

## PERMAINAN "MAZE EXPLORER": SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MEMBACA-MENULIS ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR

Nur Hadiyati<sup>1</sup>, Elysa Hartati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Mercu Buana Yogyakarta

<sup>1</sup>nurhadiyati26@gmail.com, <sup>2</sup>elysa@mercubuana-yogya.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan mediaberupa permainan yaitu "Maze Explorer" yang sesuai untuk mengajar bahasa Inggris pada keterampilan membaca-menulis untuk anak-anak Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dari Robert Maribe Branch. Produk penelitian ini berupa permainan yaitu "Maze Explorer" yang melibatkan aktivitas fisik siswa dalam belajar bahasa Inggris pada keterampilan membaca-menulis. Produk ini diimplementasikan di kelas 2 Sekolah Dasar swasta di Yogyakarta yang terdiri dari 25 partisipan. Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan kelas tersebut belum pernah menggunakan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dalam mengajar bahasa Inggris. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat baik. Hasil respon siswa setelah menggunakan produk memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut permainan "Maze Explorer" sesuai untuk mengajar keterampilan membaca-menulis pelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak.

Kata Kunci: Desain, *Maze Explorer*, Membaca-Menulis, Anak-anak

### PENDAHULUAN

Mengajar bahasa Inggris kepada anak-anak membutuhkan strategi. Salah satu strategi untuk mengajar yaitu menggunakan media. Briggs dalam Sadiman (2009, p.6) menyatakan media yang digunakan untuk mengajar harus menarik. Namun di salah satu Sekolah Dasar swasta di Yogyakarta, guru mengajar bahasa Inggris menggunakan media tetapi media yang digunakan kurang melibatkan aktivitas fisik. Hal tersebut menimbulkan beberapa siswa tidak fokus dalam belajar. Dalam hal ini siswa membutuhkan media yang membuat mereka lebih fokus dalam belajar dan dapat melibatkan aktivitas fisiknya. Hal ini berkaitan dengan karakteristik anak yang dikemukakan oleh Brewster dan Ellies (2002, p.172) yaitu anak-anak membutuhkan aktivitas fisik dan mereka mudah merasa bosan. Oleh karena itu, dalam mengajar guru memerlukan suatu media yang dapat membangkitkan semangat siswa dan mempunyai aktivitas yang menyenangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008, p.204) mengemukakan bahwa media adalah alat dan materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pendidikan. Salah satu media yang digunakan untuk mengajar yaitu permainan. Halliweld dalam Juhana (2014, p.45) menyatakan bahwa permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan dapat digunakan untuk mengajar bahasa Inggris secara tidak langsung. Bermain juga dapat digunakan untuk mengukur tahap tumbuh kembang anak (Rohmah, 2016, p.8). Hal yang sama diungkapkan oleh Sudono (2000, p.1) bahwa bermain adalah aktivitas yang dapat memberikan pengetahuan, aktivitas yang menyenangkan dan mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Vygotsky dalam Isy Yahya (2005, p.24) Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak yaitu Maze. Selain itu permainan *Maze* juga dapat menstimulasi kecerdasan anak dalam belajar dan mengembangkan kreativitas (Hasan, 2015, p.15). Sedangkan aktivitas yang sesuai untuk mengembangkan imajinasi anak adalah membaca. Membaca bukan hanya aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh informasi tetapi juga untuk

memahami bacaan (Nelli dan Hartati, 2018, p.29). Ketika membaca mereka akan melihat simbol, menerjemahkan dalam suara, kemudian membayangkan objek tersebut dalam waktu yang bersamaan. Tujuan dari membaca adalah mengenali kata, memahami arti, memberikan reaksi terhadap bacaan dan membaca dapat mengubah suatu ide dan perilaku (Elizabeth dan Rao, 2007, p.278-279). Selanjutnya, salah satu carayang dapat dilakukan untuk bertukar ide antara satu dengan yang lain dapat melalui keterampilan menulis. Menulis juga dapat digunakan untuk mengingat suatu hal dalam waktu yang lama (Elizabeth dan Rao, 2007, p.295-296). Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan yaitu "*Maze Explorer*" sebagai media yang digunakan untuk mengajar bahasa Inggris keterampilan membaca-menulis untuk anak-anak. Berdasarkan penelitian terdahulu penggunaan permainan Maze dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kognitif anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan presentase dalam terhadap penggunaan permainan Maze (Udani. dkk, 2014, p.5). Selain itu permainan Maze juga melatih kemampuan anak dalam pemecahan masalah dan mengasah motorik anak. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi media berupa alat bermain papan magnetik maze untuk anak yang termasuk dalam kategori sangat baik (Pratiwi. dkk, 2018, p.138). Keterbaruan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada pengembangan permainan. Produk yang dihasilkan dari penelitian sebelumnya berupa sebuah papan magnetik, namun dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa permainan *Maze* tiga dimensi dimana anak-anak dapat bermain di sebuah labirin yang sesungguhnya.

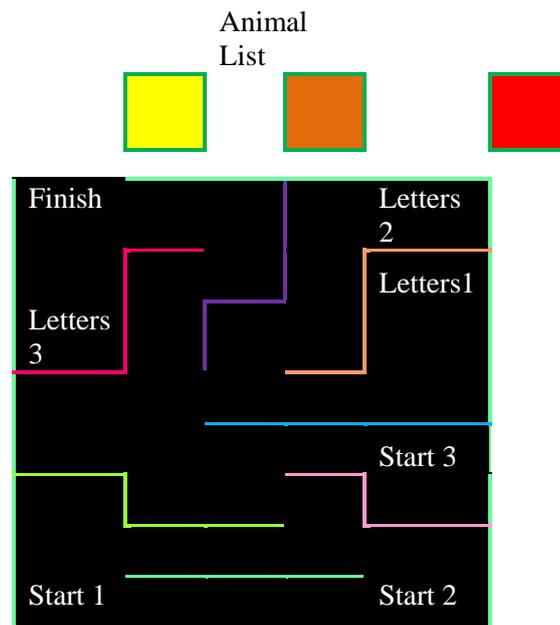
## PEMBAHASAN

### A. Tahap Analisis

Hasil dari analisa wawancara, dokumentasi, observasi dan kuisioner yang diperoleh dari penelitian ini yaitu guru lebih sering menggunakan buku paket saat mengajar bahasa Inggris dikelas, namun juga pernah menggunakan permainan dalam mengajar. Metode yang digunakan dipilih berdasarkan materi yang akan diajarkan. Materi diperoleh dari tim penyusun yang terdiri dari guru bahasa Inggris Sekolah Dasar swasta di Yogyakarta. Penelitian ini memilih materi hewan jinak sebagai topik yang diajarkan. Nama hewan yang diajarkan ditentukan dari materi buku paket bahasa Inggris kelas 2 yang digunakan oleh guru. Hasil observasi dalam penelitian ini yaitu saat guru menerangkan materi siswa memperhatikan, namun setelah beberapa saat sebagian siswa ada yang tidak fokus dalam belajar. Sebagian siswa, setelah mereka selesai memperhatikan atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ada yang berbicara dengan teman sebangku atau lain bangku, ada juga yang berjalan keliling kelas. Hasil dari analisis kebutuhan siswa berdasarkan hasil dari kuisioner menunjukkan bahwa kebutuhan memperoleh skor 3,6 yang termasuk dalam kategori butuh yang artinya siswa membutuhkan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan teman dalam kegiatan belajar. Selanjutnya kekurangan memperoleh skor 2,7 yang termasuk dalam kategori cukup yang artinya siswa tercukupi dalam kegiatan belajar seperti penyampaian materi dan fasilitas yang digunakan dan selanjutnya keinginan memperoleh skor 4,0 yang termasuk dalam kategori ingin yang artinya keinginan siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya penggunaan media permainan dalam kegiatan belajar.

### B. Tahap Desain

Perancangan permainan dalam penelitian berdasarkan hasil analisis yaitu materi hewan jinak. Dalam permainan ini gambar dan nama hewan dicetak di kartu berukuran 8cmx8,5cm. Hewan tersebut adalah *Cow, Horse, Hen, Rooster, Fish, Duck, Dog, Sheep* dan *Goat*. Untuk pembuatan *Maze* atau labirin menggunakan kardus dengan tinggi 40 cm. *Maze* berukuran 4mx2,5m yang terdapat 3 tempat untuk menempatkan huruf acak. Papan yang digunakan untuk penyusunan huruf berupa kertas berukuran 40cmx60cm. Permainan ini paling sedikit dimainkan oleh tiga orang. Sebelum memasuki maze area pemain mngambil kartu yang terdpat gambar hewan. Kemudian mencari huruf yang sesuai dalam kartu di tempat huruf yang disediakan. Masing-masing pemain hanya boleh menggunakan satu tempat. Setelah menemukan huruf yang sesuai pemain menuju finish dan meyusun huruf dipapan hewan. Dalam permainan ini pemain hanya boleh berjalan, tidak boleh berlari atau melompat. Jika ada yang berlari atau melompat pemain tidak boleh melanjutkan permainan. Berikut disain permainan "*Maze Explorer*" :



Gambar 1. Desain Permainan Maze

### C. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini permainan dikembangkan dalam bentuk yang sebenarnya menggunakan kardus dengan ukuran tinggi 40 cm. Setelah dikembangkan produk dikonsultasikan sebelum ke tahap implementasi. Kemudian kardus di cat warna-warni agar lebih menarik. Huruf acak diletakkan di tiga tempat. Kartu diletakkan di start, karena pemain mengambil kartu sebelum masuk ke arena maze. Daftar nama hewan diletakkan setelah finish.



### D. Tahap Implementasi

Ketika anak-anak datang dan melihat ada permainan labirin mereka sangat antusias dan penasaran bagaimana cara untuk bermain. Kemudian guru memperkenalkan permainan "Maze Explorer" dan cara untuk bermain. Dalam tahap ini terdapat 25 pemain yang dibagi menjadi tiga kelompok yaitu 2 kelompok beranggotakan 8 pemain dan 1 kelompok beranggotakan 9 pemain. Mereka mulai bermain dengan berbaris di garis start, kemudian menunggu instruksi bahwa permainan telah dimulai. Selanjutnya, pemain pertama mengambil kartu nomor satu dan memasuki

Maze area. Pemain dari masing-masing kelompok mencari huruf, satu tempat huruf acak hanya boleh ditempati satu pemain. Ketika pemain sudah menemukan huruf yang sesuai dengan kartu, pemain menuju finish dan menyusun huruf yang sudah ditemukan dalam papan hewan. Jika pemain pertama sudah selesai menyusun huruf dilanjutkan dengan pemain kedua dan seterusnya sampai kartu habis. Setelah kartu habis pemain berkumpul didepan papan hewan dan membaca untuk mengetahui susunan huruf sudah sesuai dengan yang terdapat dalam kartu. Dalam kegiatan ini pemain memperbaiki susunan huruf pemain yang lain jika terdapat kesalahan. Mereka saling mengoreksi antar pemain dalam satu tim. Tidak hanya itu, pemain satu tim memberikan semangat kepada tim yang sedang bermain. Hal ini dapat mengembangkan sikap kerjasama yang baik antar pemain.

### E. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan oleh ahli media dengan menggunakan lembar kuisioner. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media untuk mengajar bahasa Inggris dalam ketrampilan membaca dan menulis. Berikut hasil penilaian evaluasi oleh ahli materi :

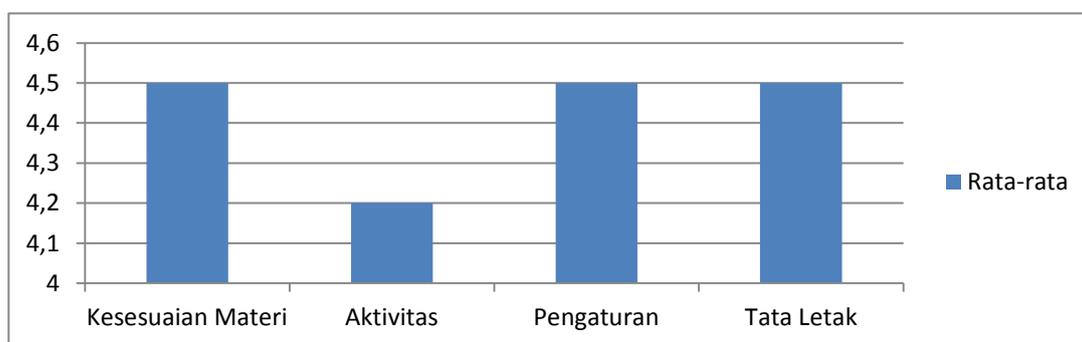


Diagram 1. Hasil evaluasi materi

Dari hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa kesesuaian dengan materi memperoleh skor rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aktivitas permainan mendapat skor rata-rata 4,2 yang termasuk dalam kategori baik. Dalam aspek pengaturan media mendapat skor rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori baik dan untuk tata letak mendapat skor rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Untuk skor rata-rata akhir mendapat 4,4 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan skor rata-rata tersebut permainan yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Selanjutnya hasil penilaian oleh ahli media sebagai berikut:

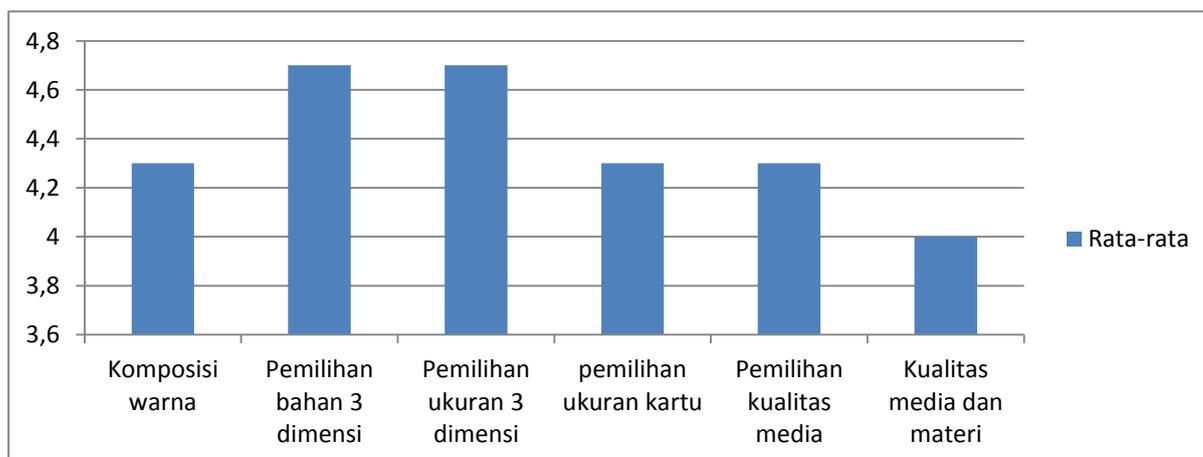


Diagram 2. Hasil Evaluasi Media

Dari hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa komposisi warna mendapat skor rata-rata 4,3 yang termasuk kategori sangat baik. Hasil pemilihan bahan 3 dimensi mendapat skor rata-rata 4,7

yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil pemilihan ukuran 3 dimensi mendapat skor rata-rata 4,7 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil pemilihan ukuran kartu yang digunakan mendapat skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil pemilihan kualitas media mendapat skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan kualitas media dan materi mendapat skor rata-rata 4,0 yang termasuk dalam kategori baik. Hasil skor rata-rata akhir mendapat nilai 4,4 yang termasuk dalam kategori sangat baik. berdasarkan hasil tersebut permainan dan desain media yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran. Kemudian berikut adalah hasil kuisioner respon siswa setelah menggunakan permainan "Maze Explorer" dalam pembelajaran bahasa Inggris:

Tabel 2. Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa

No.	Indikator	Total nilai	Rata-rata	Kategori
1	Apakah kamu senang bermain MEG?	115	4,6	Sangat baik
2	Apakah cara bermain MEG mudah dipahami?	102	4,1	Baik
3	Apakah permainan MEG sesuai untuk belajar bahasa Inggris terutama dalam ketrampilan membaca?	102	4,1	Baik
4	Apakah permainan MEG sesuai untuk belajar bahasa Inggris terutama dalam ketrampilan menulis?	102	4,1	Baik
5	Apakah permainan MEG menarik?	108	4,3	Sangat baik
6	Apakah gambar yang digunakan dalam permainan MEG menarik?	108	4,3	Sangat baik
7	Apakah kamu lebih bersemangat belajar bahasa Inggris menggunakan permainan MEG?	113	4,5	Sangat baik
8	Apakah huruf atau tulisan yang digunakan dalam permainan MEG terbaca dengan jelas ?	111	4,4	Sangat baik
9	Apakah bermain MEG meningkatkan kemampuanmu dalam membaca bahasa Inggris?	102	4,1	Baik
10	Apakah bermain MEG meningkatkan kemampuanmu dalam menulis bahasa Inggris?	109	4,4	Sangat baik
	Kategori		4,3	Sangat baik

Hasil kuisioner respon siswa mendapat skor rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa sangat antusias saat bermain menggunakan "Maze Explorer". Mereka bekerjasama dengan baik bersama anggota pemain yang lain. Saat pemain memasuki area maze, pemain dari masing-masing anggota saling memberi semangat. Hal ini tentu memberikan dampak positif terhadap sesama rekan pemain. Setelah permainan selesai siswa membaca nama-nama hewan yang telah mereka susun bersama-sama. Mereka tidak hanya membaca namun juga mengoreksi hasil pekerjaan rekan mereka apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan kata. Berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi dan media permainan ini sesuai untuk mengajar bahasa Inggris keterampilan membaca-menulis untuk anak-anak. Jadi guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif untuk mengajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis penggunaan permainan "Maze Explorer" dapat disimpulkan bahwa 1) permainan ini sesuai digunakan untuk mengajar bahasa Inggris ketrampilan membaca dan menulis. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian oleh ahli dan hasil respon siswa setelah menggunakan permainan. Siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan melatih kerjasama antar siswa. Mereka lebih fokus dalam belajar karena aktivitas fisik dapat tersalurkan melalui permainan ini, 2) kendala dalam implementasi permainan ini yaitu membutuhkan persiapan yang matang, terutama dalam menyiapkan media sebelum digunakan. Selain itu penerapan permainan ini memerlukan ruangan yang cukup luas agar dapat digunakan secara maksimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer: Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia 604 Aderhold Hall Athens GA 30602 USA
- Brewster, Jean et.al. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. China: Pearson Education Limited in association with Penguin Books Ltd
- Elizabeth, M.E.S, Rao, D.B. (2007). *Methods of Teaching English*. Delhi : Arora Offset Press
- Hasan,Cinangsih. 2015. Pengaruh Permainan Maze Terhadap Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Pembina K.H. Dewantara Kota Gorontalo.kim.ung.ac.id
- Juhana. (2014). Teaching English to Young Learners: Some Point to be Considered:Asian Journal Education and e-Learning, ISSN: 2321-2454 Vol.02, Issue 01, February 2014. [ajouronline.com](http://ajouronline.com)>article
- Nelli dan Hartati, Elysa. (2018). Improving Students' Reading Comprehension Through Cooperative Learning Strategies Using Numbered Heads Together: JELE (Journal of English Language and Education), ISSN: 2541-6421 Vol. 4 No. 1, June 2018. [scholar.google.co.id](http://scholar.google.co.id)
- Pratiwi, dkk. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. Jurnal pendidikan Anak Usia Dini. p-ISSN 2087-1317 e-ISSN 2621-8321, Vol. 9, No.2 November 2018. [ejournal.upi.edu](http://ejournal.upi.edu)
- Rohmah, Naili. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini: Jurnal Tarbawi, ISSN: 2088-3102 Vol.13, No.2 , Juli-Desember 2016. [ejournal.unisnu.ac.id](http://ejournal.unisnu.ac.id)
- Sadiman, Arif S. dkk.(2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sudono A (2000)*Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* .PT. Grasindo
- Udani, I Gusti Ayu Ketut Ari et.al. (2014) Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha, Vol. 4, No. 1, 2014. [media.neliti.com](http://media.neliti.com)
- Widoyoko, Eko Putro.( 2010).*Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Yahya, Isy. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango.[Eprints.ung.ac.id](http://Eprints.ung.ac.id)