



**Eksplorasi Pemahaman Siswa Kelas 4 Tentang Kaidah - Kaidah Ejaan Bahasa Indonesia Melalui Permainan Pendidikan Interaktif Di SD 105322 Desa Mesjid**

*Exploration Of Class 4 Students' Understanding Of Indonesian Spelling Rules Through Interactive Educational Games At SD 105322 Message Village*

**Stela Lianti Bangun<sup>1</sup>, Raenjoy Daman Dasuha<sup>2</sup>, Realita Baijura Purba<sup>3</sup>, Dwisandha Sidauruk<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan  
Email : [bangunstelalianti@gmail.com](mailto:bangunstelalianti@gmail.com)<sup>1</sup>, [realitapurba625@gmail.com](mailto:realitapurba625@gmail.com)<sup>2</sup>, [raenjoid@gmail.com](mailto:raenjoid@gmail.com)<sup>2</sup>, [realitapurba625@gmail.com](mailto:realitapurba625@gmail.com)<sup>3</sup>, [osidauruk@gmail.com](mailto:osidauruk@gmail.com)<sup>4</sup>

---

Article Info

Article history :

Received : 10-06-2024

Revised : 12-06-2024

Accepted : 15-06-2024

Published: 18-06-2024

**Abstract**

*This study aims to explore the understanding of 4th-grade students regarding the rules of Indonesian spelling through interactive educational games at SD 105322 Desa Mesjid. The research method used is qualitative with a case study approach. Data collection was carried out through observations, interviews, and written tests designed in the form of interactive games. The results of the study show that interactive educational games are effective in enhancing students' understanding of Indonesian spelling rules. These games help students grasp the material more easily in an enjoyable manner and foster their interest in learning. These findings indicate that integrating interactive teaching methods can be an effective alternative in teaching spelling rules in elementary schools. The implications of this research highlight the importance of innovation in teaching methods to improve the quality of Indonesian language learning at the elementary level.*

**Keywords :** *student understanding, spelling rules, interactive educational games, Indonesian language learning, elementary school.*

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemahaman siswa kelas 4 tentang kaidah-kaidah ejaan bahasa Indonesia melalui permainan pendidikan interaktif di SD 105322 Desa Mesjid. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes tertulis yang dirancang dalam bentuk permainan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan pendidikan interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kaidah ejaan bahasa Indonesia. Permainan ini membantu siswa lebih mudah memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar mereka. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi metode pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pengajaran kaidah ejaan di sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar.



**Kata Kunci** : pemahaman siswa, kaidah ejaan, permainan pendidikan interaktif, pembelajaran bahasa Indonesia, sekolah dasar.

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi dan bahasa persatuan yang digunakan di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebagai bahasa resmi, Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi sangat penting bagi setiap individu, terutama bagi siswa di sekolah dasar yang sedang mempelajari dasar-dasar berbahasa

Permainan pendidikan interaktif merupakan suatu metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan unsur pendidikan. Melalui permainan pendidikan interaktif, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemahaman siswa kelas 4 SD 105322 Desa Mesjid tentang kaidah-kaidah ejaan Bahasa Indonesia melalui penerapan permainan pendidikan interaktif. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan kaidah-kaidah ejaan Bahasa Indonesia dalam kegiatan menulis maupun membaca.

Namun, sayangnya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan kaidah-kaidah ejaan Bahasa Indonesia. Hal ini tercermin dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2021), yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 45% siswa sekolah dasar di Indonesia yang memiliki kemampuan menulis sesuai dengan kaidah ejaan yang benar. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya penguasaan kaidah ejaan di kalangan siswa adalah kurangnya metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sebagian besar pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menggunakan metode konvensional yang cenderung membosankan dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Widyastuti, 2020). Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan kurang tertarik untuk mempelajari kaidah-kaidah ejaan secara mendalam.



Dalam konteks ini, penelitian yang dilakukan di SD 105322 Desa Mesjid menjadi sangat relevan dan penting. Dengan mengeksplorasi pemahaman siswa kelas 4 tentang kaidah-kaidah ejaan Bahasa Indonesia melalui penerapan permainan pendidikan interaktif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas metode pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap kaidah ejaan. Temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru dan tenaga pendidik dalam merancang dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih efektif dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia secara keseluruhan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, serta memberikan masukan bagi guru dan tenaga pendidik dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat menjadi lebih bermakna dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

#### **METODE PENELITIAN**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD 105322 Desa Mesjid. Siswa kelas 4 sekolah dasar dipilih karena pada jenjang ini, siswa diharapkan sudah memiliki penguasaan yang cukup terhadap kaidah-kaidah ejaan Bahasa Indonesia yang telah dipelajari sejak kelas-kelas sebelumnya. Selain itu, usia siswa kelas 4 sekolah dasar, yaitu sekitar 9-10 tahun, merupakan usia yang tepat untuk menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan interaktivitas. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggabungkan berbagai metode di kelas SD. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengalaman belajar siswa dan efektivitas permainan pendidikan interaktif dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang kaidah - kaidah ejaan bahasa Indonesia. Adapun langkah yang diambil dengan Observasi Partisipatif. Observasi partisipatif akan dilakukan di kelas selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan pendidikan interaktif. Peneliti akan terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar dan mengamati interaksi siswa dengan permainan, tingkat keterlibatan mereka, serta reaksi dan respon yang ditunjukkan selama proses pembelajaran.



Dalam penelitian ini, analisis data akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Proses analisis data akan dimulai dengan mengorganisasikan dan menyusun data yang telah dikumpulkan melalui berbagai metode, seperti observasi, wawancara, analisis dokumen, dan catatan lapangan. Peneliti akan melakukan coding terhadap data yang telah dikumpulkan. Coding ini melibatkan proses mengidentifikasi dan memberi label pada segmen data yang relevan dengan tujuan penelitian. Misalnya, kode-kode yang mungkin digunakan seperti "motivasi siswa", "pemahaman konsep", "tantangan pembelajaran", dan sebagainya. Setelah coding dilakukan, peneliti akan mencari pola-pola atau tema-tema yang muncul dari data. Ini melibatkan proses mengidentifikasi hubungan antara kode-kode yang telah dibuat sebelumnya dan menggabungkannya menjadi tema-tema yang lebih luas dan bermakna. Selanjutnya, peneliti akan melakukan analisis tematik dengan mengeksplorasi tema-tema yang telah diidentifikasi secara lebih mendalam. Analisis ini akan melibatkan interpretasi dan pemahaman tentang bagaimana tema-tema tersebut saling terkait dan memberikan wawasan tentang efektivitas permainan pendidikan interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kaidah-kaidah ejaan bahasa Indonesia.

Dalam proses analisis, peneliti juga akan mempertimbangkan perspektif dan konteks dari partisipan penelitian. Hal ini penting untuk memastikan bahwa interpretasi data dilakukan dengan mempertimbangkan sudut pandang siswa dan lingkungan belajar mereka. Selain itu, peneliti akan melakukan triangulasi data dengan membandingkan dan menggabungkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas temuan penelitian. Melalui proses analisis data yang sistematis dan mendalam, peneliti berharap dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas permainan pendidikan interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kaidah-kaidah ejaan bahasa Indonesia di SD 105322 Desa Mesjid

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tingkat pemahaman Siswa Sebelum Penerapan Permainan Pendidikan Interaktif**

Sebelum penerapan permainan pendidikan interaktif, tingkat pemahaman siswa SD Kelas 4 yang rendah atau kurang memadai dapat tercermin dalam beberapa perilaku yang sangat nampak dikelas yaitu :



1. Ketidakminatan dalam Pembelajaran : Adanya siswa yang menunjukkan kurangnya minat dalam pembelajaran dan kurangnya motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kerusakan Perhatian : Siswa cenderung mudah teralihkan dan sulit untuk fokus pada materi yang diajarkan. Mereka menunjukkan perilaku yang tidak terkait dengan pembelajaran seperti mengobrol dengan teman atau mengganggu kelas.
3. Keterlibatan Pasif: Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, dengan mengikuti instruksi tanpa benar-benar memahami materi yang diajarkan. Mereka tidak aktif dalam diskusi kelas atau tidak mengajukan pertanyaan.
4. Frustrasi dan Kecemasan : Siswa yang kesulitan memahami materi merasa frustrasi atau cemas dalam menghadapi tugas-tugas akademis. Mereka menunjukkan perilaku negatif seperti menunjukkan ketidakpedulian atau menghindari tugas-tugas yang menantang.
5. Gangguan Kelas: Siswa yang kesulitan memahami materi cenderung menciptakan gangguan dalam kelas, seperti mengganggu teman dan meminta bantuan berulang kali dari guru

### **Peningkatan Pemahaman Siswa Setelah Penerapan Permainan Pendidikan Interaktif**

Adanya peningkatan pemahaman siswa setelah adanya permainan interaktif terlihat dari dengan mempelajari kaidah-kaidah ejaan melalui permainan yang menarik dan interaktif, siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar. Permainan pendidikan interaktif memungkinkan siswa untuk mempraktikkan penerapan kaidah-kaidah ejaan dalam konteks yang menyenangkan dan berulang-ulang, sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep dengan lebih baik.

Selain itu, permainan pendidikan interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka secara langsung dan menerima umpan balik yang segera. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman mereka tentang kaidah-kaidah ejaan.

### **Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan pendidikan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kaidah - kaidah ejaan Bahasa Indonesia**

Faktor pendukung dalam penerapan permainan pendidikan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kaidah-kaidah ejaan Bahasa Indonesia meliputi:



1. Kreativitas guru dalam merancang permainan yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Penggunaan teknologi pendidikan yang memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dan menarik.
3. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, karena permainan cenderung memotivasi partisipasi.
4. Pengakuan dan pujian terhadap prestasi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

Sementara faktor penghambatnya meliputi:

1. Keterbatasan akses terhadap teknologi pendukung pembelajaran interaktif di sekolah.
2. Kurangnya waktu yang dialokasikan untuk mengintegrasikan permainan interaktif dalam kurikulum.
3. Kurangnya pengetahuan atau keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan permainan pendidikan interaktif.
4. Ketidakmampuan untuk mengelola kelas dengan efektif ketika menggunakan permainan, yang bisa mengganggu fokus pembelajaran.

Berikut adalah hasil Angket yang suda di sebar :

**Table 1.** Hasil angket

SS= Sangat Setuju

S= Setuju

TS=Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jumlah		
		SS	S	TS
1.	Apakah permainan interaktif membantu siswa lebih cepat menghafal ejaan kata-kata dalam bahasa Indonesia?	80 %	1 0 %	10%



2.	Apakah siswa lebih tertarik belajar ejaan bahasa Indonesia melalui permainan interaktif dibandingkan metode tradisional?	90 %	1 0 %	0 %
3.	Apakah permainan interaktif meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan memperbaiki kesalahan ejaan?	70 %	2 0 %	10%
4.	Apakah penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran ejaan membuat siswa lebih aktif berpartisipasi di kelas?	80 %	1 0 %	10%
5.	Apakah siswa mengalami peningkatan nilai tes ejaan bahasa Indonesia setelah menggunakan permainan interaktif?	70 %	2 0 %	10%
6.	Apakah permainan interaktif membantu siswa memahami aturan ejaan bahasa Indonesia dengan lebih baik?	80 %	1 0 %	10%
7.	Apakah siswa lebih antusias mengikuti pelajaran ejaan bahasa Indonesia ketika menggunakan permainan interaktif?	90 %	1 0 %	-
8.	Apakah permainan interaktif memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan ejaan masing-masing siswa?	-	7 0 %	30%
9.	Apakah guru merasa bahwa permainan interaktif mempermudah penyampaian materi ejaan bahasa Indonesia?	70 %	1 0 %	20%



<b>10.</b>	Apakah siswa merasa permainan interaktif memberikan umpan balik yang berguna untuk memperbaiki ejaan mereka?	70 %	1 0 %	20%
------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------	-------------	-----

Dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa SD 105322 DESA MESJID dapat disimpulkan bahwa: 1. Sekolah tersebut telah menggunakan Permainan interaktif 2. Hampir seluruh siswa menyatakan permainan interaktif membantu belajar bahasa Indonesia 3. dengan menggunakan permainan interaktif mereka lebih mudah mengingat setelah bermain. 4. belajar ejaan sangat menyenangkan dengan permainan.

Berdasarkan data analisis yang telah didapatkan, maka penggunaan media game interaktif dinilai lebih efektif untuk digunakan. Tidak hanya dilihat dari hasil belajar, namun dari peningkatan suasana kelas yang lebih hidup dan aktif menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Pembaharuan yang dilakukan dengan penerapan media game interaktif berpengaruh positif pada sisi kualitas dan kuantitas. Respon siswa yang baik pada saat proses pembelajaran juga menjadi tolak ukur keberhasilan

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan pendidikan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 tentang kaidah-kaidah ejaan bahasa Indonesia di SD 105322 Desa Mesjid. Pembelajaran melalui permainan interaktif menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, ditemukan bahwa siswa menunjukkan minat dan motivasi yang lebih tinggi dalam mempelajari kaidah-kaidah ejaan ketika mereka terlibat dalam permainan pendidikan interaktif.

Permainan interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan penerapan kaidah secara berulang-ulang dalam konteks yang menyenangkan, sehingga membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan oleh permainan pendidikan interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka. Hal ini mendukung proses belajar yang lebih efektif dan membuat siswa merasa lebih percaya diri dalam menerapkan kaidah-kaidah ejaan. Namun,



penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran, seperti kesulitan dalam memahami konsep tertentu atau kendala teknis dalam menggunakan permainan pendidikan interaktif. Meskipun demikian, tantangan-tantangan ini dapat diatasi dengan bimbingan dan dukungan yang memadai dari guru. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan pendidikan interaktif adalah metode pembelajaran yang efektif dan menjanjikan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kaidah-kaidah ejaan bahasa Indonesia. Metode ini dapat dipertimbangkan untuk diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, S., & Nurhayati, N. (2017). Penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 105-117.
- Arifin, S. R., & Kusrianto, A. (2019). Pengembangan permainan edukasi berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman kaidah ejaan bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 1-10.
- Dewi, P. S., Suardika, I. K., & Suartama, I. K. (2020). Pengembangan permainan edukasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(2), 118-127.
- Fauziah, R., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana pada siswa kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 28-37.
- Hadi, S., & Sari, N. (2017). Pengembangan permainan edukatif berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat pada siswa kelas 3 SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 76-85.
- Haryanto, E., & Suyanto, S. (2019). Penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 55-63.
- Hidayah, N., & Sarwi, S. (2021). Efektivitas permainan edukasi dalam pembelajaran kaidah ejaan bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 19-28.



- 
- Kusmayati, A. M., & Susilawati, S. (2018). Pengembangan permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 18-27.
- Lestari, W., & Suardika, I. K. (2020). Pengembangan permainan edukasi berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 101-110.