

## **Penggunaan Metode Bermain Media Question Card Pada Pembelajaran Teks Deskripsi**

Nikmatul Izzah, Taufan Hadi  
Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia  
Email: [nikmatulizzah124@gmail.com](mailto:nikmatulizzah124@gmail.com), [taufanhadiuyp@gmail.com](mailto:taufanhadiuyp@gmail.com)

---

### **ABSTRACT**

This study aims to describe the use of learning methods playing Question Card media as an alternative solution to increase student motivation and learning activeness in Indonesian Language Lessons on Descriptive Text material in VII grade junior high school students. The method used in this research is qualitative descriptive method through in-depth interviews, observation, and documentation. The results of the study found that the use of question card media game method can motivate students to be actively involved in learning. This method places students as the center of learning and the teacher acts as a facilitator. The question card media game method also trains students' skills in communication, collaboration and creative thinking. Based on the formative test results obtained, namely 21 students or around 87.5% of students obtained scores above the minimum completeness criteria and only 3 students or 12.5% of students still obtained scores below the minimum completeness criteria, cooperative learning using the question card media game method is believed to be used as an interactive method in learning at the Junior High Level. This method can also be applied to various subjects by adjusting the characteristics of the material, the characteristics of the students and the characteristics of the class where this method will be used.

### **ARTICLE INFO**

#### **Keywords:**

play method;  
question card  
media;  
description  
text learning

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menitikberatkan kepada belajar memahami bahasa sebagai alat komunikasi. Siswa tidak hanya belajar tentang ilmu tetapi juga belajar bagaimana menggunakan bahasa tersebut untuk kebutuhan berkomunikasi. Menurut Saparno dalam Herlina (2021) pendekatan komunikatif pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membentuk kompetensi komunikatif. Artinya pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengimplentasikan kepada siswa untuk memiliki kemampuan untuk menalar dan menjelaskan kembali informasi yang didapatnya. Selain itu peserta didik juga diharapkan untuk memiliki kompetensi untuk mengepresikan ide-nya, gagasannya, pendapatnya dengan menggunakan bahasa yang lebih baik.

Adapun pembelajaran Bahasa Indonesia mengajak siswa untuk berlatih menulis, berbicara, menyimak dan mendengarkan (Khotimah, 2023). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia ini siswa harus terlibat dalam proses literasi berdasarkan pengalaman dan peristiwa yang dialami sehari-hari.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi yang terbangun antara siswa, guru, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sulastri, 2019). Guru mempunyai peran untuk membangun interaksi semua komponen pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang nyaman dan kondusif. Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, guru perlu menentukan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik siswa. Guru perlu membuat metode pembelajaran yang menarik minat siswa sehingga siswa mampu memahami konten pembelajaran (F. H. Munawaroh et al., 2021).

Metode pembelajaran merupakan alat yang membantu siswa melalui prosedur kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Afandi et al., 2013). Penggunaan metode pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik materi pelajaran dan siswa. Melalui metode pembelajaran yang berdasarkan karakteristik siswa ini akan menumbuhkan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa (Mustakim, 2017).

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah memahami unsur Bahasa dalam teks deskripsi. Tujuan pembelajaran dalam mempelajari teks deskripsi ini adalah agar siswa mampu menemukan informasi eksplisit pada teks deskripsi dan menyimpulkannya melalui kegiatan menjawab pertanyaan dengan tepat. Di samping itu siswa mampu mengembangkan pemahamannya terhadap kata-kata yang jarang muncul dengan menemukan arti kata pada kamus secara mandiri dan tepat.

Penelitian didasari pada banyak siswa kelas VII yang mengalami kesulitan dalam mempelajari teks deskripsi di SMP Salafiah Wonorejo. Hal ini terlihat dari masuk rendahnya nilai rata-rata hasil tes formatif pada pembelajaran memahami unsur Bahasa dalam teks deskripsi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung pasif, siswa teramat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional melalui ceramah. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu membelajarkan siswa untuk mengkonstruksi pemahaman dan mengembangkan daya nalar yang dimilikinya secara optimal. (Yogica et al., 2020)

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain media Question Card dalam pembelajaran memahami unsur Bahasa dalam teks deskripsi. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pembelajaran materi memahami unsur Bahasa dalam teks

deskripsi setelah diterapkannya metode bermain media Question Card pada siswa kelas VII SMP Salafiah Wonorejo Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu menggambarkan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode bermain media Question Card pada siswa SMP. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Salafiah Wonorejo kabupaten Pasuruan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain media Question Card. Observasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana metode bermain media Question Card ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Wawancara dilaksanakan dengan menggunakan metode semistruktur, dimana peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara dengan tidak menutup kemungkinan perubahan terjadi pada saat wawancara dilakukan. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi tentang semua hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain media Question Card. Studi dokumentasi dilakukan dengan memverifikasi dokumen-dokumen yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dilakukan. Hasil studi dokumentasi ini menjadi salah satu dasar untuk merancang dengan metode bermain media Question Card yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di SMP Salafiah Wonorejo. Data yang diperoleh pada penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Semua data yang diperoleh dikelompokkan untuk selanjutnya dilakukan reduksi data dan disajikan secara deskriptif (Kusumastuti & Khoiron, 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### *Permainan Media Question Card*

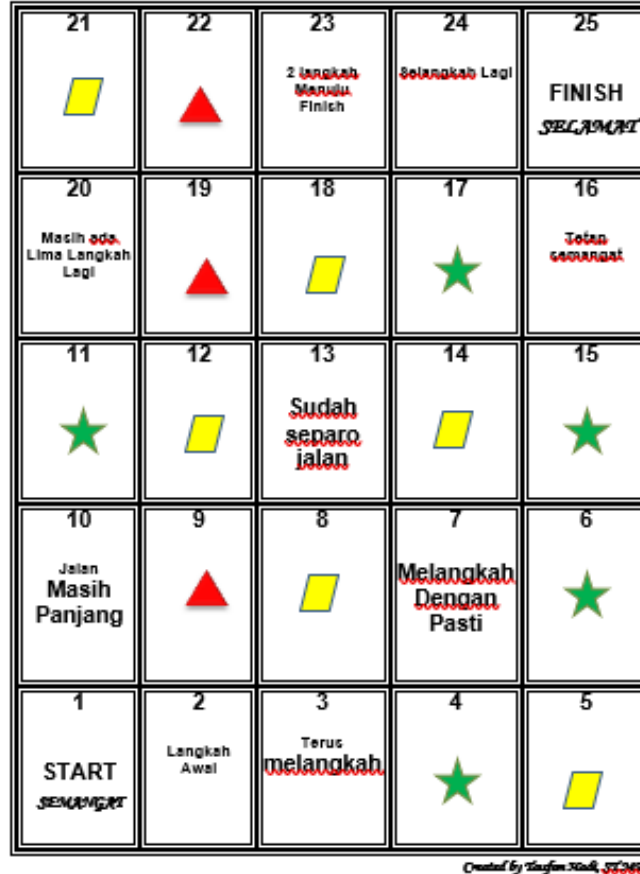
Metode pembelajaran menggunakan permainan dapat menciptakan proses belajar yang bermakna dan menyenangkan. Menurut Nurani (2020) melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak akan terangsang untuk berkembang baik secara emosi, sosial, maupun fisiknya. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi, memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terkirakan banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi (H. Munawaroh & Subiki, 2017). Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga membimbing siswa agar terampil untuk menemukan konsep pengetahuan dengan mengg

Media pembelajaran Question Card merupakan media pembelajaran modifikasi dari permainan ular tangga. Permainan ini merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih (D. A. Munawaroh & Rahmadonna, 2023). Permainan media Question Card adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion/bidak. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak diberi tantangan berupa mengerjakan kartu soal (Question Card) yang berisi pertanyaan materi Bahasa Indonesia dengan petunjuk tentang reward dan punishment.

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di kotak bergambar bintang,

segitiga atau jajaran genjang, maka pemain wajib mengambil kartu soal berdasarkan kategori bergambar bintang, segitiga atau jajaran genjang. Dari kartu soal tersebut terdapat petunjuk bagi pemain yang menjawab benar atau salah. Pemenang dari permainan ini adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Papan media Question Card dan contoh kartu soal seperti pada gambar di bawah ini.

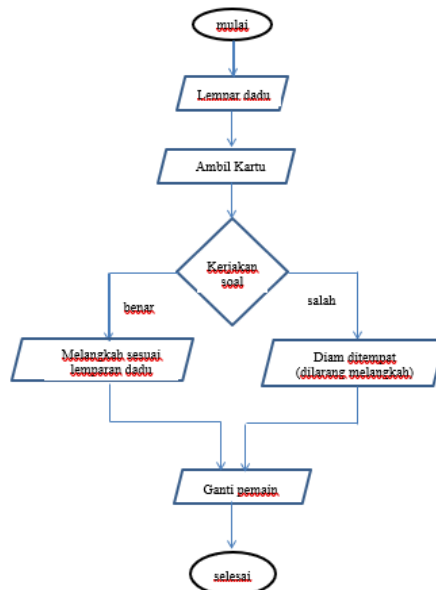
**PAPAN MEDIA QUESTION CARD**



Gambar 1. Papan Media Question Card

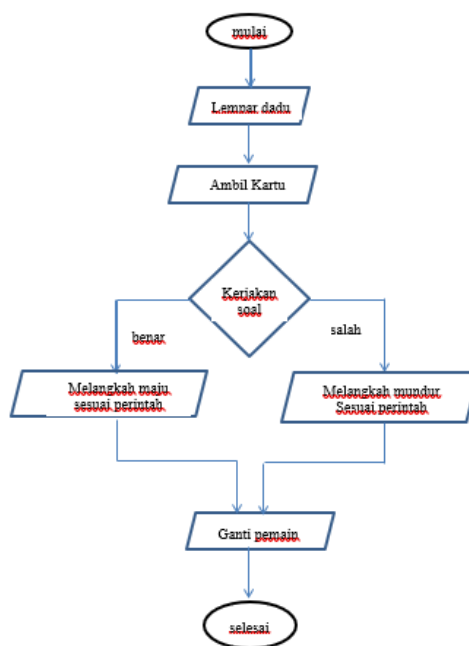
Langkah-langkah permainan media Question Card digambarkan dalam diagram alir berikut;

1. Langkah regular



Gambar 2. Diagram Alir Kartu Regular

2. Langkah pada kotak bintang, segitiga atau jajaran genjang



Gambar 3. Diagram Alir Kartu Bintang, Jajarangenjang, dan Segitiga

Adapun cara permainan ini dimulai dengan pengundian untuk menentukan urutan pemain. Rancangan desain dari media Question Card adalah berupa langkah-langkah permainan berikut.

1. Guru menyiapkan Media berupa papan media ukuran 5 kotak x 5 kotak = 25 kotak dan kartu yang berisi pertanyaan yang diletakkan disamping papan media.
2. Guru membagi mejadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah rombel dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Apabila setelah dibagi dengan 4 masih ada siswa yang belum mendapatkan kelompok maka bisa dimasukkan dalam kelompok yang lain sehingga ada kelompok yang anggotanya 5 anak.
3. Setiap siswa mendapat satu buah Pion / kertas bertuliskan namanya atau nomer absennya.
4. Kemudian diundi untuk menentukan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu.
5. Setiap siswa melempar dadu sesuai dengan urutannya. Setelah siswa melempar dadu siswa menjalankan pion/ kertas yang bertuliskan namanya sesuai dengan hasil lemparan dadu, kemudian siswa mengambil kartu soal reguler dan siswa mengerjakannya soal sesuai perintah yang ada dalam Question Card pada kertas masing-masing.
6. Apabila pion siswa jatuh pada bintang, segitiga, atau trapesium maka siswa mengambil kartu bintang, segitiga, atau trapesium yang sesuai untuk dikerjakan. Apabila siswa mengerjakan soal dengan benar, maka siswa akan mendapat reward, begitu pula sebaliknya apabila siswa mengerjakan soal dengan salah maka siswa akan mendapat hukuman sesuai perintah yang ada dalam Question Card.
7. setelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada pelembar pertama untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi, begitu juga seterusnya.
8. Permainan berhenti apabila semua pemain sudah berada pada kotak 25 dan sudah mengerjakan semua pesan-pesannya.
9. Pemain yang selesai lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang.

10. Setiap siswa membacakan hasil kerjanya untuk ditanggapi oleh temannya.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilaksanakan dengan pemberian materi pelajaran teks deskripsi. Melalui membaca teks deskripsi ini, siswa berdiskusi dipandu oleh guru untuk menemukan jelajah kata populer yang digunakan dalam bahasa komunikasi. Siswa mengidentifikasi jelajah kata yang ada dan mendefinisikannya. Sebagai refleksi pembelajaran pada pertemuan pertama tentang materi Pelajaran teks deskripsi ini, dilakukan umpan balik dari siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran. Dari umpan balik ini dapat terlihat keaktifan siswa untuk menemukan jelajah kata populer yang dapat didefinisikan. Melalui kerja kelompok, siswa merasa terlibat dalam pembelajaran teks deskripsi yang disajikan oleh guru.

Pelaksanaan permainan media Question Card dilakukan pada pertemuan kedua. Permainan media Question Card ini mengulang Kembali hasil identifikasi jelajah kata yang telah didefinisikan oleh siswa secara kolaboratif pada pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan media Question Card merupakan pembelajaran yang berfokus pada student center. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara otomatis siswa belajar untuk berpikir kritis dalam menghadapi tantangan dan memecahkan masalah yang dihadapi, melakukan kontrol terhadap aspek kognif (metakognisi), berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman dan memiliki literasi informasi yang baik.

Metode pembelajaran permainan media Question Card dirancang dengan mengintegrasikan keterampilan terpadu yang mampu menarik perhatian siswa melalui permainan dengan menyajikan konteks edukasi. Proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan metode permainan media Question Card ini juga menekankan pada peran guru sebagai fasilitator. Proses pembelajaran yang dilaksanakan merupakan bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama dalam proses interaksi personal antara sesama siswa dengan siswa, dan interaksi siswa dengan guru.

Model permainan media Question Card lebih menekankan permainan yang bersifat edukasi, siswa senang dalam melakukan permainan dan secara langsung mendalami informasi materi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Munawaroh (2023) permainan yang di desain dengan baik dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam hal tertentu karena siswa menyukainya. Proses interaksi pemain satu dengan yang lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu bertujuan supaya proses kegiatan belajar lebih efektif dan efisien.

Metode ular tangga juga menantang siswa untuk mengekspresikan dan menghasilkan ide-ide mereka sendiri. Dalam kegiatan ini siswa berdiskusi menyampaikan ide-ide dengan temannya untuk mengelola, mengorganisasi, menganalisis kritis, menyelesaikan masalah, dan menciptakan pembelajaran dan pemahaman baru yang lebih mendalam.

Kolaborasi merupakan keterampilan yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kolektif dalam hal membantu, menyarankan, menerima, dan bernegosiasi melalui interaksi dengan orang lain yang dimediasi oleh media pembelajaran. Kolaborasi juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk bekerja secara fleksibel, efektif, dan adil dengan orang lain untuk menyelesaikan sebuah tugas kolektif (Sulastri, 2019).

Dalam proses bermain, siswa fokus pada permainan yang secara otomatis melatih konsentrasi yang mereka miliki, membantu mereka untuk memahami bahasa verbal nonverbal, dan menambah ketekunan serta mengasah sosial emosional yang mereka

miliki. Selain itu, dalam hal karakter, melalui permainan media Question Card ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang dimiliki siswa, melatih siswa untuk memiliki rasa toleransi dengan sesama temannya, melatih siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin saat memainkan game, serta menumbuhkan kesadaran siswa tentang arti pentingnya mentaati aturan dalam sebuah permainan.

Kegiatan pembelajaran dengan metode permainan ini dikemas dalam format bermain, proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, hal ini terungkap dari wawancara dengan salah satu siswa:

“melalui bermain kartu ini saya lebih mudah ingat dengan kata-kata populer yang telah ditemukan pada bacaan sebelumnya. Saya tidak jenuh menghafal istilah-istilah penting yang telah dipelajari.”

Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa bermain menjadikan mereka lebih mudah untuk memahami materi dibandingkan dengan hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan guru dengan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Perwakilan dari siswa lain juga mengatakan hal yang senada.

“saya suka Pelajaran yang menggunakan permainan seperti bermain kartu ini. Selain seru dan menyenangkan, saya jadi mudah ingat dengan jawaban yang ditanyakan dalam kartu/”

Permainan media Question Card ini menuntut siswa untuk memiliki keterampilan komunikasi dan kolaborasi dalam sebuah kelompok. Permainan dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa karena terjalin interaksi antar pemain, selain itu dapat memberikan dasar bagi pencapaian macam-macam keterampilan untuk memecahkan masalah. Pelaksanaan kegiatan ini tidak lepas dari pantauan guru untuk menghindari kesalahan dan kecurangan penilaian.

Hasil dari metode permainan media Question Card ini, pada pertemuan selanjutnya dilaksanakan tes formatif untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami kata-kata penting sebagai unsur Bahasa dalam teks deskriptif. Dari 24 siswa kelas VII SMP Salafiah sebagai populasi penelitian didapatkan hasil 21 siswa atau sekitar 87,5% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan hanya 3 siswa atau 12,5% siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan metode permainan media Question Card di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan media Question Card dapat memotivasi siswa dan membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (student center) dan guru berperan sebagai fasilitator. Metode permainan media Question Card juga melatih keterampilan siswa dalam berkomunikasi, berkolaborasi dan berfikir kreatif.

Berdasarkan hasil tes formatif yang didapatkan yaitu 21 siswa atau sekitar 87,5% siswa memperoleh nilai di atas KKM dan hanya 3 siswa atau 12,5% siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM maka pembelajaran kooperatif menggunakan metode permainan media Question Card ini diyakini dapat digunakan sebagai metode yang interaktif dalam pembelajaran di Tingkat SMP. Metode ini juga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dengan melakukan penyesuaian terhadap karakteristik materi, karakteristik siswa dan karakteristik kelas dimana metode ini akan digunakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode

- pembelajaran. *Semarang: Unissula, 16.*
- Herlina, L. (2021). Penggunaan Metode Think Talk Write untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII–F SMP Negeri 1 Rancaekek. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 4(2), 408–414.* <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1205>
- Khotimah, N. K. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Dengan Konsep MIKIR Menggunakan Desain Pembelajaran Siswa Kelas VII MTsN 1 Balikpapan. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 3(3), 131–137.* <https://doi.org/10.51878/language.v3i3.2453>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif.* Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Munawaroh, D. A., & Rahmadonna, S. (2023). Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan metode ular tangga berkelompok pada siswa sekolah menengah pertama. *Epistema, 4(1), 45–57.* <https://doi.org/10.21831/ep.v4i1.61344>
- Munawaroh, F. H., Janah, U. I. W., Suparno, A. D., Niswa, B., Mufidah, I., Sari, S. A., Firlintan, A. S., Apriliani, S., Fadhilah, D., & Wulandari, S. S. (2021). *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD.* Scopindo Media Pustaka.
- Munawaroh, H., & Subiki, S. (2017). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Disertai Permainan Domino Fisika (Domfis) Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika, 5(1), 1–9.*
- Mustakim, Z. (2017). *Strategi dan metode pembelajaran.* Matagraf.
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain.* Bumi Aksara.
- Sulastri, E. (2019). *9 Aplikasi Metode Pembelajaran.* Guepedia.
- Yogica, R., Muttaqiin, A., & Fitri, R. (2020). *Metodologi pembelajaran: strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran.* IRDH Book Publisher.