

Studi Literatur: Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Edukatif di Kelas Rendah SD

Nadzifa Shafira¹, Dilla Fadlilah², Renilda putriana³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia
nadzifashafira@gmail.com

Submit

29 Agustus 2025

Review

3 September 2025

Publish

16 September 2025

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Namun, metode pembelajaran konvensional sering kali kurang efektif karena tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung aktif dan senang bermain. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*library research*) dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai artikel jurnal, buku, serta penelitian sebelumnya yang relevan. Tujuannya adalah untuk menggambarkan manfaat dan efektivitas penggunaan permainan edukatif sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengembangkan keterampilan berbahasa yang komprehensif, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, permainan juga mendorong perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui interaksi dan kolaborasi dalam kegiatan belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan terlibat, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, pendekatan ini perlu didukung dan dikembangkan secara berkelanjutan oleh guru dan sekolah.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, permainan edukatif, pembelajaran menyenangkan, kelas rendah SD, keterampilan berbahasa

Abstract

Learning Indonesian in lower elementary school grades plays a crucial role in developing students' language skills. However, conventional learning methods are often ineffective because they don't align with the characteristics of young children, who tend to be active and enjoy play. This study employed a literature review (library research) method by collecting and analyzing relevant journal articles, books, and previous research. The purpose is to illustrate the benefits and effectiveness of using educational games as a medium for learning Indonesian in lower elementary grades. Educational games can create a fun learning atmosphere, increase student motivation, and develop comprehensive language skills, including listening, speaking, reading, and writing. Furthermore, games also encourage the development of students' social and emotional skills through interaction and collaboration in learning activities. The results of the discussion indicate that integrating educational games into Indonesian learning in lower elementary grades not only makes students more active and engaged but also improves their understanding of the material. Therefore, this approach needs to be supported and developed sustainably by teachers and schools.

Keywords: Indonesian language learning, educational games, fun learning, lower elementary school, language skills.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya di kelas rendah (kelas 1–3), merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa secara lisan maupun tulisan (Diharjo, 2020). Pada tahap ini, anak-anak sedang berada dalam masa perkembangan kognitif awal, di mana pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik usia mereka yang cenderung aktif, imajinatif, dan menyukai aktivitas bermain. Oleh karena itu,

pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia (Firdaus, 2023; Hidayat & Prasetyo, 2021).

Permainan edukatif merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Kurniawan *et al.*, 2020). Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan secara lebih alami dan kontekstual (Latunnusa, 2022).

Selain itu, permainan edukatif juga membantu meningkatkan kemampuan sosial, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa (Rambe, 2023). Dalam kegiatan bermain, siswa sering berinteraksi satu sama lain, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Hal ini dapat melatih kemampuan berbahasa secara aktif dan mendorong keberanian dalam mengekspresikan diri. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya bermanfaat dari segi akademik, tetapi juga membentuk aspek karakter dan keterampilan sosial siswa (Ningsi & Kurniawati, 2024).

Namun, pada praktiknya, masih banyak guru yang cenderung menggunakan metode konvensional dalam mengajar Bahasa Indonesia, seperti ceramah dan latihan soal tanpa mempertimbangkan kebutuhan belajar anak usia dini (Sari *et al.*, 2021). Hal ini dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya melalui integrasi permainan edukatif yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran (Puspitasari & Sesanti, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk mengeksplorasi dan menerapkan berbagai jenis permainan edukatif yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah SD. Penelitian atau kajian terhadap efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, serta memberikan panduan bagi guru dalam mengembangkan strategi pengajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa (Puspitoningrum *et al.*, 2024).

Namun, pada praktiknya, masih banyak guru yang cenderung menggunakan metode konvensional dalam mengajar Bahasa Indonesia, seperti ceramah dan latihan soal tanpa mempertimbangkan kebutuhan belajar anak usia dini (Sari *et al.*, 2021). Hal ini dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Rahmawati, 2022). Di sisi lain, proses pembelajaran juga masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar relatif rendah (Wulandari & Setiawan, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya melalui integrasi permainan edukatif yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran (Puspitasari & Sesanti, 2024).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah studi pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan, menganalisis, dan mengkaji berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah melalui permainan edukatif. Data yang diperoleh kemudian diolah dan disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan manfaat, efektivitas, serta implikasi penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali konsep, teori, dan temuan empiris yang dapat memperkuat pemahaman mengenai peran permainan edukatif sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kriteria Seleksi Literatur Pemilihan literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa kriteria untuk memastikan kredibilitas, relevansi, dan keakuratan informasi. Pertama, rentang tahun publikasi dibatasi pada 2020–2025 untuk menjamin bahwa data yang digunakan adalah temuan terkini. Kedua, sumber literatur diambil dari jurnal nasional terakreditasi maupun jurnal internasional bereputasi, serta buku akademik yang diterbitkan oleh lembaga pendidikan atau penerbit terpercaya. Ketiga, relevansi topik menjadi syarat utama, yaitu

literatur yang secara langsung membahas integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Keempat, kredibilitas literatur ditentukan dari reputasi sumbernya, antara lain terbit di jurnal bereputasi (nasional terakreditasi atau internasional), diterbitkan oleh lembaga atau penerbit akademik resmi, ditulis oleh penulis yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan, serta telah melalui proses peer-review sehingga menjamin keabsahan isi penelitian. Kelima, jenis penelitian yang digunakan adalah hasil kajian empiris maupun teoritis yang relevan dengan fokus penelitian. Keenam, bahasa publikasi diprioritaskan pada artikel berbahasa Indonesia dan Inggris agar memudahkan pemahaman. Dengan indikator-indikator tersebut, literatur yang terpilih diharapkan mampu memberikan landasan teoritis dan empiris yang kuat bagi penelitian ini.

Teknik Analisis Data yang diperoleh dari literatur dianalisis menggunakan teknik analisis sintesis naratif (*narrative synthesis*). Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari setiap literatur, seperti manfaat permainan edukatif, jenis-jenis permainan yang efektif, serta peran guru. Setelah itu, temuan dari berbagai sumber digabungkan dan diorganisasi untuk membentuk sebuah narasi yang kohesif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyajikan data secara deskriptif, menggambarkan secara rinci bagaimana penggunaan permainan edukatif memengaruhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Misalnya, data mengenai peningkatan motivasi siswa dari satu sumber digabungkan dengan data tentang peningkatan keterampilan sosial dari sumber lain untuk memberikan gambaran yang menyeluruh.

HASIL

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan edukatif di kelas rendah sekolah dasar memberikan dampak positif baik terhadap aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Kajian ini mengacu pada 20 artikel dan jurnal ilmiah yang relevan sebagai objek pengamatan, serta melibatkan hasil studi dari beberapa sekolah dasar, antara lain SDN 1 Sukamaju, SDN 2 Harapan Jaya, dan SDN 3 Mekarsari.

Pada aspek kognitif, permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena penyajiannya lebih menarik dan sesuai dengan karakter anak usia dini. Siswa lebih mudah memahami kosakata baru, struktur kalimat, serta keterampilan membaca dan menulis karena materi dikaitkan langsung dengan pengalaman bermain. Melalui permainan seperti tebak kata, kartu kata, puzzle maupun permainan peran, siswa terlatih untuk berpikir kritis sekaligus kreatif dalam menggunakan bahasa.

Sementara itu, pada aspek psikomotorik dan sosial emosional, permainan edukatif melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kedisiplinan siswa. Melalui aturan permainan, siswa belajar mengikuti instruksi, menghargai giliran, serta menjunjung sportivitas. Interaksi dalam kelompok juga mengembangkan kemampuan sosial seperti berbagi, empati, dan toleransi. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil pengumpulan literatur dari 20 artikel dan jurnal penelitian yang dianalisis, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah terbukti mampu menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk terus berinovasi dengan mengintegrasikan berbagai jenis permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa, sehingga manfaatnya dapat optimal dan berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur dari 20 artikel dan jurnal menunjukkan bahwa permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial-emosional siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam belajar anak, serta teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang menjelaskan peran interaksi sosial dan scaffolding dalam mengoptimalkan perkembangan siswa. Dari sisi sikap dan perilaku, hasil ini juga konsisten dengan teori belajar sosial Bandura yang menegaskan bahwa observasi dan interaksi dapat menumbuhkan kedisiplinan, kerjasama, dan empati.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian Sari (2020) yang menunjukkan permainan kartu kata dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan, Wibowo (2021) yang membuktikan puzzle bahasa menstimulasi berpikir kritis, serta Rahmawati (2022) yang menemukan permainan peran memperkuat keterampilan komunikasi siswa. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif terbukti relevan baik secara teoretis maupun empiris, sehingga guru dianjurkan untuk terus mengintegrasikan berbagai jenis permainan edukatif sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa agar manfaatnya optimal dan berkelanjutan.

Permainan edukatif adalah bentuk aktivitas belajar yang memadukan unsur bermain dengan tujuan pendidikan (Cahyawati et al, 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan edukatif digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan ini dapat berupa permainan kartu kata, teka-teki silang, permainan peran, menyusun kalimat dari kata acak, dan sebagainya (Windawati & Koeswanti, 2021). Permainan ini dirancang agar siswa dapat berlatih kemampuan bahasa sambil tetap merasa senang dan termotivasi.

Karakteristik Siswa Kelas Rendah SD

Sebelum menerapkan permainan edukatif, guru perlu memahami karakteristik siswa kelas rendah. Anak-anak usia 6–9 tahun umumnya memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang bergerak, serta cenderung belajar melalui pengalaman langsung. Mereka belajar lebih baik melalui kegiatan konkret dan visual. Karena itu, mereka lebih cepat menangkap pelajaran yang disampaikan melalui aktivitas yang melibatkan indera mereka, dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru (Salsabila, 2023). Permainan edukatif sangat sesuai dengan karakter ini karena melibatkan interaksi aktif, kerja sama, eksplorasi, dan pengalaman langsung dalam belajar.

Manfaat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki banyak manfaat. Pertama, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan suasana kelas yang menyenangkan, siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Kedua, membantu memahami konsep bahasa secara lebih mendalam, karena siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga menggunakan bahasa dalam konteks nyata. Ketiga, mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, karena dalam permainan siswa berinteraksi, bekerja sama, belajar toleransi, dan melatih kemampuan berkomunikasi. Keempat, mendorong partisipasi aktif siswa dalam kelas, baik secara individu maupun kelompok (Lestari & Syamsuddin, 2022).

Contohnya, dalam pembelajaran kosakata, guru dapat menggunakan permainan "Kartu Kata", di mana siswa diminta mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai. Untuk keterampilan menyusun kalimat, siswa dapat diberikan beberapa kata acak dan diminta menyusunnya menjadi kalimat yang benar secara tata bahasa. Sementara itu, dalam latihan membaca, guru dapat menggunakan "teka-teki silang" sederhana atau "lomba membaca cepat". Permainan seperti ini selain menyenangkan, juga dapat melatih konsentrasi, daya ingat, dan logika bahasa (Zulfa & Utami, 2021; Pramudita & Haryanto, 2024).

Jenis-Jenis Permainan Edukatif yang Efektif

Hasil observasi dan kajian terhadap praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara terstruktur dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya di kelas rendah (kelas 1 dan 2). Beberapa jenis permainan terbukti mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu temuan utama adalah penggunaan kartu kata dan gambar, yang berperan penting dalam melatih kemampuan awal literasi. Melalui aktivitas mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai, siswa secara bertahap mengenal huruf, membentuk kata, dan memahami makna visual. Permainan ini terbukti sangat cocok untuk siswa usia dini yang masih berada pada tahap pengenalan baca-tulis.

Selain itu, permainan susun kata atau kalimat juga menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman struktur bahasa. Siswa yang terlibat dalam menyusun potongan kata menjadi kalimat utuh menunjukkan peningkatan dalam hal sintaksis, keterampilan

logika bahasa, serta penggunaan tanda baca yang benar. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan ini mendukung pembelajaran tata bahasa secara kontekstual.

Temuan lain memperlihatkan bahwa permainan peran (role play) memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan keterampilan berbicara dan menyimak siswa. Dalam simulasi peran, seperti menjadi penjual dan pembeli, siswa didorong untuk menggunakan kosakata yang sesuai serta menyesuaikan intonasi dan ekspresi dalam komunikasi. Permainan ini terbukti efektif dalam menumbuhkan keberanian dan spontanitas dalam berbicara.

Di samping itu, permainan tebak kata atau gambar juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan asosiasi dan pemahaman makna siswa. Dengan memberikan petunjuk berupa deskripsi verbal atau visual, siswa ditantang untuk menghubungkan informasi dengan konsep bahasa yang telah mereka pelajari. Hal ini dapat mengembangkan daya pikir kritis serta memperluas penguasaan kosa kata.

Terakhir, implementasi permainan cerita bergilir terbukti mampu merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Siswa yang secara bergiliran menyusun kelanjutan cerita menunjukkan kemampuan berpikir naratif, menyusun kalimat secara koheren, serta keberanian dalam berbicara di hadapan teman-temannya. Permainan ini juga mendukung terbentuknya interaksi sosial yang positif di dalam kelas.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan dalam kelas, tetapi juga merupakan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman konsep Bahasa Indonesia secara aktif dan menyenangkan. Keberhasilan implementasi permainan ini sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menyesuaikan bentuk permainan dengan tema pembelajaran serta karakteristik siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan memodifikasi bentuk permainan agar selaras dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran di kelas rendah.

Peran Guru dalam Menerapkan Permainan Edukatif

Peran guru sangat penting dalam keberhasilan penerapan permainan edukatif. Guru harus mampu memilih jenis permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan materi yang akan diajarkan. Selain itu, guru perlu menjelaskan aturan permainan dengan jelas agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Dalam proses pelaksanaan, guru harus menjadi fasilitator, motivator, sekaligus pengamat yang mencatat perkembangan siswa (Suruambo et al, 2023).

Guru juga perlu melakukan refleksi dan evaluasi terhadap efektivitas permainan yang digunakan. Apakah siswa memahami materi? Apakah permainan berjalan sesuai rencana? Apakah ada siswa yang tidak aktif atau kesulitan? Dari evaluasi ini, guru dapat memperbaiki metode dan strategi untuk pembelajaran selanjutnya.

Tantangan dan Solusi dalam Pelaksanaan

Meskipun permainan edukatif memiliki banyak manfaat, dalam penerapannya juga terdapat beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dan jadwal pelajaran yang padat. Selain itu, tidak semua guru terbiasa atau percaya diri menggunakan metode ini. Beberapa guru juga menganggap permainan hanya sebagai hiburan, bukan sebagai bagian dari proses belajar yang serius (Wulandari & Prasetya, 2025).

Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar memiliki pemahaman yang baik mengenai metode pembelajaran aktif, termasuk penggunaan permainan edukatif. Sekolah juga dapat memberikan ruang inovasi kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif (Windawati & Koeswanti, 2021; Wulandari & Prasetya, 2025). Selain itu, peran orang tua dalam mendukung proses belajar juga penting, agar permainan edukatif tidak hanya digunakan di sekolah, tetapi juga di rumah.

Dampak Jangka Panjang Penggunaan Permainan Edukatif

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah SD memiliki dampak jangka panjang yang positif. Anak-anak yang terbiasa belajar dalam suasana menyenangkan dan interaktif cenderung lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa, memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik, serta tidak merasa tertekan dengan pelajaran. Mereka juga tumbuh menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, dan berpikir kritis (Zulfa, 2021).

Lebih jauh lagi, pendekatan ini dapat memperkuat fondasi kemampuan literasi siswa sejak dini, yang nantinya akan berdampak pada kemampuan belajar mereka di jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan kemampuan bahasa yang baik, siswa dapat memahami pelajaran lain dengan lebih mudah, serta mampu berkomunikasi dan berpikir secara logis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan edukatif merupakan inovasi yang sangat tepat diterapkan di kelas rendah sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh. Dengan memahami karakter siswa, memilih jenis permainan yang sesuai, serta didukung oleh guru yang kreatif dan lingkungan yang mendukung, permainan edukatif dapat menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna, aktif, dan menyenangkan (Fatimah et al, 2024).

SIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu aktif, imajinatif, dan menyukai kegiatan bermain. Penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif dan kontekstual. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga keterampilan sosial, kerja sama, serta keberanian dalam berkomunikasi.

Penerapan permainan edukatif membutuhkan peran aktif guru sebagai fasilitator yang kreatif dan mampu merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, seperti keterbatasan waktu dan kurangnya pelatihan bagi guru, tantangan tersebut dapat diatasi melalui dukungan sekolah dan peningkatan kompetensi guru.

Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan edukatif memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan kemampuan bahasa dan karakter siswa sejak dini. Oleh karena itu, pendekatan ini perlu dikembangkan dan diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kurikulum pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil kajian mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan edukatif di kelas rendah sekolah dasar, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, guru diharapkan lebih kreatif dalam merancang dan mengintegrasikan permainan edukatif sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Pemilihan jenis permainan sebaiknya mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif, minat, dan kebutuhan siswa agar hasil belajar lebih optimal. Kedua, sekolah perlu memberikan dukungan berupa fasilitas, sarana, maupun pelatihan bagi guru agar mampu mengembangkan strategi pembelajaran berbasis permainan secara berkelanjutan. Ketiga, orang tua juga disarankan berperan aktif dalam mendukung proses pembelajaran di rumah dengan memfasilitasi kegiatan bermain edukatif sederhana yang dapat melatih keterampilan berbahasa anak. Terakhir, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian empiris di lapangan dengan pendekatan eksperimen atau studi tindakan kelas untuk melihat secara langsung efektivitas permainan edukatif terhadap keterampilan berbahasa siswa. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas hasil belajar sekaligus membentuk sikap positif terhadap bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2025). Penerapan TGT Menggunakan Educaplay dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 9-13.
- Cahyawati, R. S., Najichah, A. F., & Kustriyono, E. (2024). A Eduwisata sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Eksplorasi Taman Pandan Arum Boyolali). *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1), 45-60.

- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Fatimah, S., Abror, M., & Zuhdi, R. (2025). Pengaruh Permainan Edukatif pada Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 1793-1801.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3).
- Khasanah, S. N., Hendrapipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 213-230.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika dan Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>
- Latunussa, A. G. (2022). *Pengembangan Aplikasi Edukasi Literasi Asik "LASIK" Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Inklusif* (Doctoral dissertation).
- Ningsi, F., & Kurniawati, F. (2024). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Literasi Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Rada. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 5(1), 18-25.
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024, October). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. In *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 949-955).
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa indonesia di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459-468.
- Qia, S. Z. (2025). Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Melalui Metode Edukatif dan Interaktif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 4(7), 4266-4273.
- Rambe, T. H. (2023). Pengaruh Pengarahan Instrumen Pembelajaran Model Permainan Edukatif oleh Kepala Sekolah Bagi Pengembangan Inovatif Guru Dalam Mengajar Bahasa Indonesia di SDN 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.59435/jipnas.v1i1.52>
- Rohmatun, S., Alatas, M. A., & Susanti, A. I. (2025). Edugamifikasi: Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Berbahasa Siswa. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 349-366.
- Salsabila, K., Wahyudi, Z. Z., & Khairiyah, N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Educandy Jenjang MI/SD. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 42-48.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Suruambo, J., Alim, J., & Indrawan, Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Permainan Kata Berantai dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(3), 347-359.
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan menyimak sebagai pondasi pengembangan keterampilan berbahasa siswa kelas rendah pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran indonesia (JPPI)*, 5(1), 439-448.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Zulfa, R. A. A., & Utami, H. T. (2021). Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Lagu dan Permainan Edukatif pada Siswa SD Negeri Nusamangir. *Journal of Education and Teaching*, 3(1), 51–59. <https://doi.org/10.24014/jete.v3i1.14512>

- Hidayati, N., & Prasetyo, A. (2021). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–121. <https://doi.org/10.36706/jpdn.v6i2.321>
- Lestari, W., & Syamsuddin, A. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 451–460. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i3.5432>
- Nugraha, D., & Sari, M. (2023). Implementasi Game Edukatif Digital untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Indonesia di Kelas Rendah. *Elementary Journal*, 5(1), 77–86.
- Pramudita, R., & Haryanto, T. (2024). Efektivitas Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 33–41.
- Pramudita, R., & Haryanto, T. (2024). Efektivitas Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 33–41.