

## MEMAHAMI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MELALUI KARTU PERMAINAN

**Lina Meilinawati Rahayu**

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran  
lina.meilinawati@unpad.ac.id

### Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengungkapkan efektivitas pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai bahasa dan sastra Indonesia pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK). Materi mengenai bahasa dan sastra Indonesia saat ini masih disampaikan dengan cara-cara konvensional sehingga potensi kejenuhan sebagian besar siswa di Indonesia sangat tinggi. Kurang memuaskannya hasil belajar siswa diduga karena materi yang sulit dipahami dan cara guru menjelaskan materi tersebut. Tantangan utama dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan di sekolah adalah membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajari di sekolah dan permainan yang dibuat atau diciptakan. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini permainan kartu dibuat secara khusus dengan tujuan meningkatkan pengetahuan kesastraan dan keterampilan kebahasaan. Dua set kartu permainan yang berisi kosakata dan nama-nama pengarang beserta karyanya yang diujicobakan pada siswa SMK menunjukkan bahwa di balik kesenangan bermain, tanpa disadari mereka telah mendapatkan pengayaan dan pemahaman baru mengenai bahasa dan sastra Indonesia meskipun tidak berfokus pada kurikulum bahasa dan sastra di sekolah.

Kata kunci: Kartu permainan; Bahasa; Sastra Indonesia

### Abstract

*This paper aims to assess the effectiveness of students' understanding and knowledge of the Indonesian language and literature at the high school (SMA/SMK) level. Materials regarding Indonesian language and literature are still delivered in conventional ways so that the potential for student boredom in learning the Indonesian language and literature is very high. The unsatisfactory student learning results are thought to be due to the challenging material and the teacher's explanation methods. The main challenge in integrating game-based learning in schools is making links between what students learned in class and the games that are made or created. Therefore, in this study, the card game was made specifically with the aim to improve literary knowledge and linguistic skills. Two sets of playing cards containing vocabulary and the names of the authors and their works were tested on SMK students, showing that behind the fun of playing they have unwittingly gained enrichment and new understanding of Indonesian language and literature, although it does not focus on the language and literature curriculum in schools.*

*Keywords: Card game; Language; Indonesian Literature*

## I. PENDAHULUAN

Konsep bermain sebagai sebuah kesenangan telah lama menjadi alternatif dalam penyampaian materi, khususnya di bidang bahasa dan sastra. Menciptakan ruang yang menyenangkan untuk proses pembelajaran melalui konsep permainan bahkan oleh sebagian besar orang telah dianggap sebagai sebuah keniscayaan yang harus diterapkan.

Salah satu dari bentuk permainan itu adalah dengan memanfaatkan kartu-kartu permainan yang secara khusus dikreasikan sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Sebagai negara yang telah memiliki tradisi Pendidikan yang lebih mapan, Jepang telah banyak menerapkan permainan dengan menggunakan kartu yang disebut *karuta* sebagai media pembelajaran. *Karuta* adalah permainan kartu tradisional Jepang. Di Jepang sendiri, *karuta* telah mengalami pergeseran sasaran. Angeline (2018) dan Mila (2019) mengungkapkan bahwa *karuta* yang awalnya hanya dimainkan oleh bangsawan, sekarang ini sudah dapat dimainkan berbagai kalangan. Fungsinya pun mulai berubah, yaitu dari permainan mencocokkan puisi menjadi media pembelajaran bahasa pada anak-anak. Pergeseran tersebut juga yang mungkin menginspirasi pengembangan model belajar melalui *karuta*.

Taynton dan Yamada (tanpa tahun) menerapkan pola pembelajaran melalui *karuta* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada siswa menengah atas dan universitas di Jepang. Dengan menerapkan pola "mendengarkan" dan "membaca" tulisan dalam kartu, siswa diharapkan dapat lebih fasih berbahasa Inggris dalam dua aspek itu. Sebagian besar siswa menyatakan setuju dengan efektivitas pembelajaran tersebut meskipun masih ada beberapa kesulitan dalam praktik bicara bebas. Hidayatullah (2015) juga memperlihatkan efektivitas penggunaan kartu dengan pola permainan *karuta* dalam pembelajaran kanji di universitas. Dengan penggunaan metode tersebut, tampak adanya peningkatan nilai siswa dalam membaca kanji. Penggunaan metode mengingat pasangan kartu dalam *karuta* terbukti efektif dalam pembelajaran yang juga membutuhkan kemampuan menghafal.

Berbeda dengan Jepang, permainan kartu belum terlalu banyak dimanfaatkan sebagai media dalam proses pendidikan di Indonesia, utamanya dalam pemahaman materi bahasa dan sastra Indonesia. Padahal, telah banyak penelitian terkait dengan pemanfaatan permainan kartu yang dianggap memiliki efektifitas yang tinggi dalam menyampaikan materi. Terlebih lagi, di sekolah menengah, baik pertama maupun atas, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia tidak dianggap sebagai pembelajaran yang menarik minat siswa. Banyak yang menganggap bahasa dan sastra Indonesia bukanlah materi yang penting jika dibandingkan dengan ilmu-ilmu lain.

Tidak hanya itu, masih banyak siswa yang menganggap sudah bisa berbahasa Indonesia karena bahasa Indonesia adalah bahasa ibu atau bahasa yang digunakan sehari-hari sehingga antusiasme mereka mempelajari bahasa Indonesia tidak besar. Survei awal dari hasil penelitian Rahayu dkk. (2020) menunjukkan bahwa pada umumnya mereka menganggap pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah karena bahasa sehari-hari yang sudah dikenal sejak kecil dan dipelajari sejak masuk sekolah. Namun, menurut pengakuan mereka ternyata tidak mudah karena bahasa yang dipelajari berbeda dengan bahasa yang dipergunakan sehari-hari. Ini merupakan jawaban dari angket yang disebarkan kepada 100 siswa SMA. Alasan yang dikemukakan siswa pada umumnya sama bahwa teks bacaan umumnya panjang-panjang hingga membosankan untuk dibaca. Selain itu, mereka sulit menangkap makna atau inti dari teks tersebut. Kesulitan tentang materi bahasa dan sastra pada umumnya disebabkan kurangnya minat baca terhadap karya sastra yang berbahasa Indonesia. Menurut pengakuan beberapa siswa, hal ini juga terjadi karena guru tidak mengajarkan dan memperkenalkan karya sastra lebih banyak dan lebih dalam. Karya sastra juga sering dipelajari sebatas pengetahuan bukan isi karya sastra yang memberikan nuansa estetik dan pengalaman kehidupan.

Sekait dengan itu, berbagai upaya dilakukan untuk membuat pembelajaran bahasa Indonesia menarik. Beberapa tulisan menunjukkan bahwa upaya-upaya sudah banyak dilakukan agar pembelajaran bahasa Indonesia menarik dan menjadikan siswa ingin mempelajari lebih jauh. Artikel Sukmono, N. D. (2015). "Metode Pembelajaran *Self Directed*

*Learning* Berbasis ICT Dengan Pemanfaatan *Game Android* Berkarakter Untuk Pembelajaran bahasa Indonesia" menjelaskan bahwa kejenuhan pembelajaran bahasa Indonesia muncul karena sekolah belum bisa menerapkan keberlangsungan pembelajaran secara menyenangkan dan yang terbaru. Menurutny, pada era globalisasi ini pembelajaran bahasa Indonesia harus bisa lebih ditonjolkan ke arah modernitas untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, perkembangan bahasa Indonesia dapat disosialkan kepada masyarakat secara cepat. *Game android* berkarakter menjadi sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan ICT melalui fasilitas permainan untuk menyampaikan materi ajar secara tersirat. Pemberian materi ajar dengan memanfaatkan permainan dapat membuat siswa merasa senang saat mempelajarinya dan rasa ingin tahu yang dimiliki siswa semakin tinggi. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa permainan dapat mendongkrak minat siswa dalam belajar.

Hal yang sama disampaikan juga oleh Anggraeni, S. I. (2019). dalam disertasinya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Nonfiksi Melalui Metode *Team Game Tournament* Pada Kelas V MIN 1 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019 (disertasi doctor, IAIN SALATIGA). Dalam disertasi ini dijelaskan bahwa rendahnya hasil belajar diduga karena materi yang sulit dipahami siswa dan guru menggunakan metode yang monoton sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin modern, model dan metode pembelajaran pun semakin banyak pilihan dan bervariasi. Salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu metode *Team Game Tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tentang materi teks nonfiksi. Prasiklus rata – rata siswa 66,19 (43%), pada siklus I menjadi 70,95 (62%), dan pada siklus II menjadi 93,33 (90%).

Pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi Kahoot, dijadikan salah satu alternatif Mustikawati, F. E. (2019) yang disampaikan pada tulisannya. Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra (hal. 99-104). Dia menjelaskan beragam informasi yang terkini yang ada di internet dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Kahoot dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan koneksi internet yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Fenomena saat ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berpikir kritis (Noermanzah & Friantary, 2019 :6631). Kahoot adalah sebuah situs web di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas. Kahoot dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia. Kahoot didesain dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, baik untuk pendidik maupun peserta didik karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2017).

Penelitian tentang aplikasi Kahoot yang dijadikan pilihan media pembelajaran disampaikan Charlina, C., & Septyanti, E yang menjelaskan bahwa perkembangan teknologi membantu pendistribusian dan penilaian kuis kepada mahasiswa secara cepat (2019). Mahasiswa yang memiliki semangat mengikuti perkuliahan membantu proses perkuliahan menjadi menyenangkan baik dari sudut pandang mahasiswa maupun pengajar yang bersangkutan. Melalui motivasi belajar, mahasiswa berkeinginan untuk mengikuti dan menyelesaikan perkuliahan dengan baik. Melalui pemanfaatan media Kahoot, dapat dideskripsikan motivasi mahasiswa dalam belajar untuk mengikuti kuis Wacana Bahasa

Indonesia. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sampel penelitian ini mahasiswa angkatan 2017A dengan jumlah peserta sebanyak 34 orang. Penelitian ini menggunakan angket motivasi yang dibuat dalam bentuk *checklist* dengan rentang penilaian 1 sampai 5 untuk mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti kuis terkait teori Wacana Bahasa Indonesia. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti kuis Wacana Bahasa Indonesia.

Dari beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan ada dua hal penting yang dapat digaribawahi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, pertama dengan cara permainan dan kedua pemanfaatan teknologi yang juga modelnya aplikasi bermain. Tentang permainan ini sudah banyak hasil penelitian yang menunjukkan pentingnya hal tersebut. Penulis memilih beberapa hasil penelitian permainan kartu agar sejalan dengan hasil penelitian ini. Penelitian Liu (2013) menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran dengan permainan kartu secara signifikan meningkatkan pengetahuan ilmiah siswa terkait dengan pelajaran yang dimaksud. Hasil ini sesuai dengan penggunaan game digital dalam pembelajaran berbasis game dalam studi sebelumnya (Lin et al., 2013; Papastergiou, 2009; Siegler & Ramani, 2008; Yien et al., 2011). Selain itu, penggunaan permainan kartu untuk mempromosikan pembelajaran berbasis permainan juga meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas belajar.

Dua penelitian lainnya yang juga membahas penerapan pola belajar dengan karuta adalah penelitian Hasanah (2015) dan Afifah (2018). Kedua penelitian tersebut memperlihatkan cara pembelajaran siswa melalui permainan kartu. Namun, subjek yang ditekankan berbeda. Hasanah meneliti penerapan metode tersebut dalam pembelajaran sejarah, khususnya kerajaan Islam di Indonesia, bagi siswa kelas V sekolah dasar. Di samping itu, Afifah (2018) juga menggunakan metode permainan kartu dalam *karuta* untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Kedua penelitian memperlihatkan adanya hasil positif terhadap penerapan metode pembelajaran tersebut. *Karuta* dianggap mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar dan menghasilkan nilai yang lebih baik. Dari keempat penelitian mengenai *karuta*, dapat dirumuskan bahwa *karuta* telah terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan materi pada siswa.

Kami membuat dua desain kartu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan bersastra melalui kartu kosakata dan kartu sastra. Kedua kartu tersebut diharapkan dapat mengeksplorasi kemampuan siswa untuk meningkatkan kemampuan kosakata dan pengetahuan tentang sastra. Namun demikian, kartu sastra ini hanya sebatas pengetahuan tentang sastrawan dan karya sastra belum menyentuh isi karya.

Dengan demikian, salah satu tantangan utama desain *game* pembelajaran adalah mengintegrasikan atau menanamkan konten pembelajaran secara mendalam di dalam permainan. Diharapkan dengan permainan tersebut, siswa bukan hanya menyenangi proses pembelajaran tapi juga meningkatkan pengetahuan. Selain itu, mereka juga mendapat pemahaman yang lebih mendalam tentang inti pelajaran yang sedang dipelajari.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan secara langsung bertatap muka dengan para siswa dan memainkan kartu yang sudah didesain berupa dua kartu permainan yaitu (1) kartu kosakata dan (2) tokoh-tokoh sastra beserta potongan kalimat dari karyanya yang dianggap bagian dari arus utama Sastra Indonesia. Partisipan terdiri atas 20 orang siswa SMK yang dibagi dalam dua kelompok permainan. Studi saat ini berfokus pada peningkatan kemampuan mereka dalam memahami kosakata dan tokoh-tokoh sastra. Sebelumnya dilakukan penjajagan awal untuk mengetahui pemahaman mereka tentang kosakata dan tokoh-tokoh sastra. Penjajagan awal yang dimaksudkan di sini adalah mengetahui

pemahaman mereka akan materi bahasa terutama kosa kata secara umum dan pengetahuan mereka tentang sastra Indonesia. Pemahaman dilakukan dengan memberi daftar pertanyaan yang disusun tertulis di kertas. Hasil jawaban dari para siswa hanya mampu mengisi benar setengah dari pernyataan yang diajukan. Dari data awal ini diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar belum mengetahui kosa kata yang diberikan juga umumnya tidak memiliki pengetahuan sastra Indonesia. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data secara naturalistik, serta juga ditanyakan beberapa pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran dan permainan.

Adapun tahapan pengujian kartu kepada siswa SMK dilakukan sebagai berikut. (1) mengenalkan kartu dan cara bermain, (2) membaca dan memahami kosa kata (kartu 1) dan tokoh sastra dan kutipannya (kartu 2), (3) mengetahui arti dari kosa kata dan mengetahui tokoh sastra, karya, dan kutipannya. Pengetahuan ini diberikan dengan teknik diskusi, tanya jawab, dan penjelasan. Dengan demikian, pengetahuan yang ada di dalam kartu telah diketahui sebelum permainan dimulai. Permainan dilakukan agar proses mengingat dan mempelajari lebih menyenangkan. Pada kasus pembelajaran bahasa, repetitif atau pengulangan menjadikan proses penyerapan pengetahuan lebih baik. Dari metode yang sudah dijelaskan di atas, dengan singkat dapat disimpulkan bahwa penelitian dilakukan dengan rancangan kontrol *pretest-posttest*.

### III. HASIL DAN BAHASAN

Mengintegrasikan atau menanamkan konten pembelajaran dalam permainan sambil menciptakan peluang untuk memotivasi dan pembelajaran yang bermakna, dapat juga menimbulkan kesulitan dalam hal konstruksi pengetahuan siswa. Pemahaman siswa tentang ide-ide inti dan hubungan dalam permainan mungkin tidak akan mereka peroleh dengan mudah. Pembelajaran yang diharapkan saat ini adalah bukan saja para siswa mendapat pengetahuan tapi juga merasa senang. Temuan ini didukung oleh jawaban peserta atas pertanyaan terbuka mengenai pembelajaran dan kesenangan dalam permainan. Jawaban siswa menunjukkan bahwa sumber pembelajaran dan kesenangan yang dirasakan dalam permainan adalah satu dan sama. Temuan ini mendukung pandangan bahwa pengalaman belajar dan pengalaman bermain sangat saling terkait.

Oleh sebab itu, kami membuat dua set kartu permainan untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Untuk pembelajaran bahasa dibuat kartu kosakata dan artinya. Ada 25 kosakata yang dipilih. Kosakata yang dipilih adalah yang jarang dipakai tapi maknanya dekat dengan kita. selain itu juga diambil dari berbagai kelas kata. Kata-kata tersebut adalah

Kumpulan kata kerja:

1. Mafhum: (kk) sudah paham (mengerti, tahu)
2. Risak: (kk) mengusik, mengganggu
3. Swafoto: (kk) mengambil gambar diri sendiri; selfie
4. Teroka: (kk) membuka daerah atau tanah baru (untuk sawah, ladang, dsb); merintis; menjelajahi
5. Tirakat: (kk) menahan hawa nafsu (berpuasa, berpantang); mengasingkan diri ke tempat yang sunyi (di gunung dan sebagainya)
6. Wijaya: (kk) menang

Kumpulan kata benda:

1. Bianglala: (kb) pelangi
2. Candra: (kb) bulan
3. Cerawat: (kb) mercon/kembang api

4. Dersik: (kb) desir angin
5. Gawai: (kb) gadget
6. Komedi Tunggal: (kb) *stand up comedy*
7. Renjana: (kb) rasa hati yang kuat (rindu, cinta kasih, berahi, dsb.)
8. Tubin: (kb) hari keempat dari sekarang
9. Tulat: (kb) hari ketiga dari sekarang

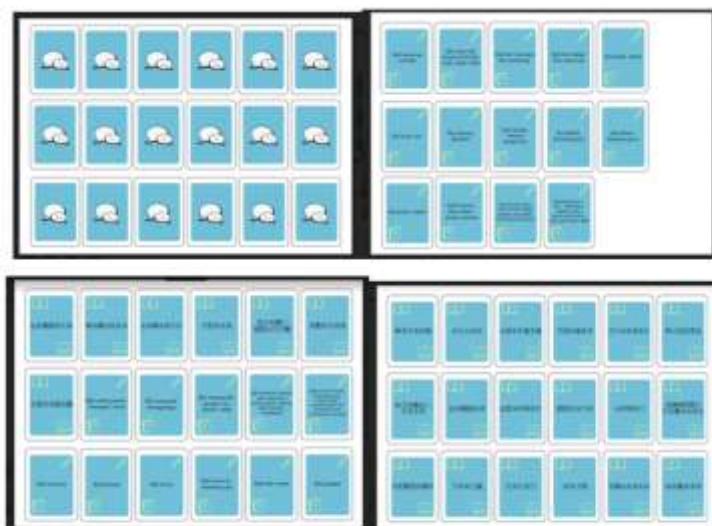
Kumpulan kata sifat:

1. Abid: (ks) kekal, abadi
2. Anggara: (ks) buas, liar
3. Bungah: (ks) senang, gembira
4. Candala: (ks) rendah, merasa rendah diri
5. Mangkus: (ks) efektif, berhasil guna
6. Sangkil: (ks) efisien, berdaya guna
7. Teruk: (ks) parah, hebat

Kumpulan kata tugas:

1. Klandestin: (adv) secara diam-diam, secara rahasia
2. Apatah: (pron) kata tanya untuk menanyakan sesuatu yang tidak memerlukan jawaban
3. Syahdan: (p) selanjutnya ..., lalu ... (biasanya dipakai pada permulaan cerita atau permulaan bab)

Kata-kata ini sengaja dipilih karena maknanya sebenarnya dekat dengan mereka sehari-hari dan sering digunakan. Namun, kata-kata tersebut kurang akrab dengan mereka karena jarang dipilih. Dengan diperkenalkannya kata-kata baru ini diharapkan perbendaharaan kata mereka menjadi lebih banyak dan membantu kemampuan belajar secara umum. Berikut ini adalah desain kartu yang dibuat untuk penelitian ini:



**Gambar 1: Kartu Permainan Kosa Kata  
(KartuSa: Kosa Kata)**

Permainan menggunakan KartuSa II bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan kosakata Indonesia. Permainan ini terdiri atas dua set masing-masing berisi 25 kartu. Kartu pertama berisi 25 kosakata Indonesia dan 25 pasangannya adalah arti/makna dari kosakata tersebut. Kartu ini dimainkan dengan cara melingkar, dapat dimainkan oleh 4-5 pemain. Satu pemain mengambil 4-6 kartu. Setelah itu, pemain melihat pada kartu yang dipegang dan mencocokkannya. Kartu yang merupakan pasangannya ditaruh dan disingkirkan. Kartu yang tidak cocok dikembalikan lagi ke kumpulan yang ada. Pemenangnya adalah pemain yang bisa mencocokkan kartu terbanyak.

Untuk meningkatkan dan memotivasi siswa dalam mempelajari sastra, maka dibuatkan kartu yang berisi kutipan-kutipan karya sastra berikut pengarangnya. Pada umumnya siswa di Indonesia membaca sastra melalui ringkasan tanpa betul-betul membaca isinya. Hal ini menjadikan karya sastra hanya sebagai hafalan bukan mengerti dan mendalami isi karya apalagi sampai menyelami khazanah keindahan bahasa dalam sastra. Kartu yang dibuat ini juga tidak benar-benar dapat mengakomodasi pembelajaran sastra yang diharapkan. Namun, dengan adanya kutipan-kutipan kalimat indah diharapkan dapat merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh dan ingin membaca karya sastra tersebut.

Desain kartu sastra mirip dengan kartu kosakata. Bisa kartu kosakata memuat kosakata dan artinya, sementara kartu sastra memuat pengarang dan kutipan kalimat dalam karyanya. Di bawah ini adalah desain kartu sastra.



**Gambar 2: kartu permainan Sastra. Berisi tokoh-tokoh sastra dan kutipan dari karyanya**

Permainan menggunakan KartuSa I bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tokoh sastra Indonesia dan karyanya. Kartu ini terdiri atas dua set masing-masing berisi 25 kartu. Kartu pertama berisi 25 tokoh sastra Indonesia dan 25 pasangannya adalah kutipan dari karya sastra dari tokoh-tokoh tersebut. Kartu ini dimainkan dengan cara melingkar, dapat dimainkan oleh 4-5 pemain. Satu pemain mengambil empat atau enam kartu. Setelah itu, pemain melihat pada kartu yang dipegang dan mencocokkannya. Kartu yang merupakan pasangannya ditaruh dan disingkirkan. Kartu yang tidak cocok dikembalikan

lagi ke kumpulan yang ada. Pemenangnya adalah pemain yang bisa mencocokkan kartu terbanyak.

Berikut ini adalah kutipan-kutipan yang digunakan untuk KartuSa I:

1. Srintil mulai menari. Matanya setengah terpejam. Sakarya yang berdiri di samping Kertareja memperhatikan ulah cucunya dengan seksama. Dia ingin membuktikan bahwa dalam tubuh Srintil telah bersemayam indang ronggeng." -Ahmad Tohari // *Ronggeng Dukuh Paruk*
2. "Dan tiada berapa jauh dari akuarium itu berjalanlah Yusuf dengan Tuti dan Maria ke luar pekarangan menuju ke pasar, Yusuf sebelah kiri dan di sebelah kanannya berturut-turut Maria dan Tuti." -Sutan Takdir Alisjahbana // *Layar Berkembang*
3. "Aku menuduh engkau berlaku hina di dalam rumahku ini!" demikian kata Hanafi dengan suara keras, berdiri di muka Corrie yang masih duduk menggigit serbet." - Abdul Muis // *Salah Asuhan*
4. "Tono cinta juga rupanya akan istrinya, dia sama sekali tidak ingat nasib Yah." -Armijn Pane // *Belenggu*
5. "Setelah dua bulan kami bermandikan sinar matahari dan laut yang ramah, kapal kembali siap dengan perlengkapan-perengkapan yang telah diperbaiki untuk pulang ke Perancis." -NH Dini // *Pada Sebuah Kapal*
6. "Di taman ini hewan hanya bahagia, seperti saya, seorang turis di New York. Apakah keindahan perlu dinamai?" -Ayu Utami // *Saman*
7. "Berbahagialah dia yang makan dari keringatnya sendiri, bersuka karena usahanya sendiri, dan maju karena pengalamannya sendiri." Pramoedya Ananta Toer // *Bumi Manusia*
8. "Tak ada kutukan yang lebih mengerikan daripada mengeluarkan bayi-bayi perempuan cantik di dunia laki-laki yang mesum seperti anjing di musim kawin." -Eka Kurniawan // *Cantik Itu Luka*
9. "Saya pun menyadari, Amba sesungguhnya nggak pernah berencana kembali ke Jakarta, setidaknya sebelum ia menemukan yang ia cari di Buru." -Laksmi Pamuntjak // *Amba*
10. "Rumah adalah tempat di mana aku merasa bisa pulang." -Leila S Chudori // *Pulang*
11. "Bunuhlah dahulu harimau dalam dirimu" -Mochtar Lubis // *Harimau! Harimau!*
12. "Jangan rindu. Ini berat. Kau tak akan kuat. Biar aku saja." -Pidi Baiq // *Dia adalah Dilanku Tahun 1990*
13. "Bila kamu kebetulan sempat memperhatikan dengan lebih saksama lagi, kamu akan melihat dia selalu membawa permen karet ke mana dia pergi." -Hilman Hariwijaya // *Lupus: Tangkaplah Daku, Kau Kujitak!*
14. "Karena hati tak perlu memilih, ia selalu tahu kemana harus berlabuh." -Dewi Lestari // *Perahu Kertas*
15. "Jika cinta tidak berlandaskan ketakwaan kepada Allah, maka keduanya bisa saling bermusuhan di Akhirat kelak." -Habiburrahman El Shirazy // *Ayat-Ayat Cinta*
16. "Delisa cinta ummi karena Allah." -Tere Liye // *Hafalan Shalat Delisa*
17. "Nduk, entrok itu mahal. Mbok mending duitnya buat makan." -Okky Madasari // *Entrok*
18. "Anak lelaki tak boleh dihiraukan panjang, hidupnya ialah buat berjuang, kalau perahunya telah dikayuhnya ke tengah, dia tak boleh surut palang, meskipun bagaimana besar gelombang." -Hamka // *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*



19. "Bermimpilah, karena Tuhan akan memeluk mimpi-mimpi itu." –Andrea Hirata // *Sang Pemimpi*
20. "Man jadda wajada, siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil." –Ahmad Fuadi // *Negeri 5 Menara*
21. "Karena kecanggungan tidak pernah ada di antara dua orang yang tidak ada apa-apanya." –Ika Natassa // *Antologi Rasa*
22. "Jangan takut. Masih ada kereta yang akan lewat dalam hidup kita, Arini." –Mira W. // *Masih Ada Kereta yang Akan Lewat*
23. "Nasib memang diserahkan kepada manusia untuk digarap, tetapi takdir harus ditandatangani di atas materai dan tidak boleh digugat kalau nanti terjadi apa-apa, baik atau buruk." –Sapardi Djoko Damono // *Hujan Bulan Juni*
24. "Tanah air ada di sana, di mana ada cinta dan kedekatan hati, dimana tidak ada manusia menginjak manusia lain." –Y.B. Mangunwijaya // *Burung-Burung Banyak*
25. "Siapa tahu, karena perbuatan itu aku memusnahkan untung dan mujur Aminuddin dan Riam?" –Merari Siregar // *Azab dan Sengsara*.

Penelitian ini melihat efektivitas permainan terhadap kemajuan hasil belajar dan antusiasme bermain terhadap kesenangan belajar. Seperti sudah dijelaskan di atas, kedua set kartu diujicobakan pada siswa 20 siswa SMK. Dalam penjajakan awal didapatkan hasil bahwa mereka minim pengetahuan tentang sastrawan. Hal ini mudah dipahami karena materi sastra di sekolah menengah porsinya sangat sedikit. Pembelajaran bahasa Indonesia berfokus utama pada tata bahasa. Minimnya pengetahuan tentang sastrawan akan berbanding lurus dengan pengetahuan mereka akan karya sastra dan apalagi membaca sastra. Hampir tidak ada yang mengetahui sastrawan dan karyanya. Namun, pengetahuan akan kosakata sedikit berbeda, ada beberapa siswa yang mengetahui arti kata dari kosakata-kosakata yang diberikan.

Dari pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan tentang pembelajaran bahasa dan sastra, jawaban yang diberikan rata-rata sama. Mereka kurang bersemangat belajar bahasa dan sastra karena dianggap sesuatu yang sehari-hari. Walaupun bahasa ibu mereka bahasa Sunda, bahasa sehari-hari yang mereka gunakan yaitu bahasa Indonesia. Dengan demikian, bahasa Indonesia tidak lagi dianggap sesuatu yang menarik untuk dipelajari. Satu-satunya yang membuat mereka harus belajar bahasa Indonesia karena mata pelajaran itu ada dalam ujian dan tentu saja menentukan hasil akhir nilai mereka.



**Gambar 3:** Siswa SMK sedang bermain dengan menggunakan kartu permainan

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang apa yang dimaksud siswa dengan "belajar" dan "kesenangan", kami menganalisis jawaban peserta terhadap dua pertanyaan terbuka: "Apa yang Anda pelajari dari permainan ini?" dan "Apa yang Anda nikmati dalam permainan?" 14 siswa (65% dari siswa). Yang mengejutkan kami saat kami menganalisis jawaban peserta adalah banyak kemiripan antara persepsi pelajar tentang menikmati permainan dan apa yang mereka pelajari dari permainan. Mereka sangat menikmati permainan, tetapi mereka juga tidak yakin bahwa hal ini akan menaikkan nilai mata kuliah Bahasa Indonesia mereka. Kami pun berpendapat sama dengan pendapat mereka. Kemampuan mereka menjawab soal dalam ujian adalah hal yang berbeda. Permainan dalam pembelajaran tidak serta merta menaikkan nilai mereka atau menjadi pandai dalam pelajaran tertentu, tetapi ini salah satu jalan agar belajar menjadi menyenangkan. Dengan kesenangan ini, diharapkan siswa akan mencari tahu lebih jauh dan bermotivasi untuk lebih menyenangkan pembelajaran. Hal yang juga mengejutkan adalah jawaban mereka tentang jawaban pembelajaran yang menyenangkan sangat berkaitan erat dengan guru yang mengajarkan. Beberapa dari mereka menjawab pelajaran yang semula tidak disukai bila guru yang mengajarnya menyenangkan akan mengubah persepsi mereka tentang mata pelajaran tersebut. Dari jawaban-jawaban mereka dapat ditarik kesimpulan bahwa cara guru mengajarkan dan bahan ajar sangat berpengaruh terhadap penyerapan belajar siswa.

Dalam permainan materi kosakata terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan. Pengetahuan mereka akan kosakata yang dianggap tidak biasa dipakai lebih dipahami dan yang lebih penting mereka dapat memakainya dalam kalimat. Kami juga mengadakan posttest tentang kemampuan mereka menerapkan kosakata tersebut dengan memberikan teks yang beberapa katanya dikosongkan. Rumpang-rumpang tersebut diminta untuk diisi dengan kosakata baru yang sudah mereka pelajari dalam permainan. Hasilnya hampir semua siswa dapat mengisi rumpang yang kosong dengan kosakata tersebut. Seperti dijelaskan di bagian metode penelitian dalam pretest mereka hanya mampu mengisi setengahnya (56%), tetapi ketika pada posttest hampir dapat mengisi benar (98%).

Hal ini berbeda dengan kartu permainan sastra yang berisi tokoh sastra dan kutipan kalimat-kalimat yang berasal dari karyanya, yang sejak awal sudah terjadi banyak masalah dengan pengetahuan dan wawasan mereka akan karya sastra. Masalah pertama adalah pengetahuan dasar tentang kesusastraan Indonesia sangat minim atau boleh dikatakan hampir tidak tahu. Padahal bila lihat kurikulum Bahasa Indonesia untuk sekolah menengah selalu ada pelajaran sastra walaupun porsi memang sedikit. Selain itu, pemahaman atas karya sastra tidak dieksplorasi dengan optimal karena porsi materinya lebih banyak tata bahasa. Orientasi atas kartu pun cukup lama untuk menghubungkan pengetahuan mereka dengan materi pada kartu. Pada umumnya juga mereka belum membaca semua yang tertera di kartu. Ada beberapa satu dua novel yang dijadikan film dan beberapa juga dari mereka yang menonton filmnya.

Setelah permainan dilakukan, mereka tampaknya hanya menghafal yang tertera pada kartu. Ketika diajukan pertanyaan informal, apakah mereka ingin membaca karya sastra yang terdapat dalam kartu-kartu permainan tersebut. Sebanyak 10 orang (50%) menyatakan keinginannya untuk membaca karya sastranya, tetapi mereka juga bertanya di manakah mendapatkan buku-buku sastra tersebut tanpa harus membelinya. Hal ini masalah sekaligus juga tantangan karena buku-buku sastra di pasaran juga harganya relatif tidak murah bagi mereka (umumnya para siswa datang dari keluarga berkemampuan

ekonomi rendah). Meskipun sudah banyak buku yang bisa diunduh, buku sastra tetap sulit didapatkan secara daring.

Kepada yang tidak tertarik melanjutkan membaca, diajukan pertanyaan mengenai alasan-alasannya. Jawaban mereka cukup mencengangkan yaitu karena mereka tidak suka membaca. Ketika ditelusuri lebih jauh alasan mereka tidak suka membaca karena dari kecil tidak pernah membaca, tidak dibiasakan membaca, dan tidak diberi contoh membaca di rumah mereka. Selain itu, tidak ada ketertarikan untuk membaca apalagi karya sastra. Alasan yang dikemukakan karena membaca karya sastra hingga ratusan halaman membuang waktu dan juga tentu saja tidak tertarik untuk membeli buku sastra walaupun mereka memiliki cukup uang untuk membelinya.

Dari paparan di atas, dapat dilihat bahwa permainan kartu sastra dianggap kurang berhasil memotivasi mereka untuk mengetahui dan membaca karya sastra yang tertera dalam kartu. Namun, sedikit banyak permainan ini dapat memberi wawasan dan pengetahuan tentang sastra. Tampaknya perlu dibuat permainan-permainan lain dengan materi sastra untuk memotivasi mereka membaca atau mengetahui isi dari karya khazanah sastra Indonesia yang spektrumnya begitu luas.

#### IV. SIMPULAN

Sekali lagi, tingkat keberhasilan penyampaian materi bahasa dan sastra Indonesia relatif tinggi karena secara tidak langsung mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa pada tingkat Sekolah Menengah Atas. Setidaknya ada dua hal menarik yang didapatkan dari penelitian ini Pertama, pembelajaran dengan permainan itu menyenangkan dan membuat mereka gembira belajar. Namun, ini tidak berbanding lurus dengan penguasaan atau prestasi dalam pelajaran sekolah. Kedua, meskipun hanya sebatas pada pengetahuan umum bukan pemahaman yang mendalam, isi materi permainan kartu terlihat cukup efektif bila berkaitan dengan materi bahasa, seperti kosakata, berbeda halnya dengan materi sastra.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adani, Tarisa dan Achmad Lutfi. (2016). "Pengembangan Media Permainan Chem-Run pada Materi Pokok Struktur Atom untuk SMA Kelas X". *UNESA Journal of Chemical Education*, 5 (3), hlm. 358-367.
- Afifah, Siti Nur. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Dokoni Karuta terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bab 6 Buku 'Nihongo Kirakira' Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018". Hikari: *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, Vol. 6 (1), hlm. 1-9. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/25980>.
- Allsop, Yasemin dan John Jessel. (2015). "Teachers' Experience and Reflections on Game-Based Learning in the Primary Classroom: Views from England and Italy". *International Journal of Game-Based Learning*, 5 (1), hlm. 1-17.
- Angeline, Violina. (2018). "Mengenal Karuta, Permainan Kartu Bergambar di Jepang untuk Mengenal Aksara dan Sastra Klasik Negeri Sakura". Grid (daring). Diakses dari <https://www.grid.id/read/04199085/mengenal-karuta-permainan-kartu-bergambar-di-jepang-untuk-mengenal-aksara-dan-sastra-klasik-negeri-sakura?page=all>

- Bahrami, Farid dkk. (2012). "A Comparison of The Effectiveness of Game-Based And Traditional Teaching on Learning and Retention of First Grade Math Concepts". *European Journal of Experimental Biology*, 2 (6), hlm. 2099-2102.
- Bolstad, Rachel. (2018). "Researching Game-Based Learning Practices in Aotearoa New Zealand". Set: *Research Information for Teachers* 2018, No. 3. Diakses dari <https://doi.org/10.18296/set.0112>.
- Charlina, C., & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. *GERAM*, 7(2), 78-82.
- Chen, Chia-Li Debra dkk. (2016). "The Effects of Game-Based Learning and Anticipation of a Test on the Learning Outcomes of 10th Grade Geology Students". *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12 (5), hlm. 1379-1388. Doi: 10.12973/eurasia.2016.1519a.
- Cózar-Gutiérrez, Ramón dan José Manuel Sáez-López. (2016). "Game-Based Learning and Gamification in Initial Teacher Training in the Social Sciences: An Experiment Education, 13 (1), hlm. 1-11.
- Dwiyono. (2017). "Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) dan Peralatan Bertenaga (Power Tools)". Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika, 7 (4), hlm. 343-351.
- Hasanah, Rizki Nur. (2015). "Pengembangan Media Karuta untuk Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas V di Gugus II Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/33534147.pdf>.
- Hidayat, Rahmat. (2018). "Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirusahaan". *Buletin Psikologi*, 26 (2), hlm. 71 - 85. Doi: 10.22146/buletinpsikologi.30988
- Hidayatullah, Taufik. (2015). "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Karuta dalam Pembelajaran Kanji (Penelitian pada Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI Angkatan 2012)". Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari [http://repository.upi.edu/21166/2/S\\_JEP\\_0807377\\_Abstract.pdf](http://repository.upi.edu/21166/2/S_JEP_0807377_Abstract.pdf).
- Kamnardsiri, Teerawat dkk. (2017). "The Effectiveness of the Game-Based Learning System for the Improvement of American Sign Language using Kinect". *The Electronic Journal of e-Learning* 15 (4), hlm. 283-296. Diakses dari [www.ejel.org](http://www.ejel.org).
- Kusuma, Ade Irma dan Santi Irawati (2012). "Pengembangan Media Pembelajaran melalui Permainan "Hunting Treasure" pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A di SMP Negeri 16 Malang". *Jurnal Online Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang*.
- Lin, Debita Tan Ai dkk. (2018). "Kahoot! It: Gamification in Higher Education". *Pertanika J. Soc. Sci. & Hum.*, 26 (1), hlm. 565 - 582.
- Liu, Eric Zhi Feng dan Po-Kuang Chen. (2013). "The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning - A Case of 'Conveyance Go'". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, hlm. 1044 - 1051.

- Novita, Mila (Ed). (2019). "Permainan Tradisional Karuta di Pekan Budaya Jepang, Seperti Apa?". *Tempo* (daring). Diakses dari <https://gaya.tempo.co/read/1173870/permainan-tradisional-karuta-di-pekan-budaya-jepang-seperti-apa>.
- Nurfauzi, Rena Rizki. (2016). "Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Piyungan Bantul Yogyakarta) Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi. Universitas Islam Negeri Kalijaga, Yogyakarta.
- Putra, Dian Wahyu dkk. (2016). "Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini". *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1 (1), hlm. 46-58.
- Rahman, Ridwan Arif dan Dewi Tresnawati. (2016). "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia". *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13 (1), hlm. 184-190.
- Taynton, Keith & Masako Yamada. (2011). "Using a Japanese Card Game Karuta to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English". Diakses dari [https://www.academia.edu/1117762/Using\\_a\\_Japanese\\_Card\\_Game\\_Karuta\\_to\\_Enhance\\_Listening\\_and\\_Speaking\\_Skills\\_in\\_Japanese\\_Learners\\_of\\_English](https://www.academia.edu/1117762/Using_a_Japanese_Card_Game_Karuta_to_Enhance_Listening_and_Speaking_Skills_in_Japanese_Learners_of_English)
- Vitianingsih, Anik Vega. (2016). "Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Inform*, 1 (1), hlm. 2502-3470.
- Yien, Jui-Mei dkk. (2011). "A Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Achievements in a Nutrition Course". *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (2), hlm. 1-10.. Duanmu, San. (2000). *The Phonology of Standard Chinese*. New York: Oxford University Press.