

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA YANG MENARIK DI SD

Mata Kuliah : Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di
SD
Semester / kelas : 5/C
Tim Dosen Pengampu : 1. Deviyanti Pangestu, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Mulyanto, Widodo, MPd.



Disusun Oleh Kelompok 6:

Andini Putri Endria	(2213053149)
Adventinus Bernadianto	(2213053165)
Muadhatus Solehah	(2213053174)
Ninda Putriayu	(2213053136)

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas makalah yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang Menarik di SD” dengan tepat waktu. Makalah ini bertujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD. Selain itu, makalah ini bertujuan untuk menambah wawasan bagi para pembaca dan juga penulis tentang media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang menarik di SD, dalam penyelesaian tugas makalah ini, penulis mendapatkan bantuan serta bimbingan dari beberapa pihak, oleh karena itu, rasa terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Deviyanti Pangestu S.Pd., M.Pd dan Dr. Mulyanto, Widodo, MPd. selaku dosen mata kuliah Pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD yang telah membimbing dan memberi dukungan dalam penyelesaian makalah.
2. Rekan-rekan sekalian yang senantiasa membantu serta telah memberi saran, kritikan dan tanggapan.

Saya menyadari bahwa dalam penulisan makalah ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, oleh karenanya, kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap Semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Metro, 25 September 2024

Kelompok 6

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan.....	2
BAB II.....	3
PEMBAHASAN	3
2.1 Definisi Media Pembelajaran	3
2.2 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	4
2.3 Jenis Media Pembelajaran	6
2.4 Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang menarik di SD	7
BAB III	11
PENUTUP	11
3.1 Kesimpulan	11
3.2 Saran	11
DAFTAR PUSTAKA.....	12

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan dasar berbahasa peserta didik, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, melalui pembelajaran sastra, peserta didik diajak untuk mengenal dan mengapresiasi budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra. Namun, tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran ini adalah bagaimana membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar. Banyak peserta didik sering kali merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan dengan metode konvensional, seperti ceramah atau membaca buku teks.

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi ini, metode pembelajaran yang monoton kurang efektif dalam menarik minat peserta didik yang sudah terbiasa dengan lingkungan yang interaktif dan dinamis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu mengaktifkan peran peserta didik secara lebih maksimal. Salah satu pendekatan yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang bagi peserta didik. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang terbukti dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan antusiasme mereka dalam memahami materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, permainan edukatif dapat membantu peserta didik menguasai kosakata, memahami tata bahasa, serta meningkatkan kemampuan menyusun kalimat dengan cara yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

Selain itu, permainan edukatif juga memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif di antara peserta didik. Mereka dapat berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan, yang secara tidak langsung mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Penggunaan media ini juga

memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD. Tidak hanya membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan yang kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Apa definisi media pembelajaran ?
- 1.2.2 Bagaimana Prinsip pemilihan media pembelajaran ?
- 1.2.3 Apasaja jenis media pembelajaran ?
- 1.2.4 Apa media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang menarik di SD ?

1.3 Tujuan Penulisan

- 1.3.1 Untuk mengetahui definisi media pembelajaran
- 1.3.2 Untuk mengetahui Prinsip pemilihan media pembelajaran
- 1.3.3 Untuk mengetahui jenis media pembelajaran
- 1.3.4 Untuk mengetahui dan menghasilkan media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang menarik di SD

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Definisi Media Pembelajaran

Definisi media pembelajaran menurut para ahli

1. Menurut Arsyad (2019) dalam jurnalnya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran mencakup alat-alat fisik seperti buku, papan tulis, hingga teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran atau video animasi yang interaktif.
2. Heinich et al. (2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat elektronik, tetapi juga mencakup alat bantu visual dan bahan cetak yang berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik.
3. Sadiman (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih efektif. Media ini bisa berbentuk visual, audio, audiovisual, atau digital, tergantung pada konteks pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.
4. Munadi (2022) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, teknik, atau metode yang digunakan untuk mempercepat proses transfer pengetahuan antara guru dan peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat memperjelas pesan dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi, terutama dalam konteks yang abstrak atau kompleks.
5. Daryanto (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan tujuan memotivasi dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Ini bisa berupa media cetak, non-cetak, hingga penggunaan teknologi interaktif seperti aplikasi pembelajaran dan simulasi digital.

Dengan berbagai definisi ini, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu

guru menyampaikan materi dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat berupa audio, visual, audiovisual, teknologi digital, bahan cetak, dan bahkan benda nyata. Media ini berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, memudahkan penyampaian informasi, serta menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2.2 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut adalah prinsip yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran:

1. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Efektivitas pembelajaran merujuk pada sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai setelah proses pembelajaran selesai. Pembelajaran dinilai efektif jika seluruh tujuan dapat dicapai. Sementara itu, efisiensi berkaitan dengan pencapaian tujuan dengan memanfaatkan media, waktu, dan sumber daya lain seminimal mungkin. Media yang memenuhi aspek efektivitas dan efisiensi akan meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendukung pencapaian hasil belajar. Materi yang disampaikan melalui media tersebut juga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Prinsip Taraf Berpikir Siswa

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang memberikan pengalaman visual kepada peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, serta membantu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak. Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tingkat pemahaman peserta didik. Media yang bersifat konkrit lebih baik daripada yang abstrak. Media yang terlalu rumit atau kompleks bisa membuat peserta didik kesulitan untuk memahami materi, sementara media yang sederhana lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik.

3. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Media yang dipilih sebaiknya mampu memfasilitasi interaksi peserta didik. Semakin interaktif media tersebut, semakin baik karena dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Misalnya, dalam materi operasi hitung bilangan bulat, media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti perangkat lunak yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri akan memberikan pengalaman

belajar yang lebih interaktif dibandingkan hanya menonton video yang bersifat satu arah.

4. Ketersediaan Media Pembelajaran

Sebelum memilih media, guru harus memastikan ketersediaan media tersebut di sekolah. Jika media yang diinginkan tidak tersedia, guru harus mempertimbangkan opsi lain, seperti meminjam atau membuat sendiri media yang diperlukan. Ketersediaan media menjadi penting, terutama jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok, di mana jumlah media yang digunakan harus mencukupi.

5. Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Guru harus mampu mengoperasikan media pembelajaran dengan baik. Penggunaan media yang sesuai dengan kemampuan guru akan meningkatkan efektivitas dalam penyampaian materi. Guru yang menguasai media akan lebih mudah menjelaskan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

6. Alokasi Waktu

Waktu adalah faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam pembelajaran. Guru sering menghadapi keterbatasan waktu untuk menyelesaikan kurikulum, sehingga penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi krusial. Meskipun media yang dipilih relevan dan efektif, jika waktu tidak mencukupi, media tersebut mungkin tidak bisa digunakan secara optimal. Guru perlu mencari solusi untuk mengatasi keterbatasan waktu ini.

7. Fleksibilitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih harus fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai situasi. Terkadang, situasi yang tak terduga dapat membuat media yang dipilih tidak dapat digunakan. Oleh karena itu, media yang fleksibel lebih disarankan agar dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi pembelajaran.

8. Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

Keamanan juga menjadi salah satu pertimbangan penting dalam memilih media. Beberapa media pembelajaran bisa berbahaya jika tidak digunakan dengan hati-hati, misalnya media yang mudah terbakar, benda tajam, atau bahan kimia berbahaya. Oleh karena itu, guru harus memastikan media yang dipilih aman untuk digunakan oleh peserta didik.

2.3 Jenis Media Pembelajaran

1. Media audio

Media audio adalah media yang hanya dapat dinikmati secara dengar dan hanya mempunyai unsur audio saja, seperti radio atau rekaman. Dalam bukunya HM Musfikon menjelaskan media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada unsur mendengarkan kita sendiri. Ankowo mengutip buku tentang penggunaan media tersebut, menyatakan bahwa pesan yang disampaikan, kecuali simbol pelengkap verbal atau non verbal dan tidak melibatkan indera lain seperti penglihatan. Media visual hanya dapat diamati dalam unsur suara dan gambar saja, namun dapat juga dinikmati dalam bentuk tontonan berupa gambar, lukisan, foto, dan sebagainya.

2. Media visual

Media visual adalah media yang memberikan gambaran nyata, langsung, berwujud maupun tidak berwujud, yang dapat dirasakan penggunaannya dengan menggunakan panca inderanya. Bisa dikatakan sebagai media yang memadukan pesan dan ide melalui media video. Media yang digunakan cocok untuk pesan dengan kepadatan tinggi, dll.

3. Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang memuat unsur suara dan gambar. Ini merupakan kombinasi dari kedua metode dan dapat berisi elemen dalam bentuk suara, gambar, video, film, dll. Yudi Munadi menjelaskan dalam buku bahwa menggunakan panca indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Bisa dari mulut verbal dan nonverbal, bahkan bisa juga menampilkan seperti film atau dimungkinkan melalui perangkat proyeksi yang terhubung. Media audiovisual merupakan perpaduan antara media audio dan visual. Dengan kata lain, media audiovisual terdiri dari dua unsur: gambar dan suara. Saat menggunakan media ini, penglihatan dan pendengaran juga digunakan dalam proses. Media visual tersebut juga dapat berupa film, proyektor LCD, video, dan televisi.

2.4 Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang menarik di SD



Media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD haruslah menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Penting untuk memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan kemampuan guru. Salah satu media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang menarik di SD yaitu media pembelajaran kartu sekata. Penggunaan media pembelajaran kartu sekata digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD, khususnya materi membaca fasih kombinasi huruf. Banyak peserta didik menghadapi kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata yang bermakna. Kesulitan ini menghambat kemampuan mereka dalam membaca dengan fasih. Kartu sekata dapat membantu peserta didik memecah kata menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dipahami, sehingga memudahkan mereka dalam membaca. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti kartu sekata dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Media ini membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kartu sekata dirancang untuk membantu peserta didik mengenali pola kombinasi huruf dengan lebih mudah dan cepat. Dengan latihan yang terstruktur dan berulang, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka secara lebih efektif dan efisien. Media ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, yang dapat meningkatkan hasil belajar. Kartu sekata dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok. Media ini juga dapat diintegrasikan dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti permainan edukatif, latihan mandiri, dan aktivitas kelompok, sehingga memberikan fleksibilitas bagi

guru dalam mengajar. Pengembangan media pembelajaran kartu sekata didorong oleh kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca kombinasi huruf di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini tidak hanya membantu mengatasi kesulitan membaca yang dihadapi banyak peserta didik, tetapi juga meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, kartu sekata menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan pengucapan peserta didik, serta mendukung pencapaian tujuan kurikulum.

a. Deskripsi media pembelajaran kartu sekata

Kartu Sekata merupakan media pembelajaran berupa permainan edukatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan fokus pada pengenalan dan pengucapan kombinasi huruf juga untuk melatih kecepatan peserta didik dalam membentuk kata. Kartu sekata ini terdiri dari beberapa komponen yang berfungsi untuk membantu peserta didik memecahkan kesulitan membaca dan meningkatkan kelancaran serta pemahaman membaca. Terdapat beberapa jenis kartu dalam media pembelajaran kartu sekata ini yaitu:

1. Pertama terdapat kartu berwarna pink yang berisi satu huruf alphabet, yaitu huruf vocal (A,I,U,E,O) dan huruf konsonan (F). Selain berisi huruf tunggal dalam kartu berwarna pink ini juga terdapat kartu yang berisi suku kata dasar yang merupakan gabungan huruf vocal dan konsonan, yaitu (Ba, Be, Bi, Bu, Ca, Ci, Da, Di, Do, Du, Ga, Ge, Gi, Gu, Ja, Ji, Ka, Ki, Ko, Ku, La, Le, Lu, Ma, Mi, Mu, Na, Ni, Pa, Pe, Pi, Po, Pu, Ra ,Ri, Ru, Sa, Se, Si, So, Su, Ta, Te, Ti, Tu, Wa, Ya). Suku kata ini membantu peserta didik dalam mengidentifikasi pola suara dan menggabungkannya menjadi kata.
2. Kedua, terdapat kartu berwarna kuning yang didalamnya berisi huruf tunggal yaitu (A,B,H,L,I,M,N,P,R,S,T) dan juga terdapat satu kartu berisi kombinasi huruf yang sering digunakan untuk imbuhan dalam kata bahasa Indonesia yaitu (ng).
3. Ketiga, Terdapat kartu berwarna hijau yang berisi huruf tunggal yaitu (B,H,K,L,M,N,P,R,S,T).

Pada setiap kartu yang berbeda tersebut memiliki aturan main yang berbeda beda, yaitu:

1. **Kartu Pink** Kartu Pink merupakan kartu utama yang digunakan dalam permainan. Aturan kata yang sah :
 - Kata yang sah adalah kata yang disetujui oleh pendidik yang mendampingi dan juga oleh semua pemain. Pemain maupun pendidik juga dapat menggunakan KBBI untuk menjadi referensi.
 - Hanya boleh satu kata
 - Kata harus memiliki arti. Kata seperti: Nama orang, singkatan kata, dan kata yang tanpa arti jika sendiri (Contoh: Teka-teki) tidak diperbolehkan.
2. **Kartu Kuning**
 Pemain dapat menggunakan kartu kuning yang terletak di tengah area bermain untuk membantu pemain dalam membuat sebuah kata atau dalam melengkapi sebuah kata. Kartu kuning tidak diganti setelah digunakan membuat kata.
 - Kartu dapat digunakan untuk melengkapi suku kata kartu pink baik di depan, tengah, atau belakang suku kata.
 - Boleh menggunakan lebih dari satu kuning tetapi tidak boleh menggunakan kartu yang sama dalam satu kata.
3. **Kartu Hijau** Setiap pemain dibagikan 1 kartu hijau. Kartu hijau memiliki peran seperti kartu kuning, tetapi hanya boleh dipakai oleh pemilik kartu (Kartu pribadi).

b. Penggunaan media pembelajaran kartu sekata

Penggunaan media pembelajaran kartu sekata ini untuk melatih pengetahuan kosa kata peserta didik dan juga untuk menambah pengetahuan tentang kosa kata baru. Media ini merupakan permainan menyusun suku kata, setiap peserta didik diminta untuk secara cepat dan sah membentuk kosa kata dari kartu yang dimiliki oleh setiap pemain atau peserta didik. Pemain atau peserta didik yang cepat menghabiskan kartunya dialah yang menjadi pemenangnya. Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kartu Sekata yaitu :

1. Pendidik memberi kesempatan 5-10 orang peserta didik untuk melakukan permainan pada media pembelajaran ini.
2. Pada permainan ini terdapat 3 macam jenis kartu, yaitu kartu berwarna pink, kartu berwarna kuning, dan kartu berwarna hijau.
3. Pendidik mengacak kartu berwarna pink dan membagikan 5-10 lembar kartu tersebut ke setiap pemain atau peserta didik.

4. Pendidik mengacak kartu kuning dan diambil 3 lembar kemudian buka kartu tersebut dan diletakkan di tengah area permainan.
5. Pendidik mengacak kartu hijau dan dibagikan 1 lembar ke setiap pemain atau peserta didik.
6. Sisa kartu yang telah dibagikan tadi diletakkan di tengah area permainan.
7. Pendidik membuka satu lembar kartu berwarna pink untuk memulai permainan.
8. Akan ada satu kata yang diletakkan di tengah area permainan dalam setiap ronde. Setiap pemain atau peserta didik harus berusaha menggabungkan suku kata tersebut dengan satu kartu di tangan dan membuatnya menjadi sebuah kata yang sah tanpa giliran.
9. Jika kata yang dibuat pemain tercepat adalah sah, maka kartu pemain tersebut akan menjadi suku kata pada ronde selanjutnya. Suku kata tersebut yang akan menjadi suku kata yang harus dilengkapi oleh pemain lain dan giliran selanjutnya.
10. Pemain yang baru saja membuat kata tidak diperbolehkan membuat kata baru hingga satu pemain lain yang berhasil membuat kata baru.
11. Suku kata boleh digabungkan dari depan atau belakang suku kata yang tertera di tengah.
12. Kartu warna kuning bisa dipinjam kapan pun untuk melengkapi kata yang dibuat, setelah dipinjam kembalikan lagi ketengah.
13. Kartu hijau hanya boleh dipakai oleh pemilik kartu tersebut, tidak boleh meminjam.
14. Apabila ditengah-tengah permainan seluruh pemain atau peserta didik tidak memiliki kartu yang cocok untuk dimainkan lagi maka boleh untuk membuka 1 kartu berwarna pink yang tersisa tadi.
15. Permainan berakhir ketika terdapat satu orang pemain atau peserta didik yang sudah berhasil menghabiskan kartu di tangannya dan menjadi pemenang.

Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif, menyenangkan dan dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Karena peserta didik merasa lebih senang dengan kegiatan pembelajaran yang baru tidak hanya dengan mendengarkan saja materi yang disampaikan oleh pendidik.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD). Penggunaan permainan edukatif mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik. Permainan edukatif, seperti kartu sekata, tidak hanya membantu peserta didik menguasai kosakata dan tata bahasa, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, media ini dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman materi, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukatif menjadi alternatif inovatif yang dapat memperkaya metode pengajaran di SD, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

3.2 Saran

Dengan adanya makalah ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran oleh para pembaca, dan kepada semua pihak yang membaca makalah ini kiranya dapat memberi masukan, kritik, dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan penyusunan makalah selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Universitas Nurul Jadid, 1-13.
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran: Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 15(2), 67-80.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik, 3(2), 81-87.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Journal of Educational Technology Research and Development.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam, 4(2), 106-113.
- Munadi, Y. (2022). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di Era Teknologi 4.0. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(3), 90-101.
- Nasution, A. S. L., Harmila, D., Siregar, D. M. H., & Lainatussifa, L. (2024). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Pada Siswa Kelas 5A SDN 060874 Medan Perjuangan. Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan, 2(2), 97-101.
- Sadiman, A. S. (2021). Interaksi Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan di Era Digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 45-55.