

**PELATIHAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI MELALUI KEGIATAN BELAJAR BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SDIT NURUT TAKWA**

**Endeh Surtijah<sup>1</sup>, Nurul Azzahra<sup>2</sup>, Rifa Mutiara Hidayat<sup>3</sup>**  
Universitas Pelita Bangsa

**SUBMISSION TRACK**

Submitted : 27 June 2024  
Accepted : 3 July 2024  
Published : 4 July 2024

**KEYWORDS**

Communication skills development, game-based, in-school, learning motivation, students

**CORRESPONDENCE**

Phone: xxxxxxxxxxxx

E-mail: [endehsurtijah@gmail.com1](mailto:endehsurtijah@gmail.com1),  
[nurulazzahra48@gmail.com2](mailto:nurulazzahra48@gmail.com2)  
[rifamutiarah@gmail.com3](mailto:rifamutiarah@gmail.com3)

**A B S T R A C T**

Teaching methods that integrate games as the main learning tool have been implemented in school settings in an effort to increase student engagement and motivation in the learning process. This service programme aims to identify and analyse the extent to which monopoly games can motivate students in teaching and learning activities, improve speaking skills, develop listening skills, train negotiation skills and improve social interaction. Monopoly game can be an effective tool in learning communication in class. This training service programme is practiced directly in class 2 SDIT NURUT TAKWA so that the implementation and evaluation of the monopoly game-based learning programme at this school can take place well because previously the teaching method used by the teacher was only lecture, which made students' learning motivation decrease.

2024 All right reserved

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

**PENDAHULUAN**

Dikutif dari (Redy Winatha & Made Dedy Setiawan, n.d.) Sistem pendidikan Indonesia menghadapi tantangan yang sangat besar untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang mampu bersaing dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (AEC). Fenomena ini meningkatkan persaingan di pasar tenaga kerja. AEC merupakan tahapan yang sangat tepat untuk mendemonstrasikan secara terbuka dan menunjukkan kepada negara lain tidak hanya kualitas dan kuantitas produk, namun juga sumber daya manusia Indonesia. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas adalah pendidikan. Konteks pengembangan keterampilan komunikasi melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan di sekolah menjadi semakin penting mengingat tantangan perkembangan teknologi yang terus berubah. Di era digital, banyak siswa yang terpaku pada perangkat elektronik mereka, menghabiskan waktu berjam-jam berinteraksi dengan layar dan kurang berpartisipasi dalam interaksi sosial. Hal ini mempengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal dan kemampuan bekerjasama antar siswa. Penggunaan permainan sebagai sarana pembelajaran terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar. Sejalan dengan (Sumihatul Ummah et al., 2023) Permainan sering kali memberikan konteks yang bermakna untuk subjek atau keterampilan yang diajarkan. Memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan peserta merasakan langsung suatu situasi atau masalah, sehingga menciptakan pemahaman yang lebih baik dibandingkan sekadar membaca teks atau mendengarkan ceramah. Selain itu, permainan memotivasi peserta dengan menawarkan tantangan, poin, penghargaan atau prestasi yang meningkatkan motivasi belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam permainan, peserta juga melihat bagaimana topik atau keterampilan yang diajarkan dapat diterapkan pada situasi nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang relevansi materi. Selain itu, permainan

mendorong pembelajaran aktif, kerjasama dan kompetisi, memungkinkan peserta untuk belajar dari pengalaman dan kesalahan mereka Sebagai bagian dari pengembangan keterampilan komunikasi. Permainan memberikan suasana yang menyenangkan dan menantang dimana siswa dapat berlatih berkomunikasi secara efektif dengan teman sebayanya. Permainan memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan cara yang jelas dan terstruktur. Selain itu, penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran memungkinkan siswa belajar lebih aktif dan langsung. Selain mendengarkan penjelasan guru, Anda juga dapat mengikuti pembelajaran secara langsung. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, mengembangkan keterampilan komunikasi melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah penting bagi siswa untuk mengatasi tantangan komunikasi di era digital ini. (Pratiwi et al., 2021) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang didalamnya diperoleh informasi dari berbagai sumber atau suatu kegiatan yang dilakukan selama belajar berdasarkan pengalaman yang diperoleh untuk mencapai tujuan yang diinginkan, yang berujung pada perubahan tingkah laku. Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja apabila pembelajaran dirasa nyaman dan mendukung proses pembelajaran Meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata dan memungkinkan mereka sukses dalam banyak aspek kehidupan.

Menurut (Mahesti & Dewi Koeswanti, 2021) Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menyajikan materi. Penyajian materi yang tidak membosankan dan menarik dapat memberikan dampak positif bagi siswa (Awaludin, Wibawa, & Winarsih, 2020; Effendi & Hendriyani, 2020). Selain penyajian materi, metode pengajaran yang digunakan guru juga diperlukan untuk mengatasi permasalahan perkembangan saat ini. Perubahan metode pengajaran terlihat pada peralihan dari pembelajaran mandiri tradisional ke pembelajaran kontekstual. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa belajar karena siswa tertarik (Hartini, Misbah, Dewantara, Oktovian, & Aisyah, 2017; Wulandari et al., 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka tujuannya adalah untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui pengembangan media yang ramah terhadap lingkungan pembelajaran dan merespon perkembangan ICT (teknologi, informasi dan komunikasi). Produk inovatif ini adalah permainan monopoli Mengembangkan keterampilan komunikasi siswa di sekolah melalui pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa tantangan yang harus diatasi. Pertama, banyak siswa yang terpaksa menggunakan teknologi yang mengurangi interaksi langsung dengan orang lain, sehingga mengakibatkan kurangnya keterampilan interpersonal. Kedua, kurangnya latihan dalam kolaborasi tim dapat menghambat pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif. Selain itu, rendahnya motivasi belajar, terutama pada metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik, dapat mempengaruhi partisipasi siswa dalam kegiatan yang memerlukan pengembangan keterampilan komunikasi. Selain itu, kurangnya kesempatan praktik dalam situasi nyata menjadi kendala untuk memperkuat keterampilan komunikasi siswa. Tantangan kurikulum dan pembelajaran berbasis permainan juga harus dipertimbangkan, sementara keterbatasan sumber daya seperti waktu, uang, dan personel dapat menghalangi penerapan yang efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diharapkan pengembangan keterampilan komunikasi melalui pembelajaran berbasis permainan dapat berhasil dan lebih efektif di lingkungan sekolah.

Menurut (Rahmadani et al., 2023) Salah satu solusi untuk menghilangkan hal di atas adalah sebaiknya guru mengembangkan media pembelajaran sedemikian rupa sehingga lebih menarik dan membuat siswa fokus dalam pembelajaran, namun perlu diperhatikan bahwa dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, hal tersebut harus dilakukan. menjadi penting sesuai dengan karakteristik lingkungan belajar. siswa Dengan bantuan media permainan, siswa tidak hanya dapat belajar, tetapi juga meningkatkan keterampilan dan kreativitasnya sehingga siswa dapat mempelajari berbagai hal yang menunjang proses pembelajaran. Lingkungan permainan sangat cocok untuk siswa, mengingat lingkungan permainan menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pekerjaan defensif Untuk mengatasi permasalahan pengembangan kemampuan komunikasi siswa, ada beberapa solusi yang dapat diterapkan di sekolah dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan. Pertama, diperlukan integrasi yang lebih aktif antara pembelajaran tradisional dan aktivitas berbasis permainan. Hal ini dapat dilakukan dengan merancang kurikulum yang mencakup unsur permainan yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi, seperti role play, board game, atau role play. Kedua, penting untuk memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru untuk penerapan kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang efektif. Hal ini dapat mencakup pelatihan tentang cara menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran dan cara mengintegrasikan keterampilan komunikasi ke dalam aktivitas tersebut. Ketiga, sekolah dapat mempertimbangkan lebih banyak peluang bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan komunikasi dalam konteks dunia nyata, seperti proyek kolaboratif, klub debat, atau kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Keempat, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dimana siswa merasa nyaman menguji keterampilan komunikasi mereka tanpa takut membuat kesalahan. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan kelas yang inklusif dan mendukung serta memberikan siswa umpan balik konstruktif yang membantu mereka meningkatkan keterampilan mereka. Dengan menerapkan solusi tersebut diharapkan pengembangan keterampilan komunikasi melalui pembelajaran berbasis permainan dapat lebih efektif dan bermanfaat bagi siswa di sekolah. Menurut (Afandi et al., n.d.) Salah satu solusi untuk menghilangkan hal di atas adalah guru mengembangkan lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan membuat siswa fokus belajar, namun perlu diperhatikan hal tersebut harus dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik. menjadi penting sesuai dengan karakteristik lingkungan belajar. Siswa Dengan bantuan Pelimedia, siswa tidak hanya dapat belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya sehingga siswa dapat mempelajari berbagai hal yang menunjang proses pembelajaran. Lingkungan permainan sangat cocok untuk siswa, karena lingkungan permainan menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif di sekolah.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Menurut (*Komunikasi 6*, n.d.) Segala aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan melalui permainan. Bermain diartikan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan berperan penting dalam perolehan keterampilan baru bagi anak. Menyadari pentingnya hal ini, para pendidik menggunakan permainan sebagai alat terpenting dalam merencanakan dan mengelola proses pendidikan anak. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan secara langsung disekolah dasar dilakukan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar, kegiatan ini melibatkan siswa sebanyak 1 kelas dengan sistem bergilir. Program pengabdian pelatihan ini berlangsung dikelas 2 SDIT NURUT TAKWA pada saat kegiatan belajar mengajar

dilaksanakan hal ini bertujuan karena metode pengajaran yang dilakukan guru sebelumnya hanya bersifat ceramah kegiatan mengajar jadi terasa membosankan dan itu yang membuat motivasi belajar siswa jadi menurun.

## PEMBAHASAN

### 1. Sosialisasi atau Keterampilan Kegiatan

Sosialisasi aktivitas permainan Monopoli pada pembelajaran kelas satu dapat dilakukan dengan mengintegrasikan permainan ini ke dalam kurikulum sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru dapat menjelaskan kepada siswa bahwa Monopoli adalah permainan papan yang membantu mereka memahami konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan mengidentifikasi nilai uang. Kegiatan diawali dengan guru menjelaskan aturan dasar permainan dengan kata-kata sederhana, menggunakan bahasa yang dapat dipahami anak. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan setiap kelompok diberikan seperangkat Monopoli. Guru bertindak sebagai pemandu untuk membantu siswa memainkan permainan dengan baik dan memberikan bimbingan bila diperlukan. Selama permainan, guru dapat membimbing siswa untuk berpikir strategis, mengelola uang dengan bijak, dan berinteraksi positif dengan teman-temannya.

Melalui sosialisasi ini, mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep akademis, namun juga keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi dan sportivitas dalam berkompetisi. Kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran.

### 2. Pelaksanaan atau Pendidikan

Program ini dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung dengan sesi permainan yang diadakan dua kali. Anak-anak dibagi ke dalam sesi untuk memastikan keterlibatan aktif setiap peserta didik setiap sesi diawali dengan nomor urut 1 sampai 15 dan sesi kedua dengan nomor urut 16 sampai 30. Guru memandu anak-anak selama permainan, memberikan bantuan jika diperlukan. Guru juga mencangkup diskusi Refleksi setelah setiap sesi untuk mengevaluasi pemahaman anak-anak tentang permainan dan nilai-nilai yang mereka pelajari.

### 3. Evaluasi

Evaluasi program ini dilakukan melalui guru bertanya kepada murid, ini dilakukan selama pelaksanaan permainan untuk mengetahui keterlibatan dan respon anak-anak. Guru bertanya dengan anak-anak untuk mendapatkan umpan balik tentang kegiatan permainan tersebut. Di akhir permainan diadakan sesi refleksi bersama untuk mengevaluasi hasil dan manfaat kegiatan permainan tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran sambil bermain. Permainan ini meningkatkan kemampuan berbicara, mengembangkan keterampilan mendengar, melatih kemampuan bernegosiasi dan meningkatkan interaksi sosial. Permainan monopoli dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran komunikasi di kelas.



*Kegiatan dikelas pada saat program pengabdian berlangsung di SDIT NURUT TAKWA*

## **KESIMPULAN**

Hasil kegiatan edukasi permainan Monopoli menunjukkan potensi yang besar dalam mengembangkan keterampilan sosial dan akademik siswa. Memasukkan permainan ke dalam kurikulum tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep akademis seperti matematika dan nilai uang, namun juga memperkuat keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan keterampilan olahraga kompetitif. Melaksanakan program dengan permainan reguler memberikan setiap siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan menikmati pembelajaran yang menyenangkan. Evaluasi menyimpulkan bahwa permainan Monopoli dapat meningkatkan keterlibatan siswa, keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, keterampilan negosiasi dan interaksi sosial. Dengan demikian, permainan Monopoli terbukti menjadi pembelajaran holistik efektif yang memperkuat hubungan antara konsep akademik dan keterampilan sosial dalam lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SDIT NURUT TAKWA beserta guru, siswa dan semua yang terlibat pada kegiatan ini atas bantuannya dalam “Pelatihan Keterampilan Komunikasi Melalui Kegiatan Belajar Berbasis Permainan di Sekolah Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDIT NURUT TAKWA”. Tahun ajaran 2024.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, R., Media, P., Permainan, P., Tangga, U., Meningkatkan, U., Belajar, M., Dan, S., Belajar, H., Di, I., & Dasar, S. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR. komunikasi*6. (n.d.).
- Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. 9(1), 30–39.
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciyati. (2021). Analisis Penerapan

- Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (n.d.). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- Sumihatul Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(3). <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>