

EFEKTIVITAS MEDIA *MEMORY GAME* DALAM MENCIPTAKAN SUASANA BELAJAR KONDUSIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VII-1 DI SMPN 1 TARAKAN

¹Sulistia Wahyu Ningsih, ²Inung Setyami

^{1,2}Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Borneo Tarakan

²email: inungsetyami@borneo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *memory game* dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-1 SMPN 1 Tarakan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi kelas yang kurang kondusif, ditandai dengan siswa yang sering berbicara sendiri, kurang fokus, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi selama pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Media *memory game* diterapkan melalui kegiatan mengingat soal secara berkelompok, di mana perwakilan kelompok mengamati soal dalam waktu tertentu, kemudian kembali ke kelompok untuk menyampaikan soal dan mendiskusikan jawabannya bersama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *memory game* efektif dalam membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, aktif berdiskusi, serta mampu bekerja sama dengan baik selama proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, media *memory game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Memory game*, media pembelajaran, suasana belajar kondusif, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan keterampilan berbahasa siswa. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu memahami informasi, menyampaikan gagasan, serta menggunakan bahasa dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Menurut (Rusman, 2019), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar di dalam kelas. Suasana kelas yang kondusif dapat membantu siswa lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, suasana kelas yang kurang kondusif dapat menghambat proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal. Menurut (Nasution et al., 2025), suasana belajar yang baik ditandai dengan adanya keterlibatan siswa secara aktif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas VII-1 SMPN 1 Tarakan, ditemukan bahwa sebagian siswa sering ribut, berbicara sendiri, dan kurang memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan suasana kelas sulit dikendalikan. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang aktif dan mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung menggunakan metode yang monoton. Situasi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan kondusif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dan mahasiswa PLP mencoba menggunakan beberapa media pembelajaran yang berbeda agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Namun, tidak semua media pembelajaran yang digunakan memberikan hasil yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Salah satu media yang menunjukkan hasil lebih baik adalah media *memory game*. Media ini digunakan dalam bentuk permainan mengingat soal secara berkelompok. Dalam permainan tersebut, perwakilan kelompok diminta maju untuk mengamati dan mengingat soal dalam waktu tertentu, kemudian kembali ke kelompok untuk menyampaikan isi soal kepada anggota kelompok lainnya. Selanjutnya, kelompok bekerja sama untuk menuliskan jawaban pada lembar yang telah disediakan. Penggunaan media *memory game* membuat siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih fokus karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Penggunaan media *memory game* menjadi lebih efektif ketika siswa diberikan kesempatan

untuk memilih kelompok belajar mereka sendiri. Pemilihan kelompok secara mandiri membuat siswa merasa lebih nyaman bekerja sama dengan teman kelompoknya sehingga suasana kelas menjadi lebih tertib. Siswa juga terlihat lebih aktif berdiskusi dan mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat membantu mengurangi keributan di dalam kelas serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *memory game* dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII-1 di SMPN 1 Tarakan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan fokus, partisipasi, dan kenyamanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru maupun mahasiswa PLP dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan kondusif di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan dan memahami kondisi pembelajaran secara mendalam berdasarkan fakta yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengamatan terhadap perilaku siswa, suasana kelas, dan efektivitas penggunaan media *memory game* dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII-1 di SMPN 1 Tarakan. Menurut (Sugiyono, 2023), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data.

Menurut (Sidiq et al., 2019), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata. Dengan demikian, metode ini sesuai digunakan untuk mengkaji kondisi kelas dan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas siswa, kondisi kelas, tingkat partisipasi siswa, serta perubahan suasana belajar sebelum dan

sesudah penggunaan media *memory game*. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan selama penelitian berlangsung. Menurut (Adnan & Latief, 2020), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh data sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tingkat fokus siswa, kerja sama kelompok, keaktifan siswa, serta kondisi kelas selama penggunaan media *memory game*. Instrumen ini membantu peneliti memperoleh data secara sistematis mengenai perubahan suasana belajar yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mengumpulkan, mengelompokkan, mendeskripsikan, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Menurut (Sugiyono, 2023), analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Media *Memory game* dalam Menciptakan Suasana Belajar Kondusif

Sebagaimana telah diuraikan pada bagian pendahuluan, suasana belajar yang kondusif merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Kondisi kelas yang tertib, nyaman, dan aktif dapat membantu siswa lebih fokus dalam menerima materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-1 SMPN 1 Tarakan, ditemukan bahwa kondisi kelas pada awal pembelajaran cenderung kurang kondusif. Sebagian siswa sering berbicara sendiri, bercanda dengan teman, dan kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan PLP, guru dan mahasiswa PLP telah mencoba beberapa media pembelajaran untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, beberapa media yang digunakan sebelumnya belum menunjukkan hasil yang maksimal. Siswa masih terlihat kurang fokus dan suasana kelas masih cenderung ribut selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP yang lebih menyukai pembelajaran interaktif dan melibatkan aktivitas secara langsung.

Salah satu media pembelajaran yang menunjukkan hasil lebih efektif adalah media *memory game*. Media ini digunakan dalam bentuk permainan mengingat soal secara

berkelompok. Dalam pelaksanaannya, perwakilan kelompok diminta maju untuk mengamati dan mengingat soal dalam waktu tertentu, kemudian kembali ke kelompok untuk menyampaikan isi soal kepada anggota kelompok lainnya. Selanjutnya, kelompok bekerja sama untuk menuliskan jawaban pada lembar yang telah disediakan. Penggunaan media *memory game* membuat siswa terlihat lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, serta memperhatikan instruksi yang diberikan selama permainan berlangsung. Selain itu, siswa terlihat lebih fokus karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Hidayat et al., 2019) yang menyatakan bahwa permainan edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media yang menarik mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga dapat membantu mengurangi rasa bosan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Hal tersebut juga didukung oleh (Surur, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, (Dahlia et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam belajar. (Tsurayya & Sukmawati, 2023) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media *memory game* menjadi lebih efektif ketika siswa diberikan kesempatan untuk memilih kelompok belajar mereka sendiri. Pemilihan kelompok secara mandiri membuat siswa merasa lebih nyaman bekerja sama dengan teman kelompoknya. Kondisi tersebut berdampak pada berkurangnya keributan di dalam kelas karena siswa lebih fokus menyelesaikan permainan dan berdiskusi bersama kelompoknya masing-masing. Suasana kelas juga menjadi lebih tertib dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Menurut (Ramadani et al., 2023), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal tersebut terlihat selama penggunaan media *memory game*, di mana siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan juga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Merujuk pada berbagai temuan tersebut, penelitian ini merumuskan beberapa strategi utama dalam penggunaan media *memory game* untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Strategi-strategi tersebut dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Efektivitas Media *Memory game* dalam Menciptakan Suasana Belajar Kondusif

Strategi Pembelajaran	Pembelajaran Inti	Tujuan
Penggunaan media <i>memory game</i>	Perwakilan kelompok mengingat soal, kembali ke kelompok, lalu kelompok	Meningkatkan fokus dan minat belajar siswa

	menjawab bersama	
Pemilihan kelompok mandiri	Siswa diberikan kesempatan memilih kelompok sendiri	Menciptakan kenyamanan dan kerja sama kelompok
Pembelajaran interaktif	Siswa aktif berdiskusi dan berpartisipasi dalam permainan	Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa
Suasana belajar menyenangkan	Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan	Mengurangi keributan dan rasa bosan siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media *memory game* tidak hanya membantu meningkatkan fokus siswa, tetapi juga mendorong kerja sama kelompok, partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media *Memory game*

Selain menunjukkan efektivitas penggunaan media *memory game*, hasil penelitian juga menemukan adanya faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran di kelas. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Faktor pendukung penggunaan media *memory game* antara lain antusias siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan, kerja sama kelompok yang baik, serta media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, pemberian kebebasan kepada siswa untuk memilih kelompok sendiri juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan tertib. Siswa terlihat lebih aktif bekerja sama dan berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dibandingkan sebelumnya.

Namun, terdapat beberapa faktor penghambat selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *memory game*. Beberapa siswa terkadang terlalu bersemangat saat bermain sehingga suasana kelas menjadi sedikit ramai. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi kendala karena permainan membutuhkan waktu yang cukup agar seluruh kelompok dapat berpartisipasi secara maksimal. Perbedaan tingkat fokus dan kemampuan siswa dalam mengingat soal juga menjadi tantangan tersendiri selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Menurut (Nasution et al., 2025), keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kondisi siswa, pengelolaan kelas, serta suasana belajar yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Adapun faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *memory game* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media *Memory game*

Faktor pendukung	Deskripsi	Faktor penghambat	Deskripsi
Antusias siswa	Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran berbasis permainan	Suasana kelas ramai	Beberapa siswa terlalu bersemangat saat bermain
Kerja sama kelompok	Siswa mampu	Keterbatasan waktu	Permainan

	berdiskusi dan bekerja sama dengan baik		membutuhkan waktu yang cukup lama
Media pembelajaran menarik	Media membantu siswa lebih fokus dan aktif	Perbedaan tingkat fokus	Tidak semua siswa memiliki kemampuan mengingat yang sama
Pemilihan kelompok mandiri	Siswa merasa nyaman dengan kelompoknya	Pengelolaan kelas	Guru perlu mengontrol kelas dengan baik selama permainan

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa keberhasilan penggunaan media *memory game* dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung mampu membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kondusif, sedangkan faktor penghambat menjadi tantangan yang perlu dikelola dengan baik oleh guru agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *memory game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-1 SMPN 1 Tarakan efektif dalam membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Media ini mampu meningkatkan fokus, partisipasi, kerja sama, serta antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media *memory game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *memory game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-1 SMPN 1 Tarakan efektif dalam membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Media *memory game* yang diterapkan melalui kegiatan mengingat soal secara berkelompok mampu meningkatkan fokus, perhatian, partisipasi, dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif, tertib, dan menyenangkan.

Selain itu, keberhasilan penggunaan media *memory game* didukung oleh beberapa faktor, seperti antusias siswa, kerja sama kelompok yang baik, media pembelajaran yang menarik, serta kenyamanan siswa dalam kelompok belajar. Namun, terdapat pula beberapa faktor penghambat, seperti suasana kelas yang terkadang ramai karena siswa terlalu bersemangat, keterbatasan waktu pembelajaran, dan perbedaan tingkat fokus siswa dalam mengingat soal.

Secara keseluruhan, media *memory game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu guru menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan keaktifan siswa, serta mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.
- Dahlia, N. R., Sembiring, M. M., & Faisal, F. (2024). Media gamifikasi: Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis educational game. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1–14.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59–68.
- Nasution, A., Arzilea, N., Rahmah, A. D., Fitri, N. A., & Pratiwi, L. (2025). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan partisipasi siswa di MIS Al Islam Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(4), 925–929.
- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
- Rusman, M. P. I. (2019). *Manajemen Pengelolaan Kelas: Pendekatan dan prosedur*. UMSurabaya Publishing.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–228.
- Sugiyono, D. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF* (2023 ed.). ALFABETA BANDUNG.
- Surur, A. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran; Teori, Aplikasi, dan Publikasi*. K-Media.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 6(2), 81–92.