapat melatih rasa tanggung jawab anak, kedisiplinan, serta kejujuran. Dengan bermain bersama teman lainnya, ia akan bersikap untuk dapat bekerja sama dalam tim.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan

Permainan menjadi salah satu metode alternatif yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.³⁰ Namun metode ini juga mempunyai kekurangan dan juga kelebihan sama seperti metode, strategi, dan model lainnya. Menurut Adjie kelebihan pembelajaran yang menggunakan permainan yaitu :

- 1) Sudah termuat sifat-sifat cara berfikir matematika, sehingga secara langsung maupun tidak langsung kita telah menanamkan dasar
- 2) Memperluas belajar matematika
- 3) Pembelajaran matematika dapat disajikan ke dalam bentuk / teknik permainan yang sesuai dengan usia atau kemampuan peserta didik
- 4) Ketika waktu luang (jam kosong) dapat diisi dengan jenis permainan yang terarah.

Selain kelebihan yang telah dipaparkan oleh Adjie diatas, metode permainan juga memiliki kekurangan, diantaranya adalah :

- 1) Membutuhkan biaya yang lebih besar, karena dalam metode bermain membutuhkan banyak alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu
- 2) Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan

³⁰ Muhammad Fajar Prasetyo dan Erlina Prihatnani, "Persamaan garis lurus Bagi siswa kelas Viii smp Negeri 10 Salatiga," *Jurnal Matematika*, 5.1 (2018), 14–26 <<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/136>>.

- 3) Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak satu dengan anak lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi.

Menurut Sahibun Nikmah metode permainan mempunyai kelebihan yaitu :³¹

- 1) Peserta didik dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang (puas) dalam proses belajar mengajar.
- 2) Materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami.
- 3) Kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dapat meningkat.

Adapun kelemahan dari metode permainan adalah :

- 1) Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan
- 2) Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran
- 3) Permainan dapat mengakibatkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

e. Penggunaan Permainan

Penggunaan permainan sangat dibutuhkan untuk mengembangkan rasa senang para peserta didik terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Karena dengan menggunakan permainan anak dapat mengenal obyek-obyek secara langsung. Menurut Donovan A Johnson (dalam S.E. Smith and C.A. Backman, 1975) mengatakan bahwa dalam penggunaan permainan di kelas sebaiknya dilaksanakan pada waktu yang

³¹ Agustina, I. The Effectiveness of The Play While Learning Method In Elementary Student's Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, (2021), Vol. 4, No. 5, pp. 642-647).
< <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/66067>>

tepat, dengan cara yang benar pula. Dalam penggunaan permainan johnson menyebutkan terdapat 5 hal yang perlu diperhatikan, diantaranya yaitu :³²

- a. Pilih permainan sesuai dengan kebutuhan kelas. Permainan harus memberikan kontribusi yang khas, yang tidak dapat diperoleh dengan bahan atau teknik yang lain. Bahan yang digunakan harus berhubungan dengan materi yang akan dipelajari di dalam kelas, dan permainan yang dipilih harus memuat keterampilan dan konsep yang penting. Permainan harus ditekankan pada keterampilan dan juga konsep daripada kesenangan itu sendiri.
- b. Laksanakan permainan pada waktu yang tepat. Permainan dilakukan ketika ide atau keterampilan diajarkan. Jika permainan digunakan untuk membantu mempelajari pembelajaran maka laksanakan permainan pada waktu yang tepat. Biasanya permainan memerlukan waktu yang tidak terlalu lama sehingga anak tidak mudah bosan.
- c. Permainan harus disusun sedemikian sehingga semua anak dapat turut serta untuk bermain. Walaupun mungkin hanya seorang yang memainkan permainannya namun anggota di dalam kelompok permainan tersebut harus bertanggung jawab dalam penyelesaiannya. Permainan jangan sampai membuat seseorang yang sebenarnya tidak dapat menyelesaikan suatu persoalan menjadi kesulitan.

³² Pada Siswa dan Kelas I Sekolah, "Permainan matematika sebagai metode alternatif dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar Abu Syafik," 1969.
<<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/limit/article/viewFile/209/239>>

- d. Permainan harus direncanakan dan disusun dengan hati-hati dan seksama, jangan sampai tujuan permainan tidak tercapai karena aturan yang dibuat tidak jelas. Yang pertama jelaskan terlebih dahulu aturan permainannya kepada anak, agar mereka dapat memainkannya dan dapat memahami konsep yang dipelajari melalui permainan tersebut.
- e. Tekankan tanggung jawab mempejajari sesuatu dari permainan itu. Penekanan tanggung jawab itu dapat dinyatakan dalam tindak lanjut permainan, contohnya diskusi, membaca, atau tes. Yang paling penting dan harus diperhatikan dalam penggunaan permainan adalah menyiapkan peserta didik untuk memainkan permainan itu dengan benar sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah diberikan dan dirumuskan dengan sebaik-baiknya.

Menurut Moeslichatoen pelaksanaan kegiatan bermain dalam pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan permainan meliputi kegiatan pra-bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup. Kegiatan pra-bermain meliputi dua macam kegiatan yaitu, kegiatan penyiapan siswa dalam kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan bahan serta peralatan yang siap untuk digunakan. Kegiatan penyiapan siswa dalam kegiatan bermain meliputi penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan bermain dan petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi ketika bermain. Kegiatan bermain dilaksanakan dengan bimbingan guru. Siswa bermain menggunakan permainan yang sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang dijelaskan oleh guru. Petunjuk-petunjuk inilah yang diberikan oleh guru sebagai sarana untuk membimbing siswa dalam mengikuti permainan.

B. Kajian Pustaka Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pokok pembahasan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya digunakan sebagai bahan referensi dalam pembuatan penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayudia Pratiwi dkk. (2021), Volume 1, Nomor 1 dengan judul “ Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”.³³ Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari pembelajaran berbasis games education dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hal ini dapat diamati dari perbandingan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berbasis games dengan mereka yang menggunakan media pembelajaran lainnya. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis games education, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan, dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Bukti ini menunjukkan bahwa penggunaan games education sebagai metode pembelajaran dapat memberikan manfaat yang nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang

³³ Ayudia Pratiwi et al., “Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1.1 (2021), 36–43 <<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>>.

permainan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat pada subjek dan objek penelitiannya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ninda Islami Putri dan Elisa Muryanti (2021), Volume 5, Nomor 1, dengan judul “Persepsi Guru dalam Mengembangkan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran di Lubuk Alai”.³⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahasa anak melalui metode bermain peran dapat dilakukan dengan memberikan instruksi dan pengenalan terlebih dahulu kepada anak, serta memberikan peran kepada mereka sehingga mereka dapat memerankan dan berinteraksi dengan baik. Persepsi guru terhadap pengembangan bahasa anak, seperti peningkatan kosa kata dan imajinasi, kemampuan berkomunikasi dan mengungkapkan diri secara sosial, serta membantu anak dalam mengungkapkan perasaan mereka. Selain itu, penerapan metode ini di taman kanak-kanak Gugus matahari telah berjalan sesuai harapan, meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan sarana yang ditanggulangi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru terhadap metode bermain peran sangat positif, karena metode ini mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan bahasa anak, terutama dalam peningkatan kosa kata mereka. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini keduanya membahas tentang persepsi guru dalam menggunakan

³⁴ Ninda Islami Putri dan Elise Muryanti, “Persepsi Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran Di Lubuk Alai,” *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.1 (2021), 240 <<https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.559>>.

permainan. Adapun perbedaannya adalah pada metode dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Afidz Nurrohman (2021), dengan judul “Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar”.³⁵ Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan bahwa penggunaan edugame berbasis android sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan. Salah satunya adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat beberapa game engine yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan karya inovatif dalam mengembangkan keprofesian berkelanjutan. Game engine ini dapat digunakan baik untuk membuat edugame berbasis android maupun berbasis multiplatform. Dengan demikian, penggunaan edugame berbasis android dan pengembangan karya inovatif melalui game engine menjadi pilihan yang menarik bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran di Sekolah Dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya membahas penggunaan permainan dalam pembelajaran. Adapun metodologi penelitian dan pokok bahasan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Misbah Ulhusa dkk. (2020), dengan judul “Permainan Ludo Untuk Meningkatkan

³⁵ Afidz Nurrohman, “Analisis Edugame Berbasis Android,” *Sinasis*, 247.1 (2021),3–4.
<<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349>>

Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika”.³⁶ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berkolaborasi siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu meningkatnya keterampilan berkolaborasi siswa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Matematika berhasil. Dalam penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya membahas tentang penggunaan permainan di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut lebih spesifik dalam konteks penggunaan permainan Ludo untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran matematika, sementara penelitian ini lebih umum menggambarkan perspektif guru menggunakan permainan di sekolah dasar tanpa spesifikasinya pada mata pelajaran tertentu.

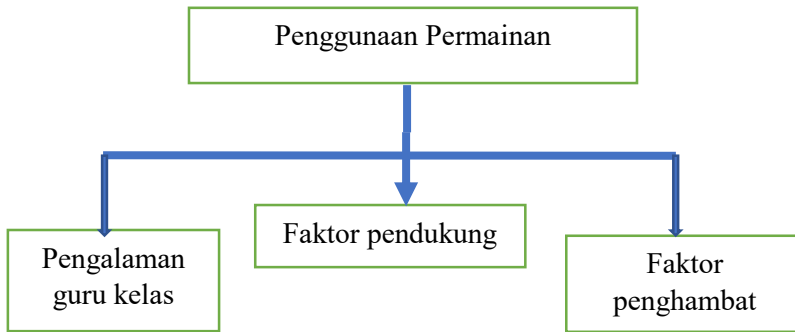
5. Penelitian keenam yang dilakukan oleh Kinat, dkk (2017) berjudul “Effectiveness of Games in Eenglish Language Learning at Elementary Level ini Government Schools in Sargodha, Pakistan”.³⁷ Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pembelajaran melalui permainan memiliki efektivitas yang lebih tinggi, terutama ketika diintegrasikan dengan kegiatan lain, dalam

³⁶ Mishbah Ulhusna, Sri Diana Putri, dan Zakirman Zakirman, “Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika,” *International Journal of Elementary Education*, 4.2 (2020), 130 <<https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>>.

³⁷ Kainat Aqsa, Wajid Riaz, dan Zafar Saleem, “The Effectiveness of Games in English Language Learning at Elementary Level in Government Schools,” *Liberal Arts and Social Sciences International Journal (LASSIJ)*, 1.2 (2017), 12–23 <<https://doi.org/10.47264/idea.lassij/1.2.2>>.

meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektivitas pembelajaran bahasa. Dalam penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya mengeksplorasi penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada fokus spesifik penelitian dan tujuan penelitian yang ingin dicapai.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan tinjauan penelitian sebelumnya, peneliti memfokuskan pada topik “Pengalaman guru sekolah dasar dalam menggunakan metode permainan untuk mendukung pembelajaran matematika” untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang bagaimana cara guru menggunakan permainan, termasuk jenis permainan dan tantangan yang dihadapinya pada guru kelas di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Dasar swasta yang bercirikan Islam. Selanjutnya, peneliti mengeksplorasi tentang Analisis Pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar dan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat guru dalam menggunakan permainan di sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami sebuah fenomena pada subjek penelitian secara deskriptif dalam konteks alamiah dengan mengumpulkan data secara triangulasi, analisis data bersifat induktif dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah yang ada dengan peneliti sebagai instrumen kunci.³⁸ Metode yang biasanya dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, sifat penelitian kualitatif deskriptif berarti penelitian kualitatif yang temuannya disajikan dalam bentuk deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, dan mendalam.³⁹ Adapun penelitian ini mengkaji tentang pengalaman guru kelas menggunakan permainan di Sekolah Dasar dan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat guru kelas menggunakan permainan di Sekolah Dasar.

³⁸ Yoki Yusanto, "Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif," *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 1.1 (2020), 1–13 <<https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>>.

³⁹ * Agustina Tri Wijayanti, "Implementasi Pendekatan Values Clarivication Technique (Vct) dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10.1 (2015), 72–79 <<https://doi.org/10.21831/socia.v10i1.5343>>.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan informasi secara nyata dan jelas, serta memungkinkan dan memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan sebagai bahan penelitian yang sesuai dengan keadaan di lapangan. Oleh karena itu, tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan yaitu MI Takhasus Darul Ulum, MI Darul Ulum , SD Muhammadiyah Plus Semarang, SD Negeri Rejosari 03, dan SD Negeri Gaji 01 Demak Jawa Tengah.

Alasan peneliti memilih beberapa sekolah tersebut karena untuk mendapatkan data yang mendalam dari beberapa sekolah yang berbeda. Selain itu, peneliti juga dapat dengan mudah untuk dikunjungi karena letaknya yang dekat dengan lokasi peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 November sampai dengan 18 Desember 2023. Waktu tersebut meliputi penulisan proposal, pengajuan izin penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data, dan pelaporan hasil penelitian.

C. Sumber Data

Menurut Moleong Sumber data utama dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tindakan, untuk selebihnya yaitu data tambahan seperti sumber data tertulis, dokumentasi, foto, dan statistik.⁴⁰ Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu:

⁴⁰ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17.33 (2019), 81 <<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>>.

1. Data primer

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari sebuah objek yang akan diteliti dengan cara mengambil, meneliti, dan mengolah data secara pribadi oleh peneliti itu sendiri, sehingga akan mendapatkan sebuah kesimpulan dari data yang sudah didapatkan. Data penelitian ini didapatkan dengan cara wawancara kepada yang bersangkutan dan mengisi lembar survei online melalui google form yang telah dibuat oleh peneliti untuk semua guru kelas di Sekolah Dasar. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini adalah terkait dengan pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di Sekolah Dasar.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak bersumber dari responden atau objek yang akan diteliti, data sekunder diperoleh dengan cara mempelajari dokumen, buku-buku, dan jurnal yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu data identitas guru, data wawancara, dokumen yang didapatkan dari catatan pribadi untuk peneliti dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah dari sumber pokok bahasan yang akan diteliti oleh peneliti. Penelitian ini difokuskan pada:

1. Pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar
2. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data-data penelitian dilapangan agar hasil penelitian yang didapatkan memberikan manfaat atau dapat menjadi temuan teori baru. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai hal yang berkaitan dengan penelitian dan diajukan secara lisan.⁴¹ Teknik pengumpulan data ini didasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau *selfreport*, atau setidaknya pada pengetahuan atau keyakinan pribadi. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur.

Dalam metode wawancara ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yang telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.⁴² Oleh karena itu dalam melakukan wawancara terstruktur, peneliti harus menyiapkan instrumen penelitian

⁴¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi 2 (Bandung: Alfabeta, CV, 2019), hlm. 125

⁴² Dadan Darmawan et al., “Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan,” *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5.1 (2021), 71–88 <<https://doi.org/10.15294/pls.v5i1.30883>>.

berupa pertanyaan-pertanyaan yang sama untuk beberapa responden kemudian peneliti mencatatnya.

Jawaban informan penelitian direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian suara tersebut diubah menjadi catatan agar lebih mudah dianalisis pada tahap berikutnya.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan kuesioner (angket) kepada guru kelas di beberapa sekolah dasar dengan menggunakan google form. Google form dipilih untuk menjangkau kelompok guru dalam jumlah yang banyak di beberapa sekolah dasar.

F. Uji Keabsahan Data

Pengujian pengabsahan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data yang sudah ada.⁴³ Triangulasi diartikan juga sebagai suatu cara dalam mendapatkan data yang benar-benar absah dengan menggunakan multimetode.

⁴³ Maulana Muhammad, Fajar Setiawan, dan Kunti Dian Ayu Afiani, "Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kota Surabaya," *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6.2 (2021), 949 <<https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i2.2194>>.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber merupakan membandingkan ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis data terhadap jawaban responden. Bila jawaban dari responden belum memuaskan, maka peneliti dapat mengajukan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu hingga mendapatkan data yang valid.⁴⁴

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif analisis untuk mengkaji pengalaman guru kelas menggunakan permainan di Sekolah Dasar, yang merupakan upaya mengumpulkan dan mensintesis data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang diperoleh, kemudian diproses dan ditafsirkan untuk sampai pada temuan yang konsisten dengan penelitian yang dilakukan. Tahapan yang terakhir yaitu melakukan pengumpulan data yang telah didapatkan, kemudian memulai untuk menafsirkan.

Menurut Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiyono bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif melalui beberapa proses sebagai berikut:

⁴⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

1. Kondensasi Data

Data yang diperoleh dari lapangan ditulis/diketik dalam bentuk uraian atau laporan yang terinci yang kemudian diselesaikan, disederhanakan, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema atau polanya dan disusun secara sistematis sehingga mudah dikenali dan dicerna. Ini adalah proses kondensasi data atau membuat data lebih jenuh dan siap. Data yang dikondensasi memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh bila diperlukan.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah melakukan reduksi data, langkah selanjutnya yakni penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiyono menyatakan "*the most frequen form of display data for qualitative research data in past been narrative text*". Hal ini paling penting digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian data ini dimaksudkan untuk memilih data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Maka penyajian data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan gambaran umum dari pengalaman guru kelas menggunakan permainan di sekolah dasar.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiyono adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Verifikasi data digunakan untuk menentukan data akhir dan keseluruhan proses tahapan analisis. Penarikan kesimpulan dan Verifikasi kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang. Verifikasi data adalah proses yang dilakukan untuk mendapatkan bukti-bukti. Dengan mengonfirmasi makna dari setiap data yang diperoleh, peneliti dapat memperoleh informasi kesimpulan untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan diambil berdasarkan data-data yang sebelumnya sudah melalui proses reduksi dan penyajian data. Sedangkan verifikasi data dilakukan dengan triangulasi.⁴⁵

⁴⁵ Syaiful Anam et al., *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)* (Global Eksekutif Teknologi, 2023).

BAB IV

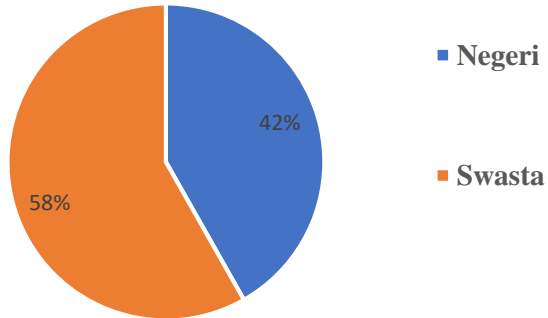
DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar. Peneliti memilih beberapa sekolah karena setiap sekolah baik SD maupun MI memiliki ciri yang berbeda meskipun jaraknya masih berdekatan. Selain itu, pemilihan beberapa sekolah juga bertujuan untuk mendapatkan pandangan yang lebih komprehensif tentang penggunaan permainan di Sekolah Dasar. Maka didapatkan data sebagai berikut.

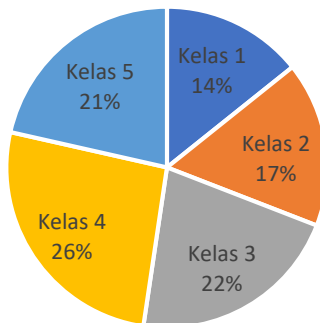
1. Pengalaman Guru Kelas Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

Deskripsi mengenai persepsi guru kelas di beberapa sekolah dasar, seperti SD dan MI terhadap pengalaman menggunakan permainan dalam penelitian ini melibatkan penyebaran angket kepada guru kelas di beberapa sekolah dan melakukan wawancara dengan 8 guru kelas yang terlibat. Responden dan narasumber penelitian memiliki latar belakang yang berbeda-beda ditinjau dari status sekolah, jabatan, usia, pengalaman, dan komunitas yang diikuti. Adapun data yang diperoleh ditunjukkan pada gambar 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, dan 4.5.



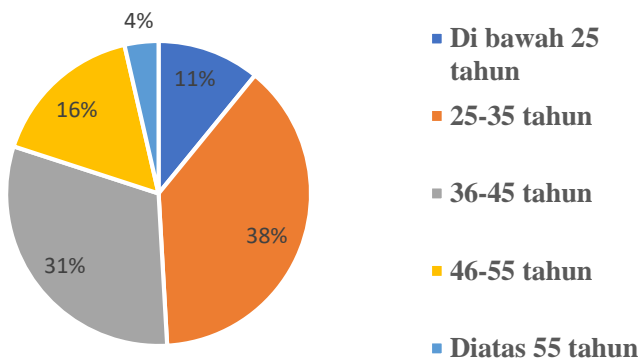
Gambar 4.1 Status Sekolah

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa kebanyakan guru kelas yang mengisi kuesioner atau angket penelitian ini yaitu berasal dari Sekolah Swasta. Sebanyak 32 responden atau 58,2% merupakan guru Sekolah Swasta, dan 23 responden atau 41,8% termasuk guru dari Sekolah Negeri.



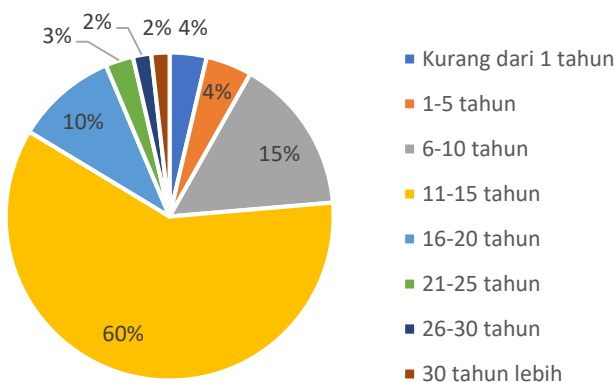
Gambar 4.2 Jabatan Guru Kelas

Dapat dilihat dari diagram diatas bahwa yang telah mengisi angket atau kuesinoer penelitian ini adalah seluruh guru kelas Sekolah Dasar mulai dari guru kelas 1 sampai guru kelas 6.



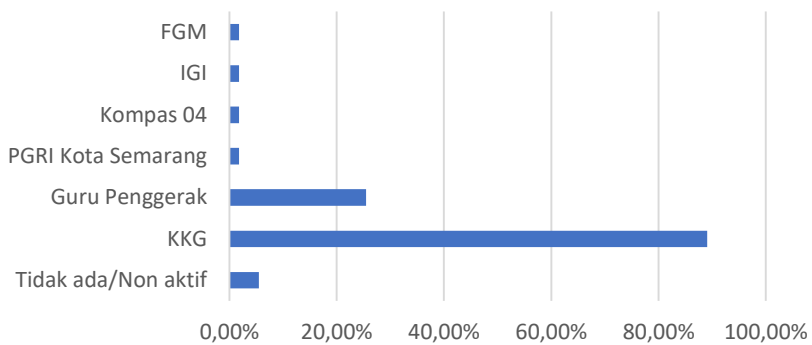
Gambar 4.3 Usia Guru

Dilihat dari segi usia, terdapat 6 responden berada pada kisaran dibawah 25 tahun atau 10,9%, 21 responden usia kisaran 25-35 tahun atau 38,2%, 17 responden usia kisaran 36-45 tahun atau 30,9%, 9 responden usia kisaran 46-55 tahun atau sekisar 16,7%, dan 2 responden usia kisaran diatas 55 tahun atau 3,6%. Dapat disimpulkan bahwa responden yang mengisi angket penelitian ini lebih banyak guru muda, yaitu 25-35 tahun.



Gambar 4.4 Pengalaman Mengajar

Berdasarkan gambar diatas segi pengalaman guru mengajar diketahui dari 55 informan terdapat 4 responden guru memiliki pengalaman mengajar kurang dari 1 tahun atau sekisar 7,3%, 5 responden guru memiliki pengalaman mengajar 1-5 tahun atau sekisar 9,1%, 17 responden memiliki pengalaman mengajar 6-10 tahun atau sekisar 30,9%, 11 responden guru memiliki pengalaman mengajar 11-15 tahun atau sekisar 20%, 11 responden guru memiliki pengalaman mengajar 16-20 tahun atau sekisar 20%, 3 responden guru memiliki pengalaman mengajar 21-25 tahun atau sekisar 5,5%, 2 responden guru memiliki pengalaman mengajar 26-30 tahun atau sekisar 3,6%, dan 2 responden guru memiliki pengalaman mengajar lebih dari 30 tahun atau sekisar 3,6%. Artinya dapat disimpulkan bahwa kebanyakan guru kelas atau responden yang menjadi informan penelitian ini adalah guru yang telah memiliki pengalaman mengajar diatas 10 tahun.



Gambar 4.5 Komunitas Guru yang diikuti

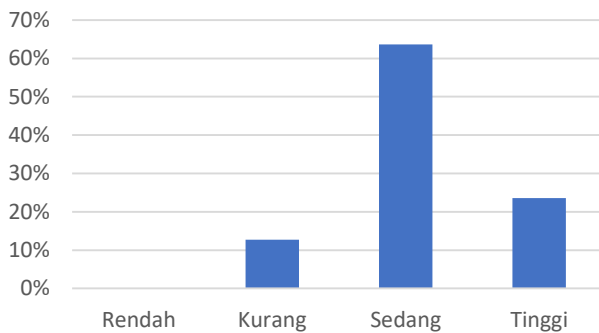
Dapat dilihat dari gambar di atas bahwa 89,10% responden dalam penelitian ini kebanyakan mengikuti komunitas KKG, 14 responden 25,50% responden mengikuti komunitas guru penggerak, 5,50% responden tidak ada/non aktif, dan 1,8 responden lainnya mengikuti komunitas FGM, IGI, Kompas 04 dan PGRI Kota Semarang.

Dalam penelitian ini terdapat 4 aspek yang menjadi tujuan utama peneliti melakukan penelitian. 4 aspek tersebut dikelompokkan berdasarkan indikatornya masing-masing untuk memudahkan peneliti mengetahui pengalaman guru kelas menggunakan permainan di Sekolah Dasar.

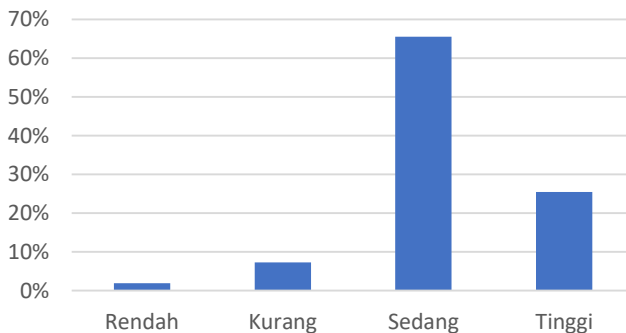
Berikut ini hasil jawaban angket dan wawancara guru dalam menggunakan permainan di Sekolah Dasar.

a. kemampuan Guru Kelas Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar.

Dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, kemampuan guru merupakan salah satu faktor penting untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Gambar 4.5 dan 4.6 dibawah menunjukkan kemampuan guru menggunakan permainan baik permainan konvensional maupun permainan digital.



Gambar 4.6 Kemampuan Guru Kelas Menggunakan Permainan Konvensional (non-digital)



Gambar 4.7 Kemampuan Guru Kelas Menggunakan Permainan Digital

Berdasarkan gambar 4.5 dan 4.6, kemampuan kelas dalam menggunakan permainan konvensional cukup tinggi, dengan persentase (23,6%) 13 guru, sedang (63,6%) 35 guru, kurang (13%) 7 guru, rendah (0%) 0 guru. Adapun tingkat pengetahuan guru kelas dalam menggunakan permainan digital di Sekolah Dasar cukup tinggi, dengan presentase (25,5%) 14 guru, sedang (65,5%) 36 guru, kurang (7,3%) 4 guru, rendah (1,8%) 1 guru. Dilihat dari persentase diatas bahwa tingkat kemampuan guru kelas tentang penggunaan permainan konvensional dan permainan berbasis digital cukup tinggi. Namun, terdapat juga beberapa guru yang masih rendah dan kurang dalam menggunakan permainan konvensional maupun digital.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru disekolah dasar diketahui sebagian besar guru jarang menerapkan atau menggunakan permainan berbasis digital dalam proses pembelajaran di kelas, kebanyakan guru kelas lebih memilih untuk menggunakan permainan konvensional dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru⁴⁶ NU mengatakan bahwa “Saya jarang sekali menggunakan permainan, namun sesekali pernah menerapkannya contohnya itu seperti permainan tebak kata dan permainan menggunakan bola. Untuk permainan digital saya sama sekali belum pernah menerapkannya”.

Hal senada juga diungkapkan oleh guru⁴⁷ kelas 1 SF yang mengatakan bahwa:

⁴⁶ Wawancara dengan Nur Utami, tanggal 9 November 2023, di SD Muhammadiyah Plus Semarang.

⁴⁷ Wawancara dengan Siti Fatimah, tanggal 3 November di MI Darul Ulum Semarang.

Saya lebih sering menggunakan permainan konvensional seperti tebak gambar, tebak kata, dan melempar bola. Karena menurut saya permainan konvensional mudah untuk diterapkan dan juga lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, sedangkan permainan digital menurut saya kurang kondusif jika digunakan apalagi di kelas rendah.

Guru⁴⁸ AF juga mengatakan bahwa: “Permainan yang sering saya gunakan pada saat pembelajaran contohnya menggunakan bola atau snowball throwing. Selain itu saya juga sering mengajak anak untuk bermain game sweet perkalian sebelum masuk ke dalam kelas”.

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru lebih sering menggunakan permainan konvensional seperti tebak gambar, tebak kata, *snowball throwing*, dan *game sweet*. karena dianggap lebih mudah dan efektif daripada permainan digital.

Selain kemampuan guru dalam menggunakan permainan, kemampuan guru dalam merancang strategi pembelajaran, memanfaatkan peralatan, dan melaksanakan permainan yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar sangat dibutuhkan, karena jika guru tidak mempunyai kemampuan-kemampuan tersebut maka permainan tidak akan berjalan efektif. Dibawah ini merupakan data kemampuan guru dalam merancang strategi pembelajaran, memanfaatkan peralatan, dan melaksanakan permainan yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

⁴⁸ Wawancara online dengan Anisatul Faizah, tanggal 5 November 2023, di SDN Gaji 01 Demak.

Tabel 4.1 Kemampuan Guru Merancang Strategi, Memanfaatkan Peralatan, dan Melaksanakan Permainan yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

No	Indikator	Rendah	Kurang	Sedang	Tinggi
1.	Kemampuan guru dalam merancang strategi dan skenario pembelajaran yang disertai dengan permainan yang relevan.	3,6%	12,7%	67,3%	16,4%
2.	Kemampuan guru memanfaatkan peralatan dan sarana yang tersedia disekolah sebagai alat permainan.	0%	10,9%	50,9%	38,2%

3.	Kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan permainan yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran.	0%	9,1%	67,3%	23,6%
----	--	----	------	-------	-------

Berdasarkan data yang diperoleh diatas sebagian besar guru sudah memiliki kemampuan dalam dalam merancang strategi pembelajaran, memanfaatkan peralatan, dan melaksanakan permainan yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun dapat dilihat dari data diatas 3,6% masih rendah dalam merancang strategi pembelajaran menggunakan permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2, Ibu MA mengatakan bahwa:“Untuk merancang permainan yang terintegrasi dengan materi pelajaran memerlukan waktu dan persiapan yang cukup, sehingga dalam merancang atau merencanakan permainan yang tepat juga harus menyelesaikan kurikulum yang sudah ditentukan.”

b. Implementasi permainan di Sekolah Dasar

Implementasi adalah tahap dimana metode, strategi, atau konsep diterapkan dan dilaksanakan dalam konteks pembelajaran. guru⁴⁹ kelas 4 SD Rejosari 03 Ibu MQ mengatakan bahwa : “Saya menggunakan permainan sebagai salah satu metode dalam proses pembelajaran dikelas, karena menurut saya dengan menggunakan permainan membuat siswa lebih semangat dan dapat membantu sebagian besar siswa untuk memahami materi yang saya ajarkan”.

Hal senada juga disampaikan oleh guru⁵⁰ kelas 3 Ibu EA mengatakan bahwa : “Penggunaan Permainan Memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa, agar tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran yang monoton, memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam, mendorong siswa untuk bekerja sama, kreatif, dan inovatif.”

Permainan banyak ragamnya, tetapi pada umumnya permainan terbagi menjadi dua yaitu permainan konvensional dan permainan digital. tabel dibawah menunjukkan seberapa seringnya guru dalam mengimplentasikan permainan konvensional dan permainan digital dalam proses pembelajaran.

⁴⁹ Wawancara dengan Mursyidah Qonitat, tanggal 6 November 2023, di SD Negeri Rejosari 03 Semarang.

⁵⁰ Wawancara dengan Esya Nur Shabrina, tanggal 10 November 2023, di SD Muhammadiyah Plus Semarang

Tabel 4.2 Persentase Keaktifan Guru Kelas Menggunakan Permainan

No	Indikator	Permainan Konvensional	Permainan Digital
		Persentase	Persentase
1.	Tidak pernah	1,8%	5,5%
2.	1-3 kali dalam sebulan	76,4%	69,1%
3.	1-4 kali dalam seminggu	21,8%	25,5%
4	1-3 kali dalam sehari	0%	0%

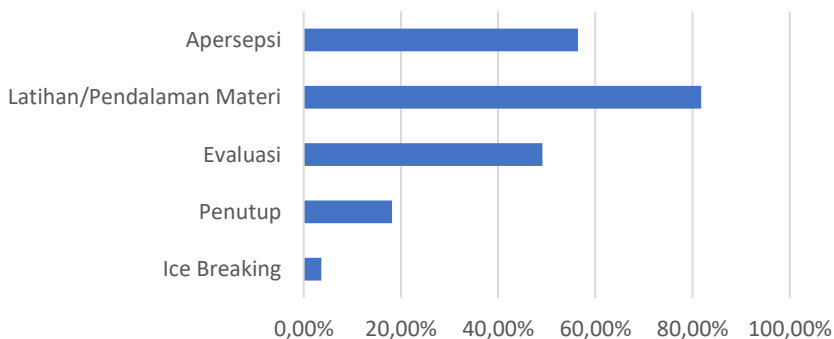
Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui terdapat 1,8% guru yang tidak pernah menerapkan atau menggunakan permainan konvensional dan 5,5 % guru kelas tidak pernah menggunakan permainan digital dalam proses pembelajaran. Dalam sebulan terdapat 76,4% guru kelas yang menggunakan permainan 1-3 kali pertemuan, dan 69,1% guru kelas menggunakan permainan digital.

Menurut salah satu guru⁵¹ kelas yang berinisial AF mengatakan bahwa: “Dalam pembelajaran Saya sering menggunakan permainan berbasis digital dalam proses pembelajaran, permainan atau game yang biasanya saya gunakan bernama game educational berbasis power point.”

Kemudian guru MA mengatakan bahwa:

Saya jarang menggunakan permainan pada proses pembelajaran namun sesekali pernah menggunakannya. Permainan yang pernah saya gunakan yaitu permainan dengan menggunakan bola, menurut saya permainan tersebut mudah untuk di terapkan sebagai pemanasan sebelum memulai pembelajaran dan tidak membutuhkan banyak biaya. Tetapi untuk permainan yang berbasis digital saya hanya memahaminya namun belum pernah saya terapkan dalam proses pembelajaran.

Dalam menggunakan permainan biasanya guru menerapkan pada kegiatan pembelajaran tertentu, seperti pada kegiatan apersepsi, latihan/pendalaman materi, evaluasi, penutup, dan ice breaking. Seperti gambar dibawah.



Gambar 4.8 Kegiatan Guru Menggunakan Permainan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

⁵¹ Wawancara Online dengan guru Anisatul Faizah, tanggal 5 November 2023, di SDN Gaji 01 Demak.

Berdasarkan gambar diagram diatas didapatkan 45 guru (81,8%) lebih banyak menerapkan permainan sebagai kegiatan latihan/pendalaman materi pembelajaran. 31 guru (56,5%) menerapkan permainan sebagai kegiatan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai, 27 guru (49,1) menerapkan permainan sebagai kegiatan evaluasi pembelajaran, 10 guru (18,2%) memilih menerapkan permainan sebagai kegiatan penutup setelah proses pembelajaran berlangsung, dan 2 guru (3,6%) menerapkan permainan sebagai kegiatan ice breaking,

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru⁵² UH Kelas 5 MI Darul Ulum mengatakan bahwa: “Saya menggunakan permainan sebagai kegiatan pemanasan sebelum memulai pembelajaran, menurut saya menerapkan permainan sebelum pembelajaran kepada siswa akan menambah semangat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berlangsung.”

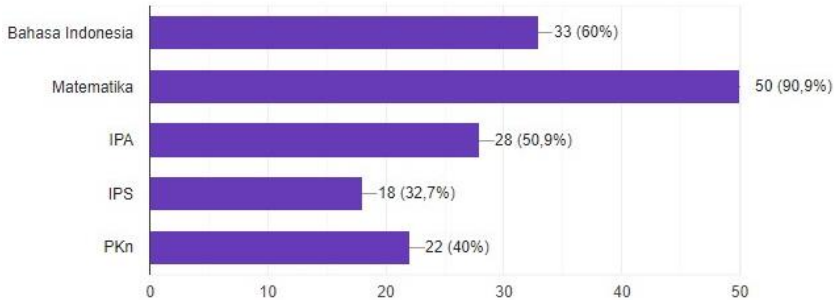
Guru⁵³ MA dikelas 2 MI Takhasus Darul Ulum menambahkan bahwa:

Saya biasanya menerapkan permainan untuk pendalaman konsepnya/pendalaman materi, dengan begitu anak akan lebih paham dengan materi yang dipelajari. Selain itu juga pada kegiatan evaluasi pembelajaran contohnya Quizziz karena anak tidak diperbolehkan membawa gadget jadi biasanya saya menampilkan soal bentuk Quizziz di layar proyektor agar anak tertarik dan antusias maju kedepan untuk mengerjakan soal yang diberikan.

Selain guru menerapkan permainan pada kegiatan tertentu, guru juga memilih mata pelajaran dan materi yang tepat untuk diterapkan permainan. Berikut ini gambar persentase mata pelajaran yang sering diterapkan permainan oleh guru.

⁵² Wawancara dengan Siti Ubaidah, tanggal 9 November 2023, di MI Takhasus Darul Ulum Semarang

⁵³ Wawancara dengan Siti Rifatul Munawaroh, tanggal 8 November 2023, di MI Takhasus Darul Ulum Semarang



Gambar 4.9 Mata Pelajaran Yang Sering Digunakan Guru dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

Pada gambar diatas dapat diketahui bahwa 33 guru (60%) memilih menggunakan permainan pada pembelajaran bahasa Indonesia, 50 guru (90,9%) memilih menggunakan permainan pada pembelajaran matematika, 28 guru memilih menggunakan permainan pada pembelajaran IPA, 18 guru (32,7%) memilih menggunakan permainan pada pembelajaran IPS, dan 22 guru (40%) memilih menggunakan permainan pada pembelajaran PKn. Salah seorang guru⁵⁴ mengatakan bahwa: “Semua mata pelajaran tidak semua bisa untuk diterapkan permainan, jadi sebagai seorang guru harus bisa memilih materi mana yang cocok untuk bisa di ajarkan menggunakan permainan dalam pembelajaran”.

Hal senada diungkapkan oleh guru⁵⁵ berinisial AF juga mengatakan bahwa :

Matematika merupakan salah satu materi yang sering saya gunakan untuk diterapkan permainan, karena biasanya siswa itu mudah bosan dan tidak suka dengan pelajaran matematika. Jadi saya

⁵⁴ Wawancara dengan Siti Rifatul Munawaroh, tanggal 8 November 2023, di MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

⁵⁵ Wawancara online dengan Anisatul Faizah, tanggal 4 November 2023.

menggunakan permainan untuk menarik siswa agar tidak mudah bosan dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di dalam kelas.

c. Manfaat yang Dirasakan Guru Menggunakan Permainan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pada saat guru menerapkan permainan, banyak manfaat yang dirasakan oleh guru itu sendiri, Salah satu guru⁵⁶ kelas 1 Ibu SF mengatakan bahwa:

Saya masih mengingat betul pada saat saya menerapkan permainan di dalam kelas berlangsung pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan baik untuk siswa maupun gurunya, oleh karena itu permainan menjadi pengalaman belajar yang tidak akan terlupakan jika dipadukan dengan prestasi belajar sehingga dapat bermanfaat bagi siswa dan saya sendiri.

Selain itu guru juga menjelaskan bahwa permainan membawa berbagai manfaat untuk siswa seperti pada tabel dibawah.

Tabel 4.3 Persentase Manfaat Penggunaan Permainan

No	Indikator	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama.	0%	3,6%	36,4%	60%

⁵⁶ Wawancara dengan Siti Ubaidah, tanggal 2 November 2023, di MI Darul Ulum Semarang

2.	Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah.	0%	3,6%	36,4%	60%
3.	Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa	0%	1,8%	29,1%	69,1%
4.	Permainan dapat digunakan untuk mengembangkan karakter dan mempromosikan nilai-nilai positif.	0%	3,6%	36,4%	60%
5.	Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	0%	1,8%	34,5%	63,6%

Berdasarkan tabel diatas semua responden atau 55 guru sangat setuju bahwa permainan membawa banyak dampak positif dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik hendaknya menyadari akan pentingnya permainan di Sekolah dasar, permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama, meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, Permainan dapat mengembangkan karakter dan mempromosikan nilai-nilai positif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru⁵⁷ dari SDN Rejosari 03 yang berinisial MQ mengatakan bahwa : “Dari yang saya lihat ketika saya menerapkan atau menggunakan permainan dalam proses pembelajaran saya merasa bahwa dengan menggunakan permainan motivasi belajar siswa tinggi dan siswa cenderung lebih aktif pada saat kegiatan pembelajaran”.

Guru⁵⁸ Kelas 2 MI Takhasus Darul Ulum Ibu MA juga mengatakan bahwa :

Pada saat saya penerapan permainan dalam proses pembelajaran saya merasa anak lebih antusias dibandingkan dengan metode biasa seperti ceramah, karena anak-anak itu mudah sekali bosan dan ramai sendiri apalagi dikelas rendah jadi menurut saya dengan permainan membantu saya menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Guru⁵⁹ kelas 5 MI Takhasus Darul Ulum Ibu VA juga berkomentar bahwa:

⁵⁷ Wawancara dengan Mursyidah Qonitat, tanggal 6 November 2023, di SD Rejosari 03 Semarang.

⁵⁸ Wawancara dengan Siti Rifatul Munawaroh, 8 November 2023, di MI Takhasus Darul Ulum Semarang

⁵⁹ Wawancara dengan Verawati Indah Lestari, 9 November 2023, di MI Takhasus Darul Ulum Semarang

Penggunaan permainan dapat memberikan pengalaman kelompok yang efektif bagi siswa. Dalam permainan siswa memiliki kesempatan untuk belajar satu sama lain dan saling berdiskusi dalam kelompok mereka sendiri untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah permainan.

d. Kendala yang dihadapi Guru Dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

Dalam menggunakan permainan tentunya tidak selalu berjalan mulus, guru seringkali menghadapi berbagai kendala atau tantangan baik saat menggunakan permainan konvensional maupun permainan digital, di luar ataupun didalam proses pembelajaran. Salah seorang guru⁶⁰ kelas 2 MI Takhasus Darul Ulum Ibu MA mengatakan bahwa :

Salah satu kendala saya dalam menerapkan permainan adalah sulit untuk mengondisikan peserta didik tetap kondusif, karena jika anak diberikan alat permainan akan cenderung ribut sendiri dan tidak mendengarkan alur permainan yang sudah saya jelaskan. Sehingga pada proses pelaksanaannya anak bingung dan banyak bertanya.

Guru⁶¹ kelas 5 MI Takhasus Darul Ulum Ibu VA juga mengatakan bahwa:

Kendala yang saya hadapi ketika menggunakan permainan adalah kebutuhan untuk menyesuaikan materi dengan permainan yang akan digunakan. karena tidak semua materi pelajaran cocok untuk diintegrasikan dengan permainan, sehingga saya harus cermat dalam memilih materi yang tepat untuk diterapkan permainan.

Sedangkan guru⁶² AF kelas 2 menambahkan : “kendalanya yaitu fasilitas pendukung untuk menggunakan permainan, khususnya pada

⁶⁰ Wawancara dengan Siti Rifatul Munawaroh, tanggal 8 November 2023, di MI Takhasus Darul Ulum Semarang

⁶¹ Wawancara dengan Verawati Indah Lestari, tanggal 9 November 2023, di MI Takhasus Darul Ulum Semarang

⁶² Wawancara online dengan Anisatul Faizah, tanggal 4 November

permainan digital karena sarana dan prasarana dari sekolah masih terbatas, selain itu jaringan internet juga sulit untuk dijangkau”.

Dari adanya kendala-kendala tersebut, maka guru juga harus mempunyai strategi dalam mengatasi tantangan atau kendala yang dihadapinya. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 2, Ibu AF mengatakan bahwa:

Setelah proses pembelajaran saya selalu melakukan evaluasi kemampuan diri sendiri ketika dalam penyampaian pembelajaran, memanfaatkan media untuk selalu upgrade kemampuan diri dalam menciptakan permainan yang menarik, melihat tingkat antusias siswa dalam menggunakan permainan yang saya gunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran

Guru MA juga berkomentar bahwa : “ Menjelaskan alur permainan nya harus lebih jelas, kemudian setelah intruksi permainannya sudah jelas semua anak diberi *job*. Jadi mereka akan tahu harus apa, jika 1 atau 2 anak tidak diberikan *job* biasanya akan terjadi masalah, nantinya malah mengganggu teman yang lain.” Kemudian, Guru UH mengatakan bahwa ketika saya menerapkan permainan hanya materi intinya saja yang saya sampaikan, agar waktu yang dibutuhkan cukup untuk pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru diatas dapat disimpulkan bahwa Strategi guru dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan baik permainan konvensional maupun permainan digital, antara lain: (1) selalu melakukan evaluasi kemampuan diri sendiri setelah melakukan proses pembelajaran, (2) memanfaatkan sosial media untuk terus mengupgrade kemampuan diri dalam menciptakan permainan yang lebih menarik, (3) melihat tingkat antusias siswa dalam menggunakan

permainan yang saya gunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran, (4) menggunakan waktu sebaik-bainya, (5) peserta didik dikondisikan lebih baik lagi dengan memberikan alat permainan yang sama.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Guru Kelas Dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

Dari hasil kuesioner penelitian didapatkan data bahwa faktor pendukung dan faktor penghambat guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Persentase Faktor Pendukung dan Penghambat Guru Kelas Dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

No	Indikator	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Guru senang menerapkan permainan dalam pembelajaran.	0%	9,1%	32,7%	58,2%
2.	Para siswa senang dan setuju dengan penggunaan permainan dalam pembelajaran.	0%	7,3%	30,9%	61,8%

3.	Sekolah telah menyediakan peralatan dan ruang yang mendukung untuk menerapkan permainan dalam pembelajaran	2,6%	27,3%	49,1%	20%
4.	kepala sekolah mendorong guru untuk mengikuti pelatihan terkait dengan penggunaan permainan dalam sekolah dasar.	0%	9,1%	41,8%	49,1%

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa banyak responden yang menyatakan sangat setuju jika faktor-faktor diatas dapat mendukung penggunaan permainan. hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru⁶³ kelas 3 di SD Muhammadiyah Plus Semarang Ibu EA mengatakan bahwa: “Penggunaan permainan dapat terlaksana dengan baik apabila

⁶³ Wawancara dengan Esya Nur Shabrina, tanggal 10 November 2023, di SD Muhammadiyah Plus Semarang

siswa itu ceria dan senang pada proses pembelajaran, selain itu dari sekolah juga memfasilitasi berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan”.

Hal serupa juga dikatakan salah satu guru⁶⁴ kelas 2 dari MI Takhasus Darul Ulum ibu MA bahwa: “Untuk faktor pendukung pastinya sekolah menyediakan perlengkapan yang digunakan dalam permainan misalnya LCD, serta antusias dari anak-anak dan juga pemahaman anak dalam menggunakan permainan”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 guru diatas dalam mendukung permainan fasilitas yang ada di sekolah sangat penting dan juga antusias dari siswa itu sendiri. Selain itu guru kelas 2 MI Darul Ulum Ibu UH menambahkan bahwa “ Dalam mendukung permainan saya harus mencari atau memilih permainan yang menarik, tepat dan pastinya juga sesuai dengan materi pembelajaran, selain itu intruksi yang disampaikan kepada siswa harus jelas agar permainan dapat berjalan sesuai jalannya permainan”.

Faktor pendukung lainnya yaitu adanya dukungan dari kepala sekolah mengenai penggunaan permainan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket dan juga wawancara dari guru sekolah peran dari kepala sekolah, yaitu memotivasi dan mendorong guru untuk terus mengikuti pelatihan terkait dengan permainan dalam pembelajaran. Guru⁶⁵ kelas 5 UH mengatakan bahwa :

Kepala sekolah disini sudah memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru disekolah, mendorong para guru agar terus mengikuti berbagai pelatihan tentang pembelajaran di kelas, sering mengadakan pelatihan individu sehingga jika terdapat guru yang bisa menggunakan permainan berbasis digital, maka sangat

⁶⁴ Wawancara dengan Siti Rifatul Munawaroh, tanggal 8 November 2023, di MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

⁶⁵ Wawancara dengan Siti Ubaidah, tanggal 4 November 2023, di MI Darul Ulum Semarang

diperbolehkan untuk menyampaikan agar guru yang lain juga bisa ikut belajar

Selain faktor pendukung, guru juga memiliki hambatan dalam menggunakan permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru⁶⁶ EA, mengatakan bahwa: “Terkadang saya mengalami kesulitan atau hambatan pada saat memilih materi untuk bisa saya terapkan permainan di dalam proses pembelajaran di dalam kelas.”

Adapun faktor penghambat lainnya di sampaikan oleh Guru⁶⁷ dari kelas 2 MI Takhasus Darul Ulum yang mengatakan bahwa: “ hambatan yang sering terjadi pada saat saya menerapkan permainan dalam pembelajaran yaitu ketika anak tidak memahami alur permainan yang sudah saya jelaskan, itu yang akan menghambat jalannya permainan”. Selain itu guru⁶⁸ kelas 1 Ibu SF juga mengatakan hal yang serupa “seringkali, siswa mengalami kesulitan dalam memahami alur permainan yang mengakibatkan memakan banyak waktu dalam menggunakan permainan”.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu hambatan yang sering terjadi pada saat menerapkan permainan dalam pembelajaran adalah ketidakpahaman siswa terhadap alur permainan yang telah dijelaskan. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya penundaan dan memakan banyak waktu dalam pemnggunaan permainan tersebut.

⁶⁶ Wawancara dengan Esya Nur Shabrina, tanggal 10 November 2023, di SD Muhammadiyah Plus Semarang

⁶⁷ Wawancara dengan Siti Rifatul Munawaroh, tanggal 8 November 2023 di MI Takhasus Darul Ulum Semarang

⁶⁸ Wawancara dengan Siti Fatimah, tanggal 3 November 2023, di MI Darul Ulum Semarang

B. Analisis Data

Setelah peneliti mengumpulkan data hasil penelitian yang diperoleh dari kuesioner dan wawancara selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data untuk menjelaskan lebih lanjut dari deskripsi data penelitian. Dibawah ini adalah hasil analisa peneliti tentang pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar.

1. Pengalaman Guru Kelas Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

Responden dan Narasumber dalam penelitian ini mencakup beragam status sekolah, usia, jabatan, dan pengalaman mengajar. Selain itu peneliti menggunakan dua jenis pertanyaan yaitu pertanyaan tertutup dengan menyebarkan kuesioner kepada guru di sekolah dasar dan pertanyaan terbuka untuk wawancara dengan narasumber. Hal ini ditujukan agar penelitian ini mendapatkan gambaran berbagai persepsi guru dalam menggunakan permainan di sekolah dasar. Terdapat beberapa pembahasan untuk mengetahui pengalaman dari guru kelas menggunakan permainan meliputi, kemampuan guru menggunakan permainan, implementasi permainan, manfaat yang dirasakan guru menggunakan permainan, kendala yang dihadapi guru serta faktor pendukung dan penghambat guru menggunakan permainan.

a. Kemampuan Guru Kelas Menggunakan Permainan dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar

Menurut Andimerisa kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan.⁶⁹ Guru harus memiliki kemampuan atau

⁶⁹ Zulkifli Yusuf, "Interpretasi guru kreatif dan implikasinya dalam proses pembelajaran," *Fikruna*, 2.1 (2020), 20–42

kecakapan sebelum menggunakan permainan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.⁷⁰ Hal ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan permainan oleh guru dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan gambar 4.5 dan 4.6 yang diperoleh dari hasil responden bahwa kemampuan guru menggunakan permainan baik konvensional maupun digital cukup baik. Namun terdapat juga guru yang masih rendah dalam penggunaan permainan konvensional, terutama permainan digital. Dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber, sebagian besar guru lebih sering menggunakan permainan konvensional, seperti tebak kata, snowball throwing, dan tebak gambar. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan permainan berbasis digital.

Narasumber NU menjelaskan bahwa sering menggunakan permainan konvensional yang dianggapnya lebih mudah dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan guru SF menyatakan bahwa penggunaan permainan berbasis digital kurang kondusif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama dikelas rendah. Hal tersebut dikarenakan kemampuan guru dalam mengondisikan siswa selama menggunakan permainan digital belum sepenuhnya maksimal.

Penelitian Gutierrez dkk, menunjukkan bahwa sebagian guru merasa khawatir akan dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh permainan

<<https://ejournal.stitibnurusyd-tgt.ac.id/index.php/FIK/article/view/8>>.

⁷⁰ Erna Pujiasih, "Penggunaan WhatsApp Chat untuk Mengajarkan Kemampuan Berbicara 'Suggestion' dalam Muatan Kemaritiman pada Pembelajaran Online," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8.1 (2022), 1-9 <<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.355>>.

digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa guru dari generasi lama enggan menerima perubahan, sehingga mereka cenderung tidak melihat kebutuhan akan penggunaan permainan digital dalam pembelajaran.⁷¹ Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengetahuan baru dan pelatihan kepada guru sebagai upaya mempersiapkan mereka menghadapi perubahan tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiawan dkk, yang menyatakan bahwa dengan dilakukannya pelatihan dan pembiasaan berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menciptakan iklim akademik yang sesuai dengan revolusi industri 4.0.⁷² Dengan demikian, upaya ini dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Sebelum menggunakan permainan dalam proses pembelajaran guru perlu memiliki kemampuan di antaranya yaitu kemampuan merancang strategi dan skenario pembelajaran yang disertai dengan permainan yang relevan, kemampuan guru memanfaatkan peralatan dan sarana yang tersedia disekolah sebagai alat permainan, kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan permainan yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran.

Dikarenakan guru jarang menggunakan permainan. Maka dalam merancang strategi dan skenario pembelajaran yang disertai dengan permainan yang relevan masih mengalami kesulitan. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya (1) kurangnya pemahaman tentang

⁷¹ Amanda Gutierrez et al., "What do secondary teachers think about digital games for learning: Stupid fixation or the future of education?," *Teaching and Teacher Education*, 133 (2023), 104278 <<https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104278>>.

⁷² Mardhotillah dan Rakimahwati.

potensi permainan dalam pembelajaran, (2) keterbatasan pengetahuan teknologi, (3) ketakutan terhadap perubahan, (4) keterbatasan sumber daya. Dengan demikian penting bagi guru untuk terus meningkatkan pemahaman mereka tentang potensi permainan dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan, dan membuka diri terhadap perubahan dalam pendekatan pembelajaran. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan penyedia sumber daya juga dapat membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang melibatkan permainan yang relevan.

b. Implementasi Permainan di Sekolah Dasar

Salah satu bentuk implementasi yang efektif adalah melalui penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan mengimplementasikan permainan, guru dapat menciptakan suasana kelas yang menarik, menyenangkan, dan beragam, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁷³ Seperti yang telah diungkapkan oleh narasumber MA bahwa permainan sebagai salah satu metode dalam proses pembelajaran dikelas yang dapat meningkatkan semangat siswa dan membantu sebagian besar siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Narasumber EA juga menjelaskan bahwa penggunaan permainan Memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran, memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam, mendorong siswa untuk bekerja sama, kreatif, dan inovatif. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa

⁷³ Sigit Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz," *Majalah Lontar*, 32.2 (2020), 57–68 <<https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>>.

penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih efektif sehingga tepat untuk diterapkan disekolah dasar. Hal ini selaras dengan penelitian Ayudia Pratiwi dkk, yang menyatakan bahwa dengan menerapkan permainan dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa meningkat dan pembelajaran lebih efisien.⁷⁴

Dari hasil kuesioner dan wawancara dengan beberapa guru di sekolah dasar diketahui bahwa keaktifan guru menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran terbilang kurang, didapatkan data kebanyakan guru menggunakan permainan hanya 1-3 kali dalam sebulan. bahkan terdapat beberapa guru yang tidak pernah menggunakan permainan. Narasumber MA mengatakan bahwa jarang menggunakan permainan pada proses pembelajaran. Namun sesekali pernah menggunakannya sebagai kegiatan pemanasan sebelum pembelajaran.

Menurut narasumber UH, penerapan permainan sebagai kegiatan pemanasan sebelum pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Solihin & Dony, menunjukkan bahwa guru yang menerapkan permainan kecil sebagai kegiatan pemanasan dapat meningkatkan semangat dan kesiapan siswa pada saat materi pembelajaran dimulai.⁷⁵ Dengan demikian, penggunaan

⁷⁴ Pratiwi Ayudia, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, dan Suciyati, "Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1.1 (2021), 36–43 <<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>>

⁷⁵ Muhammad Sholihin dan Dony Andrijanto, "PENGARUH PEMANASAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KECIL TERHADAP

permainan sebagai kegiatan pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan juga diterapkan sebagai kegiatan konsepnya/pendalaman materi dan evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan permainan sebagai pendalaman materi, anak akan lebih memahami materi yang dipelajari.

Diketahui, guru juga memilih materi pelajaran tertentu untuk dapat diterapkan permainan. Salah satu materi yang banyak guru kelas pilih untuk diterapkan permainan adalah matematika. Berdasarkan pernyataan dari seorang guru, permainan sangat tepat untuk diterapkan pada pelajaran matematika. Karena, kebanyakan siswa tidak tertarik dan bosan jika tidak ada variasi dalam pembelajaran. Maka permainan menjadidi solusi untuk guru ketika mengajar pelajaran matematika di dalam kelas untuk menarik perhatian siswa dan dapat menambah pemahamannya. Dienes mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa jika benda benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pembelajaran matematika.⁷⁶

TINGKAT Muhammad Sholihin *, Dony Andrijanto,” 7.No 2 (2019) (2019), 375–80
<https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pemanasan+olah+raga+jurnal+internasional&btnG=>>.

⁷⁶ Mariani Mariani, “Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Lingkaran Dengan Metode Dienes Siswa Kelas VI Semseter I SDN 1 Kopang Kecamatan Kopang Tahun Pelajaran 2018/2019,” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4.1 (2020) <<https://doi.org/10.36312/jisip.v4i1.1039>>.

c. Manfaat yang Dirasakan Guru Menggunakan Permainan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Menurut para guru, pengalaman dalam menggunakan permainan berdampak positif pada pembelajaran. Permainan konvensional dan digital dianggap menginspirasi dan menarik selama proses pembelajaran dikelas. Narasumber SF menjelaskan, penggunaan permainan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa dan guru. Sehingga antara siswa dengan guru mendapatkan pengalaman belajar yang tidak membosankan. Hal ini selaras dengan pendapat Susanto yang menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat, dan siswa menjadi percaya diri serta lebih aktif mengikuti pelajaran di kelas.⁷⁷

Peneliti menambahkan beberapa indikator tentang manfaat yang dirasakan guru dalam menggunakan permainan dengan menyebarkan angket atau kuesioner kepada guru sekolah dasar. Diantaranya yaitu permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama, meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, siswa dapat mengembangkan karakter dan mempromosikan nilai-nilai positif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Diperoleh jawaban dari responden, kebanyakan guru sangat setuju dengan manfaat-manfaat tersebut. Narasumber MQ menjelaskan bahwa pada saat menerapkan atau menggunakan permainan dalam proses pembelajaran motivasi belajar siswa meningkat dan siswa cenderung lebih

⁷⁷ Faizal Chan, "Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2.1 (2017), 106–23 <<https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>>.

aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Menurut Alfauziah Rahmadani dkk, dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama.⁷⁸

Banyak juga guru yang setuju dan merasakan manfaat permainan di sekolah dasar. Permainan memberikan pengalaman belajar yang berkesan, dengan menyentuh emosinya baik secara positif maupun negatif. Permainan dianggap sebagai sarana yang dapat mendorong pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya permainan baik konvensional maupun digital dapat mendorong keterampilan umum pada siswa seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kolaborasi.

d. Kendala yang dihadapi Guru Dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

Tantangan atau kendala seringkali dihadapi guru pada saat menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran. Narasumber MA menjelaskan bahwa pada saat pelaksanaan permainan guru mengalami kesulitan dalam mengondisikan siswa agar tetap kondusif, terkadang siswa ribut sendiri dengan temannya. Sehingga dalam pelaksanaan permainan siswa kurang paham dengan alur permainannya, hal ini dikarenakan siswa tidak memperhatikan dengan baik penjelasan yang telah disampaikan oleh guru sebelum melaksanakan permainan. Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil penelitian Hayati dkk, yang menjelaskan bahwa kendala dalam

⁷⁸ Alfauziah Rahmadani et al., “Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10.1 (2023), 127–41 <<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>>.

penggunaan alat permainan edukatif dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu guru mengalami kesulitan untuk mengontrol anak-anak ketika menggunakan alat permainan edukatif karena ketika guru mengeluarkan alat permainan edukatif anak-anak saling rebut serta tidak mendengarkan arahan yang diberikan guru sehingga guru kewalahan dan kegiatan menggunakan alat permainan edukatif tidak berjalan dengan lancar.⁷⁹

Selain itu narasumber VA juga menjelaskan kesulitan atau kendala menggunakan permainan yaitu menyesuaikan materi pelajaran dengan permainan yang akan digunakan. Narasumber AF juga menjelaskan bahwa kendala dalam menggunakan permainan konvensional maupun digital yaitu karena fasilitas yang kurang memadai dari sekolah serta jaringan internet yang kurang stabil. Hal ini selaras dengan Mita Anggraini dkk, dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa kendala yang sering dihadapi guru dalam menggunakan permainan yaitu ketersediaan alat permainan edukatif indoor yang kurang memadai, dalam memilih alat permainan edukatif indoor guru kadang tidak sesuai dengan syarat pemilihan serta kurang bervariasi, guru juga mengalami kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif indoor baik dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, alat permainan edukatif juga tidak terlalu banyak dan ada sebagian yang rusak, hal ini diakibatkan keterbatasan sumber dana untuk membeli alat permainan edukatif indoor yang baru dan guru juga jarang mengikuti pelatihan mengenai penggunaan alat permainan edukatif indoor.

⁷⁹ Lili Hayati, Nani Husnaini, dan Muammar Qadafi, "Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di Paud Al-Jihadul Dan Paud an-Nur Kabupaten Lombok Timur," *Islamic EduKids*, 3.1 (2021), 52–62 <<https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3445>>.

Oleh karena itu sekolah perlu menyediakan fasilitas dalam mendukung pembelajaran terutama dalam penggunaan permainan. Menurut Pursari bahwa penyediaan dan penggunaan alat permainan edukatif memang sangat penting keberadaannya untuk mendukung pembelajaran anak karena alat permainan edukatif dapat mempresentasikan pembelajaran dari sifat abstrak menjadi konkret bagi anak.⁸⁰

Dengan adanya kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan permainan, baik permainan konvensional maupun permainan berbasis digital maka perlu adanya strategi untuk mengatasi kendala tersebut, antara lain: (1) selalu melakukan evaluasi kemampuan diri sendiri setelah melakukan proses pembelajaran, (2) memanfaatkan sosial media untuk terus mengupgrade kemampuan diri dalam menciptakan permainan yang lebih menarik, (3) melihat tingkat antusias siswa dalam menggunakan permainan yang saya gunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Guru Kelas dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar

Secara umum, terdapat faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi penggunaan permainan oleh guru kelas. *Pertama*, adanya sarana penunjang pembelajaran yang cukup memadai sangat penting dalam memfasilitasi penggunaan permainan. *Kedua*, motivasi belajar yang cukup antusias dan tinggi dari siswa untuk belajar. *Ketiga*, kreativitas dalam

⁸⁰ Ratna Wahyu Pusari, "Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba Ii Kota Semarang," *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6.1 (2016), 61–70 <<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i1.1118>>.

menyediakan sumber belajar yang menarik.⁸¹ Selain itu hambatan dalam menggunakan permainan, diantaranya yaitu kurangnya pemahaman guru tentang cara mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi penghambat utama, keterbatasan sarana dan prasarana yang tidak memadai, menyesuaikan permainan dengan materi pembelajaran, dan kurangnya pengaturan yang baik dapat mengganggu konsentrasi siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menambahkan unsur-unsur yang berkaitan dengan faktor pendukung dan faktor penghambat guru kelas dalam menggunakan permainan, berikut yang dialami oleh guru kelas di masing-masing sekolah. *Pertama*, guru senang menerapkan permainan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang menyatakan kebanyakan guru sangat setuju jika dalam pembelajaran guru senang menerapkan permainan. Faktor-faktor yang membuat guru senang, melingkupi: (1) penggunaan permainan tidak terlalu banyak ceramah, mudah, dan efektif; (2) melihat siswa antusias mengikuti pembelajaran membuat guru lebih semangat untuk mengajar; (3) penerapan permainan membuat siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan. *Kedua*, para siswa senang dan setuju dengan penggunaan permainan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara narasumber EA menjelaskan bahwa penggunaan permainan dapat terlaksana dengan baik apabila siswa ceria dan senang dalam proses pembelajaran. Tedjasaputra menyatakan bahwa permainan secara optimal mampu untuk merangsang dan menarik

⁸¹ Andry Ferdian, "Faktor-Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan," *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 3.3 (2016), 1–9.

minat anak, sekaligus mampu mengembangkan jenis potensi anak, dan dimanfaatkan dalam berbagai aktifitas.⁸²

Ketiga, sekolah telah menyediakan peralatan dan ruang yang mendukung untuk menerapkan permainan dalam pembelajaran. Perolehan data kuesioner menyatakan lebih banyak guru yang setuju, para responden yang setuju sekaligus mengungkapkan bahwa di sekolahnya telah menyediakan fasilitas dan ruang belajar yang mendukung proses pembelajaran. Narasumber MA menjelaskan bahwa fasilitas dan ruang belajar yang disediakan sekolah MI Takhasus Darul Ulum sudah mencukupi untuk mendukung penggunaan permainan dalam pembelajaran. *Keempat*, kepala sekolah mendorong guru untuk mengikuti pelatihan terkait dengan penggunaan permainan di sekolah dasar. Kepala sekolah sebagai supervisor memegang peranan penting dalam membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, seperti memberikan contoh dan pedoman, kepala sekolah juga harus mampu memahami, mengatasi, dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul di seluruh lingkungan sekolah.⁸³ Berdasarkan wawancara, narasumber UH menyatakan bahwa kepala sekolah di MI Darul Ulum Semarang sudah memenuhi kebutuhan oleh guru di sekolah. Selain itu, kepala sekolah di MI Darul Ulum juga sering mendorong guru nya untuk mengikuti pelatihan-pelatihan guna menambah wawasan yang luas.

⁸² Halimah Halimah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak," *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3.2 (2021), 113–28 <<https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>>.

⁸³ Jahiriansyah dkk., 'Peran Kepala Sekolah Sebagai Pendidik dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2.10 (2013), hlm. 3

Selain faktor pendukung, guru juga memiliki hambatan dalam menggunakan permainan. Berdasarkan hasil wawancara, narasumber EA menjelaskan bahwa hambatan penggunaan permainan dalam pembelajaran yaitu ketika memilih materi yang tepat untuk diterapkan permainan. Dari hasil wawancara tersebut, penting bagi guru untuk bisa memasukan sesi permainan ke dalam kelas dengan mempertimbangkan keterkaitan tujuan pembelajaran dengan aktivitas permainan yang sudah dalam tahap perencanaan. Hal ini karena tujuan pembelajaran yang jelas terkait dengan aktivitas permainan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan merencanakan dengan baik, guru dapat memastikan bahwa permainan yang dipilih tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, integrasi permainan ke dalam kelas dapat menjadi alat yang efektif untuk keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Faktor penghambat lainnya disebutkan oleh narasumber yaitu ketika siswa tidak paham dengan alur permainan sehingga memakan banyak waktu dalam penggunaan permainan.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam proses penelitian, terdapat beberapa keterbatasan pengalaman penelitian yang dapat menjadi faktor pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam menyempurnakan penelitiannya, beberapa keterbatasan yang dapat dikemukakan. Pertama, hanya memfokuskan pada perspektif guru terhadap pengalaman dalam menggunakan permainan, tidak melibatkan siswa sebagai sumber data penelitian. Kedua, dari total banyak nya responden, hanya 8 guru yang menjadi subjek penelitian sehingga hasil penelitian kurang maksimal.

Ketiga, keterbatasan peneliti dalam proses penelitian meliputi pengalaman, pengetahuan, tenaga, biaya, dan waktu. Dalam proses pengambilan data, jawaban atas kuesioner yang diberikan kepada responden terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sesungguhnya, dikarenakan faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuesioner dan perbedaan pemikiran, anggapan, dan juga pemahaman yang berbeda pada setiap responden. Kelima, keterbatasan pembahasan yaitu pedoman referensi yang sangat terbatas dan juga kurang lengkap, sehingga pembahasan kurang dapat dijadikan sebagai tolak ukur yang mutlak, karena pembahasan ini berdasarkan sudut pandang peneliti yang didukung dengan referensi yang dibaca dan data yang diperoleh di lapangan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru lebih sering menggunakan permainan konvensional seperti tebak kata, snowball Throwing, dan tebak gambar. Akan tetapi, guru masih jarang menggunakan permainan digital di dalam proses pembelajaran. Permainan digital yang pernah digunakan oleh guru adalah Wordwall, *Game* Powerpoint, dan Spinner Wheel. Guru mempersepsikan bahwa permainan bermanfaat untuk meningkatkan semangat belajar, mendukung pembelajaran yang bervariasi, mendorong kolaborasi, kreativitas, dan inovasi.

Kendala atau hambatan utama guru dalam menggunakan permainan di sekolah dasar adalah sebagai berikut : (1) kesulitan dalam mengondisikan peserta didik, (2) ketidakpahaman siswa terhadap alur permainan, (3) kesulitan memilih materi yang tepat yang sesuai untuk diterapkan permainan. Meskipun demikian, strategi untuk mengatasi kendala tersebut juga diusulkan, seperti melakukan evaluasi diri, memanfaatkan media sosial untuk peningkatan keterampilan, dan memperhatikan antusiasme siswa terhadap permainan yang digunakan.

Faktor pendukung guru dalam menggunakan permainan antara lain: sarana yang memadai, antusias belajar peserta didik, dan dukungan dari sekolah dapat membantu mengoptimalkan penggunaan permainan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Faktor penghambatnya yaitu kurangnya dukungan dari sekolah, terbatasnya alat permainan yang

digunakan, ruang belajar yang kurang mendukung proses pembelajaran menggunakan permainan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar. Maka dapat diajukan beberapa saran, antara lain:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang proporsional dengan jumlah peserta didik dan kebutuhannya; memberikan dorongan kepada guru-guru untuk mengikuti workshop, seminar, atau pelatihan internal yang fokus pada cara efektif mengintegrasikan permainan dalam kurikulum pembelajaran; dan kepala sekolah perlu melakukan pemantauan terhadap efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran dengan melakukan evaluasi secara berkala untuk melihat dampaknya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru harus memahami pentingnya permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam merancang dan menggunakan jenis permainan yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

3. Bagi pembaca

Menyadari pentingnya penggunaan permainan dalam pembelajaran yang dapat menarik dan memotivasi belajar peserta didik. Dan memahami kendala atau tantangan, strategi guru dalam mengatasi kendala penggunaan permainan, faktor pendukung, dan faktor pendukung guru dalam menggunakan permainan untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai penggunaan permainan di sekolah dasar.

C. Kata Penutup

Demikianlah laporan penelitian ini, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan peningkatan wawasan kepada pembaca mengenai Pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dorongan dan motivasi bagi para guru untuk merancang pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik akan merasa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan semangat peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Tri Wijayanti, “Implementasi Pendekatan Values Clarivication Technique (Vct) dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar,” *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10.1 (2015), 72–79 <<https://doi.org/10.21831/socia.v10i1.5343>>
- Anam, Syaiful, Husna Nashihin, Akbar Taufik, Hamela Sari Sitompul, Yuni Mariani Manik, Irfan Arsid, et al., *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)* (Global Eksekutif Teknologi, 2023)
- Anggraini, Putri Dewi, dan Siti Sri Wulandari, “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 292–99 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>>
- Aqsa, Kainat, Wajid Riaz, dan Zafar Saleem, “The Effectiveness of Games in English Language Learning at Elementary Level in Government Schools,” *Liberal Arts and Social Sciences International Journal (LASSIJ)*, 1.2 (2017), 12–23 <<https://doi.org/10.47264/idea.lassij/1.2.2>>
- Ariono, D, “Peningkatan Keterampilan Menulis Laporan Pengamatan melalui Model Example Non Example dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VI SDN Sentul 02 ...,” *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2.8 (2023), 3758–65
- Bragg, Leicha A., Toby Russo Russo, dan James Russo, “How primary teachers use games to support their teaching of mathematics,” *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13.4 (2021), 407–19 <<https://doi.org/10.26822/iejee.2021.200>>
- Budiwaluyo, Hari, dan Abdul Muhid, “Manfaat bermain papercraft dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini,” *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2021), 76–93 <<https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6889>>
- Budiyono, Budiyono, Wiryanto Wiryanto, Suprayitno Suprayitno, dan M.

- Gita Primaniarta, “Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.3 (2023), 3591–3603 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4909>>
- Chan, Faizal, “Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2.1 (2017), 106–23 <<https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>>
- Darmawan, Dadan, Indra Sudrajat, M Kahfi, Zaeni Maulana, Budi Febriyanto, Jurusan Pendidikan, et al., “Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan,” *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5.1 (2021), 71–88 <<https://doi.org/10.15294/pls.v5i1.30883>>
- Fadlilatur Rohmah, Mukhoiyaroh, dan Hernik Farisia, “Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik,” *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3.2 (2021), 95–106 <<https://doi.org/10.15642/jeced.v3i2.1283>>
- Fakhrozi, Muhammad Iqbal, Nur Wahyumiani, dan Enik Nurkholidah, “Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama,” 8.1 (2023), 130–36
- Fatonah, Siti, dan Zahratun Naemah, “Analisis Pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Bangun Datar,” *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7209–19 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3455>>
- Ferdian, Andry, “Faktor-Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan,” *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 3.3 (2016), 1–9
- Futuhul Aripin, Zezen, Uus Ruswandi, dan Abdul Aziz Muhammad, “Desain Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Islamic Religion Education Conference*, 10.1 (2022), 68–79 <<https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php>>
- Gutierrez, Amanda, Kathy Mills, Laura Scholes, Luke Rowe, dan

- Elizabeth Pink, “What do secondary teachers think about digital games for learning: Stupid fixation or the future of education?,” *Teaching and Teacher Education*, 133 (2023), 104278 <<https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104278>>
- Halifah, Syarifah, “Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak,” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4.3 (2020), 35–40 <<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>>
- Halimah, Halimah, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak,” *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3.2 (2021), 113–28 <<https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>>
- Hayati, Lili, Nani Husnaini, dan Muammar Qadafi, “Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di Paud Al-Jihadul Dan Paud an-Nur Kabupaten Lombok Timur,” *Islamic EduKids*, 3.1 (2021), 52–62 <<https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3445>>
- Hesterman, Sandra, dan Anna Targowska, “The status-quo of play-based pedagogies in Western Australia: Reflections of early childhood education practitioners,” *Australasian Journal of Early Childhood*, 45.1 (2020), 30–42 <<https://doi.org/10.1177/1836939119885305>>
- Kusumawati, Naniek, *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*, ed. oleh Riyanto Edi, 1 ed. (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019)
- Langkedeng, Maya Christin, Virginia Tulenan, Alwin M Sambul, Teknik Elektro, Universitas Sam, Ratulangi Manado, et al., “Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara,” *Jurnal Teknik Informatika*, 14.4 (2019), 425–34
- Mardhotillah, Huda, dan Rakimahwati Rakimahwati, “Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2021), 779–92 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>>
- Mariani, Mariani, “Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Lingkaran Dengan Metode Dienes Siswa Kelas VI Semester I SDN 1 Kopang Kecamatan Kopang Tahun Pelajaran 2018/2019,” *JISIP*

- (*Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*), 4.1 (2020)
<<https://doi.org/10.36312/jisip.v4i1.1039>>
- Maryana, Windri, Laili Rahmawati, dan Krisma Anugra Malaya, “Penggunaan Permainan Puzzle Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7.1 (2021), 173–86
<<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16157>>
- Masgumelar, Ndaru Kukuh, dan Pinton Setya Mustafa, “Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan,” *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2.1 (2021), 49–57
<<https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>>
- Maulani, Siska, dan Prana Dwija Iswara, “Metode Permainan Bahasa dalam Keterampilan Menulis Tegak Bersambung,” *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7020–28 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3008>>
- Muhammad, Maulana, Fajar Setiawan, dan Kunti Dian Ayu Afiani, “Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kota Surabaya,” *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6.2 (2021), 949 <<https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i2.2194>>
- Mulyono, *Strategi pembelajaran : Menuju efektivitas pembelajaran di abad global*, ed. oleh Bayu Tara Wijaya, 2 ed. (Malang: UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI), 2012)
- Musarokah, Siti, “3P (Provisi, proteksi, dan partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game di Madrasah Ibtidaiyah: penerapan dan tantangannya,” *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6.2 (2017)
<<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1348>>
- Mustofa, Hadi, Mohamad Jazeri, dan Elfi Mu`anawah, “Strategi Pembelajaran Scaffolding Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa,” *jurnal AL FATIHAH*, 1.1 (2021), 42–52 <<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF>>
- Nurrohman, Afidz, “Analisis Edugame Berbasis Android,” *Sinasis*, 247.1 (2021), 3–4

- Pamungkas, Sigit, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz,” *Majalah Lontar*, 32.2 (2020), 57–68
<<https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>>
- Prasetyo, Muhammad Fajar, dan Erlina Prihatnani, “Persamaan garis lurus Bagi siswa kelas Viii smp Negeri 10 Salatiga,” *Jurnal Matematika*, 5.1 (2018), 14–26
<<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/136>>
- Pratiwi, Ayudia, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, dan Suciyati, “Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1.1 (2021), 36–43
<<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>>
- Pujiasih, Erna, “Penggunaan WhatsApp Chat untuk Mengajarkan Kemampuan Berbicara ‘Suggestion’ dalam Muatan Kemaritiman pada Pembelajaran Online,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8.1 (2022), 1–9 <<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.355>>
- Pusari, Ratna Wahyu, “Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba Ii Kota Semarang,” *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6.1 (2016), 61–70
<<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i1.1118>>
- Putri, Ninda Islami, dan Elise Muryanti, “Persepsi Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran Di Lubuk Alai,” *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.1 (2021), 240
<<https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.559>>
- Rahayu, Evi, “Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal on Education*, 9(1).04 (2020), 45–54
<<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.4467>>
- Rahmadani, Alfauziah, Andy Ariyanto, Nafiah Nur Shofia Rohmah, Yulia Maftuhah Hidayati, dan Anatri Dessty, “Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10.1 (2023), 127–41

<<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>>

Rijali, Ahmad, “Analisis Data Kualitatif,” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17.33 (2019), 81
<<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>>

Rohmah, Naili, “Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Tarbawi*, 13.2 (2016), 27–35

Rusli, Muhammad, Jud Jud, Suhartiwi Suhartiwi, dan Marsuna Marsuna, “Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar,” *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7.4 (2022), 582–89
<<https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>>

Sabaria, Ria, “Cingciripit: Permainan Anak-Anak Sunda dalam Pembelajaran Tari,” *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 4.1 (2020), 69 <<https://doi.org/10.24114/gondang.v4i1.18039>>

Saputri, Dwi Yuniasih, Rukayah Rukayah, dan Mintasih Indriayu, “Transformasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game: Persepsi Guru di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pancar*, 2.1 (2018), 27–31

Sari, Riva Komala, Mudjiran Mudjiran, Yanti Fitria, dan Irsyad Irsyad, “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5593–5600
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>>

Sholihin, Muhammad, dan Dony Andrijanto, “Pengaruh Pemanasan menggunakan permainan kecil terhadap tingkat minat siswa mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani”, Dony Andrijanto,” 7.No 2 (2019) (2019), 375–80
<https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pemanasan+olahraga+jurnal+internasional&btnG=>>

Simanungkalit, Erlinda, dan Riri Dwi Putri, “Meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui model pembelajaran CTL pada siswa kelas V di SDN 101766 Bandar Setia,” *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 9.2 (2019), 120–28
<<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v9i2.13704>>

- Siswa, Pada, dan Kelas I Sekolah, “Permainan matematika sebagai metode alternatif dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas I sekolah dasar Abu Syafik,” 1969
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, kombinasi,R&D dan penelitian pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Ulusna, Mishbah, Sri Diana Putri, dan Zakirman Zakirman, “Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika,” *International Journal of Elementary Education*, 4.2 (2020), 130 <<https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>>
- Urton, Karolina, Matthias Grünke, dan Richard T. Boon, “Using a Touch Point Instructional Package to Teach Subtraction Skills to German Elementary Students At-Risk for LD,” *International Electronic Journal of Elementary Education*, 14.3 (2022), 405–16 <<https://doi.org/10.26822/iejee.2022.252>>
- Yarmi, Gusty -, dan Resty - Widyastuti, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Komputer Pada Siswa Kelas I Di Sdn Kalibata 03 Pagi Jakarta Timur,” *Profesi Pendidikan Dasar*, 1.2 (2016), 87–98 <<https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.1013>>
- Yusanto, Yoki, “Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif,” *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 1.1 (2020), 1–13 <<https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>>
- Yusuf, Zulkifli, “Interpretasi guru kreatif dan implikasinya dalam proses pembelajaran,” *Fikruna*, 2.1 (2020), 20–42 <<https://ejournal.stitibnurusyd-tgt.ac.id/index.php/FIK/article/view/8>>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara

Nama narasumber :

Jenis kelamin :

Jabatan :

Tanggal wawancara :

No.	Indikator	Pertanyaan
Kemampuan guru menggunakan permainan		
1.	Kemampuan menggunakan permainan	<ol style="list-style-type: none">1. Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik permainan konvensional maupun digital.2. Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?3. Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa

		<p>terhadap penggunaan permainan di dalam pembelajaran?</p> <p>4. Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran?</p>
Aktivitas Guru		
1.	Gaya dan strategi mengajar	<p>1. Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?</p> <p>2. Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?</p>
Faktor pendukung dan Penghambat Guru menggunakan Permainan		
1.	Faktor pendukung dan penghambat	<p>1. Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan permainan di dalam pembelajaran?</p>

		<ol style="list-style-type: none">2. Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kesuksesan dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?3. Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan di dalam pembelajaran?
--	--	--

Lampiran 2 Transkrip Wawancara

1. Nama narasumber : Siti Fatimah, S.Pd.

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru kelas 1

Tanggal wawancara : 4 November 2023

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik permainan konvensional maupun digital	Saya dalam menggunakan permainan digital cukup rendah, sehingga saya lebih sering menggunakan permainan konvensional seperti tebak gambar, tebak kata, dan melempar bola. Karena menurut saya permainan konvensional mudah untuk diterapkan dan juga lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, sedangkan permainan digital menurut saya kurang kondusif jika digunakan apalagi dikelas rendah.
2.	Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?	Menarik untuk siswa, terkadang anak-anak itu penasaran dengan sesuatu yang baru. Hal tersebut yang membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

3.	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan di dalam pembelajaran?	Siswa senang dan anak cepat paham dengan materi yang diajarkan.
4.	Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?	Anak-anak itu sering berebut dengan temannya, jadi hal yang harus saya pertimbangkan sebelum menggunakan permainan yaitu keamanan anak-anak, harus tau kondisi dari siswa di kelas apakah permainan yang akan diterapkan aman atau tidak.
5.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	Anak kelas 1 itu cukup sulit untuk dikondisikan, jadi agar anak tetap fokus biasanya saya mengajak seluruh anak berdiri kemudian bertepuk-tepuk. Dengan begitu semua anak terlibat aktif semua.
6.	Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Biasanya anak-anak itu suka berebut dan sulit untuk dikondisikan jika menggunakan permainan.
7.	Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kesuksesan	Faktor pendukungnya siswa senang dan antusias ketika menggunakan permainan, fasilitas yang ada disekolah, dan ruang

	dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?	belajar yang mendukung. Untuk faktor penghambatnya itu siswa asik bermain sendiri tanpa mendengar arahan dari saya, anak menangis karena berebut dengan temannya.
8.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Megarahkan anak-anak agar tetap tenang dan mengikuti aturan permainan.
9.	Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran?	Belajar melalui youtube, mengikuti pembinaan KKG, belajar dari sekolah-sekolah lain dan saling sharing dengan teman sesama guru.

2. Nama narasumber : Anisatul Faizah, S.Pd

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru kelas 2

Tanggal wawancara : 5 November 2023

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada	Permainan konvensional, biasanya saya gunakan untuk memulai dan menutup pembelajaran.

	<p>kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik permainan konvensional maupun digital</p>	<p>Permainan ini berisi nyanyian untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar, melatih tingkat kefokusannya siswa, membuat siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu, saya juga menggunakan permainan digital, permainan tersebut saya beri nama <i>game educational</i> berbasis <i>power point</i>. Saya memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah. Permainan digital saya biasanya membuat sendiri, permainan ini berisi materi pembelajaran dan latihan soal.</p>
<p>2.</p>	<p>Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?</p>	<p>Adanya fasilitas yang ada di sekolah yang sia-sia jika tidak dimanfaatkan, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan, guru diminta untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak kehilangan masa anak-anak yaitu bermain, orang tua siswa yang kooperatif dalam</p>

		pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan.
3.	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan di dalam pembelajaran?	Siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
4.	Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?	Kondisi siswa, fasilitas yang ada dimiliki sekolah, pengalaman guru, latar belakang wali murid/orang tua.
5.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	Saya tidak memaksakan hasil belajar siswa sama rata karena kemampuan tiap anak itu berbeda-beda yang terpenting ada progres kenaikan perlahan-lahan dari setiap siswa, yang saya tekankan dalam pembelajaran siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar. Saya juga memberikan perlakuan yang khusus kepada siswa yang kemampuannya rendah dalam materi yang saya ajarkan. Namun, saya selalu memberikan pengertian kepada siswa-siswa yang lain bahwa beberapa anak harus diberikan perlakuan

		husus agar tidak terjadi kecemburuan sosial.
6.	Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Siswa mudah sekali bosan ketika permainan yang diterapkan hanya itu-itu saja, ketika listrik padam saya tidak bisa menggunakan permainan digital dalam proses pembelajaran.
7.	Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kesuksesan dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?	Kondisi siswa, fasilitas yang dimiliki sekolah, pengalaman guru, dan latar belakang wali murid/ orang tua siswa
8.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Selalu melakukan evaluasi kemampuan diri sendiri ketika dalam penyampaian pembelajaran, memanfaatkan media untuk selalu upgrade kemampuan diri dalam menciptakan permainan yang menarik, melihat tingkat antusias siswa dalam menggunakan permainan yang saya gunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran
9.	Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan	Di dunia perkuliahan dan konten-konten sosial

	permainan dalam pembelajaran?	media seperti tiktok, instagram, youtube.
--	-------------------------------	---

3. Nama narasumber : Siti Ubaidah, S.Pd.

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru kelas 5

Tanggal wawancara : 7 November 2023

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik permainan konvensional maupun digital	Permainan yang sering saya gunakan pada saat pembelajaran menggunakan bola atau snawball. Selain itu saya juga sering mengajak anak untuk bermain game sweet perkalian sebelum masuk kelas. Untuk permainan digital belum pernah menggunakannya
2.	Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?	Untuk menarik anak dalam mengikuti pembelajaran, karena anak itu mudah sekali bosan sehingga perlu adanya sesuatu yang menarik agar anak dapat tertarik lagi contohnya ya itu menerapkan permainan.
3.	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa terhadap	Anak antusias dan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

	penggunaan permainan di dalam pembelajaran?	
4.	Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?	Yang pertama itu waktu, karena MI itu kan mata pelajarannya banyak jadi menguras banyak waktu. Terkadang juga anak bosan dengan permainan yang sering saya terapkan, sehingga saya harus bisa memilih permainan yang lebih menarik lagi untuk siswa.
5.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	Untuk strateginya saya lebih suka dengan aktivitas yang berdiri, soalnya kalau siswa itu kelamaan duduk nanti mudah mengantuk, jadi saya mengajak anak bermain dengan berdiri.
6.	Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Dari diri saya sendiri tidak banyak pengetahuan tentang permainan apalagi yang terkait dengan materi pelajaran.
7.	Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kesuksesan dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?	Kepala sekolah disini sudah memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru disekolah, mendorong para guru agar terus mengikuti berbagai pelatihan tentang pembelajaran di kelas,

		sering mengadakan pelatihan individu sehingga jika terdapat guru yang bisa menggunakan permainan berbasis digital, maka sangat diperbolehkan untuk menyampaikan agar guru yang lain juga bisa ikut belajar. Faktor penghambatnya itu karena banyaknya materi pelajaran sehingga waktunya terbatas jika menerapkan permainan
8.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Ketika saya menerapkan permainan hanya materi intinya saja yang saya sampaikan, agar waktu yang dibutuhkan cukup untuk pembelajaran.
9.	Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran?	Dari internet, guru yang lain, dan dari dunia perkuliahan dulu.

4. Nama narasumber : Siti Rifatul Munawaroh, S.Pd.

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru kelas 2

Tanggal wawancara : 8 November 2023

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	<p>Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik permainan konvensional maupun digital</p>	<p>Biasanya saya menggunakan permainan konvensional seperti tebak kata dan memasangkan gambar. Untuk permainan digital, seperti <i>liveworksheet</i>, dengan menampilkannya di depan kelas. Saya menerapkan permainan untuk pendalaman konsepnya/pendalaman materi, dengan begitu anak akan lebih paham dengan materi yang dipelajari. Selain itu juga pada kegiatan evaluasi pembelajaran contohnya Quizziz karena anak tidak diperbolehkan membawa gadget jadi biasanya saya menampilkan soal bentuk Quizziz di layar proyektor agar anak tertarik dan antusias maju kedepan untuk mengerjakan soal yang diberikan.</p>
2.	<p>Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?</p>	<p>Materi ketika diberi permainan akan lebih menarik dan antusias anak meningkat, karena kalau menyampaikan materi dengan ceramah itu sudah</p>

		biasa dan biasanya anak-anak mudah sekali cepat bosan.
3.	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan di dalam pembelajaran?	Pada saat saya penerapan permainan dalam proses pembelajaran saya merasa anak lebih antusias dibandingkan dengan metode biasa seperti ceramah, karena anak-anak itu mudah sekali bosan dan ramai sendiri apalagi dikelas rendah jadi menurut saya dengan permainan membantu saya menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran.
4.	Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?	Semua mata pelajaran tidak semua bisa untuk diterapkan permainan, jadi sebagai seorang guru harus bisa memilih materi mana yang cocok untuk bisa di ajarkan menggunakan permainan dalam pembelajaran
5.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	Intruksi nya harus jelas, kemudian setelah intruksi permainannya sudah jelas semua anak diberi <i>job</i> . Jadi mereka akan tahu harus apa, jika 1 atau 2 anak tidak diberikan <i>job</i>

		biasanya akan terjadi masalah, nantinya malah mengganggu teman yang lain.
6.	<p>Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan permainan di dalam pembelajaran?</p>	<p>Saya mengalami kesulitan ketika menjelaskan alur permainannya, jadi ketika saya sudah membuat konsep permainan. Tetapi terkadang anak tidak bisa memahami apa yang sudah saya jelaskan. Jadi pada saat pelaksanaan permainan anak akan bingung dan sering bertanya.</p>
7.	<p>Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kesuksesan dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?</p>	<p>Faktor pendukung itu pasti perlengkapan yang ada di sekolah, antusias anak-anak, dan pemahaman anak-anak itu sendiri. Untuk faktor penghambatnya ketika anak tidak memahami alur permainannya, itu yang akan menghambat proses permainan.</p>
8.	<p>Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan di dalam pembelajaran?</p>	<p>Saya harus sabar ketika menjelaskan kepada anak, nanti saya mencoba untuk menjelaskan lebih detail lagi.</p>

9.	Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran?	Youtube, google
----	--	-----------------

5. Nama narasumber : Mursyidah Qonitat, S.Pd,Gr.

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru kelas 4

Tanggal wawancara : 8 November 2023

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik permainan konvensional maupun digital	Dalam pembelajaran saya biasanya menggunakan permainan seperti ular tangga, tebak kata, tebak gambar, dan merangkai kata. Untuk permainan digital saya belum pernah menerapkannya.
2.	Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?	Saya menggunakan permainan sebagai salah satu metode dalam proses pembelajaran di kelas, karena menurut saya dengan menggunakan permainan membuat siswa lebih semangat dan dapat membantu sebagian besar

		siswa untuk memahami materi yang saya ajarkan
3.	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan di dalam pembelajaran?	Siswa lebih antusias dan termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran.
4.	Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?	Kondisi dari siswa, materi yang cocok dengan permainan, dan persiapan atau rancangan penggunaan permainan.
5.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	Semua anak mendapatkan perlakuan yang sama, jadi tidak hanya 1 atau 2 saja yang bermain namun semua ikut andil dalam permainan tersebut.
6.	Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Sulit mengondisikan siswa, siswa tidak paham dengan alur permainannya, terbatasnya alat permainan yang digunakan.
7.	Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kesuksesan dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?	Faktor pendukungnya itu Fasilitas dari sekolah, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, ruang belajar yang nyaman. Faktor penghambatnya kurangnya dukungan dari

		kepala sekolah, waktu yang terbatas, dan fasilitas dari sekolah yang kurang memadai.
8.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Lebih jelas lagi dalam menjelaskan alur permainan, memastikan seluruh siswa ikut andil semua dalam permainan sehingga tidak terjadi keributan.
9.	Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran?	Media sosial seperti youtube, instagram, google dan tiktok. Selain itu juga sharing dengan teman sesama guru.

6. Nama narasumber : Nur Utami, S.Pd.

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru kelas 6

Tanggal wawancara : 9 November 2023

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik	Saya jarang sekali menggunakan permainan, namun sesekali pernah menerapkannya contohnya itu permainan tebak kata dan permainan menggunakan bola, untuk

	permainan konvensional maupun digital	permainan digital saya sama sekali belum pernah.
2.	Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?	Biar pembelajaran lebih bermakna, kalau menggunakan ceramah terus anak kurang tertarik.
3.	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan di dalam pembelajaran?	Anak lebih bersemangat daripada hanya menggunakan buku, atau langsung dikasih soal-soal anak akan bosan. Sehingga perlu menerapkan permainan agar anak tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
4.	Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?	Jenis materi yang akan diterapkan permainan, kondisi siswa, kondisi sekolah dan ketersediaan alat permainan.
5.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	Semua anak mendapatkan gilirannya masing-masing untuk maju kedepan kelas. Selain itu saya juga membimbing dan mengawasi anak dengan berkeliling kelas.
6.	Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan	Harus dipersiapkan lebih matang lagi, menyita waktu yang banyak jadi

	permainan di dalam pembelajaran?	harus bisa menyesuaikan agar waktunya cukup untuk diterapkan permainan.
7.	Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kesuksesan dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?	Faktor pendukungnya anak-anak senang, adanya fasilitas yang ada disekolah. Faktor penghambatnya itu diwaktunya, karena memang waktunya itu sangat terbatas jadi terkadang terburu-buru dalam menerapkan permainan.
8.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Harus mengatur waktu dengan baik.
9.	Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran?	Dari youtube, media sosial dan teman-teman guru lain

7. Nama narasumber : Esya Nur Shabrina, S.Pd.

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru Kelas 3

Tanggal wawancara : 10 November 2023

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	<p>Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik permainan konvensional maupun digital</p>	<p>Saya menggunakan permainan konvensional contohnya itu menggunakan kertas yang ada pertanyaannya kemudian anak-anak menempel pertanyaan pada jawaban yang tepat di depan kelas dengan maju engklek. Untuk permainan digital saya belum pernah karena siswa disini dilarang membahwa handphone jadi belum bisa menggunakan permainan yang berbasis digital.</p>
2.	<p>Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?</p>	<p>Penggunaan Permainan Memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa, agar tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran yang monoton, memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam, mendorong siswa untuk bekerja sama, kreatif, dan inovatif.</p>
3.	<p>Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan di dalam pembelajaran?</p>	<p>Tanggapan siswa ketika saya menerapkan permainan itu siswa lebih menagkap materi dan semangat.</p>

4.	Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?	Mempertimbangkan tema, apakah materinya sesuai untuk diterapkan permainan atau tidak dan menyesuaikan keadaan siswa.
5.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	Majunya satu-satu, sehingga semuanya ikut aktif.
6.	Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Anak-anak itu cenderung ribut jika diterapkan permainan. Jadi kesulitan untuk mengondisikan anak.
7.	Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kesuksesan dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?	Faktor pendukungnya anak ceria jika menggunakan permainan, sarana dan prasaena yang memadai sehingga mendukung ketika proses pembelajaran. hambatannya itu anak ramai sendiri, sehingga sulit untuk dikondisikan.
8.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan	Mengatasi tantanganya guru harus terus memotivasi siswa.

	permainan di dalam pembelajaran?	
9.	Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran?	Belajar dari media sosial seperti tiktok, instagram, dan youtube.

8. Nama narasumber : Verawati Indah Lestari, S.Pd.

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Guru kelas 4

Tanggal wawancara : 13 November 2023

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja contoh permainan yang pernah Bapak/Ibu gunakan di dalam pembelajaran, baik pada kegiatan pemanasan, latihan, pendalaman konsep, evaluasi, dan penutup, baik permainan konvensional maupun digital	Permainan yang pernah saya terapkan diantaranya Quiziz, snowball throwing, toy teather, wheel spin, matcing game, game komunikata.
2.	Apa hal-hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?	Dengan menerapkan pembelajaran akan memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa, supaya siswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang

		monoton, memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam, mendorong siswa bekerjasama, kreatif, dan inovati.
3.	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan di dalam pembelajaran?	Siswa sangat antusias, lebih bersemangat, dan cenderung lebih aktif dalam pembelajaran.
4.	Menurut Bapak/Ibu, apa hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh guru ketika ingin menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran?	Kesesuaian dengan materi pembelajaran, alokasi waktu, dan penilaian.
5.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	Memilih permainan yang sesuai, membimbing selama proses pembelajaran, memotivasi agar semua siswa turut serta.
6.	Apa saja tantangan atau kesulitan Bapak/Ibu temui ketika menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang awalnya memang pendiam atau pemalu dan alokasi waktu yang singkat sehingga kurang jika diterapkan pembelajaran
7.	Menurut Bapak/Ibu, apa faktor-faktor yang mendukung dan	Faktor pendukung : pemilihan game yang sesuai dengan materi

	menghambat kesuksesan dari penerapan permainan di dalam pembelajaran?	pembelajaran dan siswa mengerti instruksi yang disampaikan guru sebelum menggunakan permainan. Faktor penghambat : terdapat beberapa siswa yang mendominasi sehingga anak-anak yang kurang percaya diri cenderung takut dan lebih memilih diam.
8.	Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan di dalam pembelajaran?	Memotivasi siswa bahwa mereka semua punya kelebihan dan kekuatan masing-masing. Memberitahu bahwa dalam proses pembelajaran jangan takut untuk salah, yang penting mau berusaha, memotivasi untuk supportif.
9.	Darimana saja Bapak/Ibu belajar tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran?	Saya belajar dari youtube, instagram guru kreator, sharing antar teman sesama guru, pelatihan, dan google

Lampiran 3 Dokumentasi Proses Wawancara

1. Wawancara dengan guru kelas I



2. Wawancara dengan guru kelas II



3. Wawancara dengan guru kelas III



4. Wawancara dengan guru kelas IV



5. Wawancara dengan guru kelas V



6. Wawancara dengan guru kelas VI



Lampiran 4 Instrumen Kuesioner

Angket Survei Guru

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Semoga kita semua dalam keadaan yang sehat dan senantiasa dalam lindungan Allah SWT. Perkenalkan, Saya Sulis Nurul Khafidzoh mahasiswi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Walisongo Semarang. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian Skripsi yang berjudul "Pengalaman Guru Kelas Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar". Sehubungan dengan itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi informan penelitian saya dengan meluangkan waktu kurang lebih 5-10 menit untuk mengisi kuisisioner penelitian berikut ini.

Semua data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan identitas informan akan dijamin kerahasiaannya.

Petunjuk:

1. Mohon isi identitas Bapak/Ibu Guru yang ada di bawah ini.
2. Mohon baca dengan teliti pertanyaan atau pernyataan pada setiap butir, kemudian berikan pilihan jawaban Bapak/Ibu Guru pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Wassalamualaikum wr. wb.

Hormat Saya,
Sulis Nurul Khafidzoh
Cp; khafidzohsulis@gmail.com

A. Identitas Responden

1. Nama Guru : _____
2. Nama Sekolah : _____
3. Guru kelas : _____

4. Usia : **(di bawah 25 tahun) (25-35 tahun) (36-45 tahun) (46-55 tahun) (diatas 55 tahun)**
5. Pengalaman mengajar:
(kurang dari 1 tahun) (1-5 tahun) (6-10 tahun) (11-15 tahun) (16-20 tahun) (21-25 tahun) (26-30 tahun) (lebih dari 30 tahun)
6. Komunitas yang diikuti (boleh memilih lebih dari satu):
(a) KKG, (b) Guru Penggerak, (c)
Lainnya _____

➤ **Pertanyaan Tertutup**

➤ **Kemampuan Menggunakan Permainan**

1. Kemampuan saya dalam menggunakan permainan tradisional yang mendukung pembelajaran, seperti monopoli, ular tangga, catur, dan karambol?
 - (a) Rendah
 - (b) Kurang
 - (c) Sedang
 - (d) Tinggi
2. Kemampuan saya dalam menggunakan permainan digital yang mendukung pembelajaran, seperti permainan di handphone dan komputer.
 - (a) Rendah
 - (b) Kurang
 - (c) Sedang
 - (d) Tinggi
3. Kemampuan saya mengintegrasikan permainan dengan strategi pembelajaran.
 - (a) Rendah
 - (b) Kurang
 - (c) Sedang
 - (d) Tinggi
4. Kemampuan saya mengelola kelas saat menerapkan permainan di dalam proses pembelajaran.
 - (a) Rendah
 - (b) Kurang

- (c) Sedang
 - (d) Tinggi
5. Kemampuan saya memanfaatkan sarana dan peralatan sekolah sebagai media permainan.
- (a) Rendah
 - (b) Kurang
 - (c) Sedang
 - (d) Tinggi

➤ **Pengalaman Menggunakan Permainan Konvensional dan Digital**

1. Frekuensi saya menggunakan permainan konvensional (non-digital) di dalam pembelajaran.
 - (a) Tidak pernah
 - (b) 1 - 3 kali dalam sebulan
 - (c) 1 - 4 kali dalam seminggu
 - (d) 1 - 3 kali dalam sehari.
2. Frekuensi saya menggunakan permainan digital (komputer/ smartphone) di dalam pembelajaran.
 - (a) Tidak pernah
 - (b) 1 - 3 kali dalam sebulan
 - (c) 1 - 4 kali dalam seminggu
 - (d) 1 - 3 kali dalam sehari.
3. Saya menggunakan permainan sebagai kegiatan (boleh memilih lebih dari satu jawaban)...
 - (a) Pemanasan
 - (b) Latihan/ Pendalaman materi
 - (c) Evaluasi
 - (d) Penutup
4. Saya menggunakan permainan untuk mendukung pembelajaran (boleh memilih lebih dari satu jawaban)...
 - (a) Bahasa Indonesia
 - (b) Matematika
 - (c) IPA
 - (d) IPS
 - (e) PKn
5. Karakteristik permainan yang pernah saya gunakan adalah (boleh memilih lebih dari satu jawaban) ...
 - (a) Melibatkan aktivitas fisik
 - (b) Mengajarkan pengetahuan/ keterampilan tertentu.

- (c) Bertujuan untuk menilai hasil pembelajaran
- (d) Menggunakan perangkat digital

➤ **Manfaat yang dirasakan Guru Menggunakan Permainan**

1. Menurut saya, permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa di dalam pembelajaran.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju
2. Menurut saya, permainan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkerjasama.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju
3. Menurut saya, permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju
4. Menurut saya, permainan dapat mengembangkan karakter dan mempromosikan nilai-nilai positif.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju
5. Menurut saya, permainan dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mental siswa.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju

➤ **Faktor Penggunaan Permainan**

1. Saya dapat memilih permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
 - (a) Tidak setuju

- (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju
2. Sekolah saya menyediakan peralatan, sarana, dan tempat yang mendukung penggunaan permainan di dalam pembelajaran.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju
 3. Kepala sekolah mendukung pelaksanaan pelatihan guru tentang cara mengintegrasikan permainan di dalam pembelajaran.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju
 4. Saya dapat menggunakan permainan sesuai waktu pembelajaran yang tersedia.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju
 5. Saya dapat mengintegrasikan permainan ke dalam strategi pembelajaran secara tepat.
 - (a) Tidak setuju
 - (b) Kurang setuju
 - (c) Setuju
 - (d) Sangat setuju

Lampiran 5 Data Responden

Data Responden Guru Sekolah Dasar

No	Nama Guru	Nama Sekolah
1.	Anissatul Faizah	SD Negeri Gaji 1
2.	Anis Agung Nurkholisoh	MI Arrosyad Bergaslor
3.	Eka Sri Mundhafi	MI Walisongo Semarang
4.	Mursyidah Qonitat	SD Negeri Rejosari 03
5.	Ana Yuliana	SDIT Makarimal Akhlak
6.	Fifih Andriyani	MI Salafiyah Randusari
7.	Siti Aminah	MI AlKhoriiyyah 01
8.	Naelil Muna	MI Miftahul Akhlaqiyah
9.	Siti Duriyah	SDN 1 Gemblengan
10.	Iftachana	MI Walisongo Semarang
11.	Muryati	MI Darul Ulum
12.	Naralita Kusuma Noviyani	SDN Mangunsari 01 Semarang
13.	Tommy Bagus Yogiarto	SDN Jomblang 01
14.	Sri Wahyuningsih	SDN Sendangmulyo 02
15.	Nico Satya Yunanda	SDN Candi 02
16.	Suwarti	SDN Bugangan 01
17.	Astri Purbasari	SDN Bugangan 02
18.	Eka Novita Retlasari	SDN Rejosari 03
19.	Redy Novianto	SDN Rejosari 03
20.	Didik Sutardi	SDN Rejosari 03
21.	Dining Nastiti	SDN Rejosari 03
22.	Mulyo Kurniawan	SD Negeri Medini 2

23.	Tri Yuliasuti Tungga Dewi	SDN Ngesrep 02
24.	Seger Sri Rahayu	SDN Rejosari 03
25.	Dyah kurniasih	SDN Bugangan 03
26.	Doddy Kholistian Arsyadani	SDN Rejosari 03
27.	Anggella Febriani Lesmana	SD Marsudirini Gedangan
28.	Fitrotul Aeni	MIM Puluhan
29.	Karyanto Nugroho	SDN Ngadirgo 03
30.	Istichomah	SDN Bugangan 03
31.	Andreas Joko Hardiyanto	SDN Purwoyoso 04
32.	Leli Rohmawati	MI Hidayatul Ikhwan
33.	Qoimatur Rosyidah	MIN 1 Lamandau
34.	Yeni Kutmisari	MI Ma'arif NU 2 Panusupan
35.	Alip Suroto	MIN 3 Semarang
36.	Yanti Rahmawati	MIS Mutiara Insan Palangka Raya
37.	Muhammad Samsul	MI Muhammadiyah
38.	Mukhamad Pujianto	MI Takhasus Darul Ulum
39.	Siti Yuni Artiana	MIS Ky Ageng Giri
40.	Sri Turgiyati	MI At Taqwa
41.	Budiyati	MI Dadapayam 1
42.	Nur Kanif	MI Maarif Karangpule
43.	Siti Jamiatun	MI Salafiyah Sengon
44.	Hikmah Setyawati	MI NU Ma'arif Ulum 2
45.	Halimatus Sa'diyah	MI Salafiyah Wonoyoso
46.	Ismawati	MI Bahrul Ulum

47.	Mursidi Niam	MI Hasyim Asyari
48.	Ika Febriyanti	MI TQ Amstsilati
49.	Achmad Aliem	MIMA NU 3 Baleraksa Purbalingga
50.	Makhtup	MIM Ngandul
51.	Purnomo Wulandari	MI Ma'arif NU 1 Pancasan
52.	Rochayati	MI Takhasus Darul Ulum
53.	Zuli	MI Kalijoso
54.	Sri Handayani	MI Ma,arif Ketunggeng

Lampiran 6 Surat Keterangan Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 3912/Un.10.3/D1/TA.00.01/10/2023 Semarang, 7 November 2023 Lamp :

-
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Sulis Nurul Khafidzoh NIM
NIM : 2003096064

Yth.
Kepala SD Muhammadiyah Plus Semarang
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb., Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Sulis Nurul Khafidzoh
NIM : 2003096064
Alamat : Desa Randusari, Kec. Pagerbarang, Kab. Tegal
Judul skripsi : Pengalaman Guru Kelas dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar
Pembimbing : Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 2 hari, tanggal 9 - 10 November 2023.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

MAHFUD JUNAEDI

Tembusan :
Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 3912/Un.10.3/D1/TA.00.01/10/2023 Semarang, 2 November 2023 Lamp :

Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Sulis Nurul Khafidzoh NIM
NIM : 2003096064

Yth.
Kepala MI Darul Ulum Kota Semarang
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb., Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Sulis Nurul Khafidzoh
NIM : 2003096064
Alamat : Desa Randusari, Kec. Pagerbarang, Kab. Tegal
Judul skripsi : Pengalaman Guru Kelas dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar
Pembimbing : Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 2 hari, tanggal 4 - 5 November 2023.
Demikian atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

MAHFUD JUNAEDI

Tembusan :
Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset

Riset di MI Darul Ulum



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH IBTIDAIYAH "DARUL ULMU"
(TERAKREDITASI A)**

NISM : 111 23374 0073 – NSS : 112030166006 – NPSN : 60713867
Alamat : Jl. Raya Anyar Wates RT 07/ RW II Ngaliyan Kota Semarang 50188
Telp (024) 76630963 HP. 081567718493 – email : miduwates@gmail.com
Web: www.midu-wates.sch.id

**SURAT KETERANGAN
Nomor : 062/B/MI-DU/XI/2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Achmad Nur Mustofa, S.Ag
Jabatan : Kepala Madrasah
Tempat Tugas : MI Darul Ulum

Menerangkan bahwa :

Nama : Sulis Nurul Khafidzoh
NIM : 2003096064
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah / PGMI
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Bahwa mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di MI Darul Ulum dengan judul " **Pengalaman Guru Kelas dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar**" pada tanggal 06-09 November 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebaik - baiknya.

Semarang, 10 November 2023

Kepala Madrasah



Achmad Nur Mustofa, S.Ag

NIP. 197604072007101003

Riset di SD Muhammadiyah Plus Semarang



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MIJEN KOTA SEMARANG
SD MUHAMMADIYAH PLUS SEMARANG
Jl. R.M. Hadisoebeno Sosrowardoyo, Mijen (024)76672730 Semarang ☎ 50218



SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/337/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Haspri Nur Taryanti, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Plus Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Sulis Nurul Khafidzoh

NIM : 2003096064

Universitas : UIN Walisongo Semarang

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Plus Semarang pada tanggal 9 - 10 November 2023 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **Pengalaman Guru Kelas dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Semarang, 19 Desember 2023

6 Jumadil Akhir 1445 H

Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Plus
Semarang



Wahyu Haspri Nur Taryanti, S.Pd
NBM. 1135161

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Sulis Nurul Khafidzoh
2. Tempat & Tgl.Lahir : Tegal, 25 September 2002
3. Alamat Rumah : Ds. Randusari RT 7/RW 1
Kecamatan Pagerbarang,
Kabupaten Tegal
4. HP : 087736711371
5. E-mail :
khafidzohsulis@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal:

1. MI Salafiyah Randusari Kabupaten Tegal
2. MTS Asyafi'iyah Jatibarang Brebes
3. MAN 2 Kota Semarang

Semarang, 19 Desember 2023

Sulis Nurul Khafidzoh
NIM: 2003096064