

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

3P (PROVISI, PROTEKSI, DAN PARTISIPASI) DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME DI MADRASAH IBTIDAIYAH: PENERAPAN DAN TANTANGANNYA

Siti Musarokah

FPBS , Universitas PGRI Semarang
email: musarokahsiti@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui jenis game yang diterapkan guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam proses pembelajaran, 2) mendeskripsikan penerapan provisi, proteksi, dan partisipasi (3P) dalam pembelajaran menggunakan game di MI, dan 3) untuk mendeskripsikan tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan 3P dalam pembelajaran menggunakan game. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Populasi penelitian ini adalah guru MI Husnul Khatimah Kecamatan Tembalang, Kota Semarang. Sample penelitian ini berjumlah 10 guru dan ditentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Questioner dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data, dan kemudian data dianalisis dengan langkah reduksi data, data display, dan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) jenis game yang terapkan oleh guru dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas, yaitu Teka Teki Silang, Kartu Pintar, Tebak Nyanyi, Tebak Kata, Kartu Bergambar, Angka Bom Bilangan Loncat, dan Kuis Game; 2) 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) sudah diterapkan dalam proses pembelajaran dengan sangat baik oleh sebagian besar guru, namun beberapa guru belum sepenuhnya menerapkannya; dan 3) dalam pembelajaran menggunakan game, guru mengalami banyak tantangan atau kendala, diantaranya adalah media bantunya terbatas, partisipasi anak masih terbatas, memerlukan tenaga dan waktu ekstra dalam menerapkannya, antar kelompok saling mengganggu, dan lain sebagainya. 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) juga menjadi kendala tersendiri bagi guru karena pemahaman mereka akan tiga prinsip dasar dalam pendidikan ramah anak ini masih terbatas.

Kata Kunci: 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi), game, penerapan, tantangan

Abstract

The study aims at 1) finding out the kinds of game applied by the teachers of Islamic Elementary School in teaching learning process, 2) describing the implementation

of 3Ps (Provision, Protection, and Participation) in learning using game, and 3) describing the teachers' challenges in implementing 3Ps in learning using game. This study is a descriptive qualitative research, and the population of the study was all teachers of Husnul Khatimah Islamic Elementary School in Semarang Municipality. The sample of the study was ten teachers and taken by using purposive sampling technique. In collecting the data, the writer used questioner and interview, and the data was then analyzed by reducing the data, displaying the data, and drawing conclusion/verification. The results of the study show that 1) the kinds of game implemented by the teachers are still limited, namely Teka Teki Silang, Kartu Pintar, Tebak Nyanyi, Tebak Kata, Kartu Bergambar, Angka Bom Bilangan Loncat, and Kuis Game; 2) 3Ps (Provision, Protection, and Participation) are well-implemented by most of the teachers in learning using game; however, some of them have not implemented them fully; and 3) there are many challenges faced by the teachers in implementing game in learning process, such as limited teaching media, limited students' participation in playing game, requires extra time and effort, between groups interfere each other, etc. Because of their limited knowledge of the three principles of child friendly education (Provision, Protection, and Participation), the implementation of 3Ps becomes the other challenge for the teachers.

Keywords: 3P ((Provision, Protection, and Participation), game, implementation, challenges

PENDAHULUAN

Mewujudkan pendidikan ramah anak adalah dambaan setiap kalangan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Hal ini bisa diwujudkan jika setiap komponen yang terlibat seperti sekolah, kepala sekolah, guru, orang tua, peserta didik dan tenaga kependidikan lainnya serta pemerintah secara bersama-sama merealisasikannya. Pendidikan ramah anak adalah pendidikan yang dalam pelaksanaannya memiliki prinsip untuk memperhatikan hak-hak anak. Hak-hak anak ini tertuang dalam *a handbook of Implementation of the Rights of the Child* yang dialihbahasakan dengan judul Hak-Hak Anak (2011). Dalam buku ini setidaknya disebutkan 45 pasal yang mengatur tentang hak-hak anak. Hak-hak anak tersebut diantaranya hak anak untuk bebas berekspresi, hak anak atas pendidikan, hak anak untuk bersenang-senang, bermain dan berbudaya dan lain sebagainya.

Seperti kita ketahui bersama bahwa siswa SD/MI adalah masih dalam kategori anak. Oleh karena itu, dalam lingkungan sekolah, guru sebagai kepanjangan tangan orang tua peserta didik seharusnya mampu memenuhi hak-hak tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Guru seharusnya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kebebasan berekspresi, mengeluarkan pendapat, bertanya, menjawab bahkan menyela tanpa rasa takut. Hal ini selaras dengan Model pengajaran Ramah Anak (*Child Friendly Teaching Model*) yang berbasis 3P (Provisi, Proteksi dan Partisipasi) yang dikembangkan oleh Listyaning dkk. Model pembelajaran ini mencoba menerapkan 3P tersebut dalam proses pembelajaran dimana tiga hak dasar anak dipenuhi. Dalam buku ini disebutkan bahwa provisi merupakan ketersediaan kebutuhan anak akan cinta dan kasih sayang, makanan, kesehatan, pendidikan dan rekreasi. Sementara itu, proteksi adalah hak anak untuk mendapatkan perlindungan dari

ancaman, diskriminasi, hukuman, dan lain sebagainya baik bersifat fisik maupun psikis, dan partisipasi adalah hak anak yang mengkait dengan hak untuk bertindak; dalam hal ini siswa diberikan kebebasan untuk berpendapat, bertanya, berargumentasi, dan berperan aktif di kelas maupun di sekolah. Oleh karena itu, apapun strategi, metode, teknik dan/atau media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran seharusnya guru tetap memperhatikan 3P ini di dalamnya sehingga akan terwujud pendidikan yang benar-benar ramah anak.

Penerapan hak-hak anak dalam proses pembelajaran sebenarnya juga bukan hal baru dilakukan oleh guru maupun praktisi pendidikan. Senowarsito, Nugrahani, dan Musarokah (2016) telah melakukan penelitian terhadap penerapan *Local Plants* sebagai media alternatif untuk mempromosikan pembelajaran ramah anak oleh guru di Raudhatul Athfal. Dalam penelitian ini, mereka mengobservasi guru dalam menerapkan tanaman lokal sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan tanaman lokal dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, rekreasional, memberikan pengalaman belajar bagi siswa, menarik dan riil sehingga meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, emosional, dan kinestetik siswa. Melalui media ini peserta didik juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian tentang pendidikan ramah anak juga telah dilaksanakan oleh Senowarsito dan Ulumudin, dan Indriani (2012) dengan judul “Implementasi Pendidikan Ramah Anak dalam Konteks Membangun Karakter Siswa di Sekolah Dasar Negeri di Kota Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun sekolah-sekolah sudah mengimplementasikan pendidikan ramah anak, namun faktanya hasilnya belum optimal karena beberapa kendala seperti keterbatasan anggaran, sarana dan prasarana.

Untuk mewujudkan pembelajaran ramah anak di kelas, guru sebenarnya dapat menggunakan beragam strategi. Salah satunya melalui game atau permainan. Game atau permainan sering kali dipilih guru sebagai alternatif pilihan untuk membuat suasana kelas menjadi hidup. Dengan menggunakan game, pembelajaran juga menjadi menyenangkan dan siswa cenderung ikut aktif berpartisipasi dalam permainan. Selain itu game juga dapat bermanfaat mencairkan suasana kelas yang hening/kaku. Harmer (Diana, 2010) menyatakan bahwa game merupakan bagian vital dari perlengkapan guru; game digunakan tidak hanya untuk praktik bahasa tapi juga untuk efek terapi; game dapat digunakan di tingkatan apapun, dan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran menjadi menarik dan menantang.

Atas dasar itulah, beberapa peneliti telah menerapkan game dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian pertama dilakukan oleh Yuliana (2013). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Snake and Ladder game* dalam pembelajaran *vocabulary* siswa SD dan untuk mengetahui respon siswa ketika game tersebut diterapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru telah menerapkan *Snake and Ladder game* dengan baik, dan siswa sangat tertarik dengan penerapan game ini. Siswa juga menjadi lebih aktif, gembira dan lebih antusias dalam belajar Bahasa Inggris. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Rini dan Kusumarsdyati. Penelitian mereka bertujuan untuk mengetahui penerapan *Listen and Draw game* pada pengajaran *preposition of place* di kelas lima MI dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan game tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *listen and draw game* berhasil meningkatkan penguasaan siswa pada *preposition of place* dan mereka sangat tertarik dengan aktivitas menggambar dan mewarnai pada game tersebut.

Dari pengamatan beberapa hasil penelitian di atas, nampaknya para peneliti hanya menerapkan game sebagai permainan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa, dan dalam penerapannya belum mempertimbangkan apakah hak-hak anak (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) sudah terpenuhi melalui aktivitas yang dilakukan dalam game atau permainan tersebut. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengkaji apakah guru sudah menerapkan 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) dalam proses pembelajaran menggunakan game di Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti berasumsi bahwa game bukanlah strategi yang baru yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Namun, penggunaan game ini dalam pembelajaran apakah sudah memperhatikan hak-hak anak khususnya provisi, proteksi, dan partisipasi masih perlu dikaji lebih jauh. Penerapan game yang dimaksud adalah game yang tidak hanya memberikan pengalaman belajar kepada siswa, namun dalam penerapannya juga memperhatikan hak-hak anak, seperti hak mengeluarkan pendapat, bertanya, menjawab, menyela, dan tentunya bermain atau game tersebut juga aman bagi siswa.

Berdasarkan paparan di atas, rumusan penelitian ini adalah

1. Apa saja jenis game atau permainan yang diterapkan oleh guru Madrasah Ibtidaiyah dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana penerapan 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game oleh guru Madrasah Ibtidaiyah?
3. Apa saja tantangan atau kendala yang dihadapi oleh guru Madrasah Ibtidaiyah dalam menerapkan 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game?

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan:

1. untuk mengetahui jenis-jenis game atau permainan yang diterapkan oleh guru Madrasah Ibtidaiyah dalam proses pembelajaran.
2. untuk mengetahui penerapan provisi, proteksi, dan partisipasi dalam pembelajaran menggunakan game di Madrasah Ibtidaiyah.
3. untuk mendeskripsikan tantangan atau kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan provisi, proteksi, dan partisipasi dalam pembelajaran menggunakan game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2004: 9), "Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah dan peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi." Populasi penelitian ini adalah seluruh guru di dua Madrasah Ibtidaiyah Husnul Khatimah Kecamatan Tembalang, dan sampel penelitian ini berjumlah 10 orang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Moleong (2007: 224-225) menyebutkan 4 ciri-ciri purposive sampling, yaitu rancangan sampel yang muncul, pemilihan sampel secara berurutan, penyesuaian berkelanjutan dari sampel, dan pemilihan berakhir jika sudah terjadi pengulangan. Data penelitian ini dikumpulkan melalui penyebaran angket (kuesioner) dan wawancara. Kemudian data dianalisis menggunakan alat analisis data Miles dan Huberman (1994) dengan tahapan reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab rumusan masalah penelitian, peneliti mengumpulkan data dengan menyebar angket dan melakukan wawancara kepada sepuluh guru MI Husnul Khatimah. Setelah data di analisis, hasilnya akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Jenis game yang diterapkan oleh guru Madrasah Ibtidaiyah dalam proses pembelajaran

Hasil analisis data terkait jenis game atau permainan yang diterapkan guru MI dalam proses pembelajaran dapat dirinci pada Tabel 1.

Dari Tabel 1, terlihat jumlah sampel penelitian ini adalah sepuluh guru dari dua MI Madrasah Ibtidaiyah Husnul Khatimah. Terdapat dua jenis game yang diterapkannya guru 1 (G1), guru 2 (G2), guru 4 (G4) dan guru 10 (G10) dalam proses pembelajaran yaitu Teka Teki Silang dan Kartu Pintar; sementara itu, Game yang diterapkan guru 3 (G3) dalam proses pembelajaran yaitu tebak nyanyi dan tebak kata; guru 5 (G5) menerapkan game Kartu Bergambar; jenis game yang diterapkan oleh guru 6 (G6) adalah Angka Bom Bilangan Loncat; jenis game yang diterapkan oleh guru 7 (G7) adalah Kartu, dan jenis game yang diterapkan oleh guru 8 (G8) adalah Kuis Game dan Teka Teki Silang. Berdasarkan data di atas, jenis game yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran adalah Teka Teki Silang, Kartu Pintar, Tebak Nyanyi, Tebak Kata, Kartu Bergambar, Angka Bom Bilangan Loncat, dan Kuis Game. Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis game yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas.

Tabel 1. Jenis Game yang Diterapkan Guru MI dalam Proses Pembelajaran

No	Kode Guru	Jenis game
1	G1	1. Teka Teki Silang 2. Kartu Pintar
2	G2	1. Kartu Pintar 2. Teka Teki Silang
3	G3	1. Tebak Nyanyi 2. Tebak Kata
4	G4	1. Teka Teki Silang 2. Kartu Pintar
5	G5	1. Kartu Bergambar
6	G6	1. Angka Bom Bilangan Loncat
7	G7	1. Kartu
8	G8	1. Kuis Game 2. Teka Teki Silang
9	G9	1. Kartu (Mencocokkan)
10	G10	1. Teka Teki Silang 2. Kartu

Dalam menerapkan game, 9 (Sembilan) guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu permainan. Game yang dimainkan oleh guru 1 (G1) berbantu lembar kerja, dan guru 2 (G2) game tersebut berbantu kartu dan lembar kerja, Sementara itu, game yang diterapkan oleh guru 3 (G3) berbantu pita garis bilangan dan bangun datar bergambar; game yang diterapkan oleh guru 4 (G4) berbantu lembar kerja dan karton. Guru 5 (G5) menerapkan game berbantu gambar; guru 7

(G7) menerapkan game berbantu kartu; guru 8 (G8) dalam menerapkan game berbantu amplop; guru 9 (G) menggunakan kartu dalam memainkan game, dan guru 10 (G10) menggunakan kartu soal dan kartu arti kata dalam menerapkan game.

2. Penerapan 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game

Seperti pada paparan sebelumnya bahwa provisi merupakan ketersediaan kebutuhan anak akan cinta dan kasih sayang, makanan, kesehatan, pendidikan dan rekreasi. Oleh karena itu, dengan menerapkan game dalam proses pembelajaran, prinsip ini sudah terpenuhi karena anak tidak hanya terbebani dengan beratnya materi pelajaran, namun anak juga mendapatkan haknya untuk bermain.

Melihat prinsip dalam provisi ini, guru seharusnya secara bijaksana mempertimbangkan game yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya karena gamenya menarik, biayanya murah, waktu memainkannya singkat, atau mudah dimainkan, namun perlu juga dipertimbangkan bahwa game yang diterapkan membantu siswa mendapat pengalaman belajar, game yang dimainkan membangun kreatifitas siswa, dan game yang diterapkan juga sesuai dengan materi. Apabila hal ini dilakukan oleh guru, maka hak anak terkait provisi akan terpenuhi.

Berdasarkan hasil analisis data, provisi sudah diterapkan dengan sangat baik ketika mengaplikasikan game dalam proses pembelajaran oleh 6 (enam) guru (G2, G4, G6, G7, G9, dan G10) karena guru sudah mempertimbangkan banyak faktor, selain menarik dan faktor lainnya, game yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran dapat membangun kreatifitas siswa serta siswa mendapat pengalaman belajar. Sementara itu, 3 (tiga) guru (G1, G3, dan G5) sudah melaksanakan prinsip provisi dengan baik; dalam hal ini guru selain mempertimbangkan kemenarikan dari game, guru juga mempertimbangkan apakah game yang diterapkan dapat mengembangkan kreatifitas siswa. Sedangkan 1 (satu) guru (G8) menerapkan game dalam proses pembelajaran hanya sekadar game (permainan) saja tanpa tujuan lainnya. Dengan ini bisa dikatakan bahwa guru 8 belum sepenuhnya menerapkan prinsip provisi atau dengan kategori cukup.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa provisi telah diterapkan oleh 6 (enam) guru dengan sangat baik; kategori baik dalam menerapkan provisi diberikan kepada 3 (tiga) guru; dan kategori cukup dalam menerapkan provisi diberikan kepada 1 (satu) guru.

Pertimbangan-pertimbangan yang sudah dilakukan guru dalam menerapkan game dapat dilihat pada Tabel 2.

Sementara itu, proteksi yang adalah hak anak untuk mendapatkan perlindungan dari ancaman, diskriminasi, hukuman, dan lain sebagainya baik dalam bersifat fisik maupun psikis juga sudah diterapkan dengan baik oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan game. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis terhadap data utama penelitian (kuesioner) dan wawancara.

Dalam menerapkan prinsip proteksi dalam pembelajaran menggunakan game, beberapa usaha sudah dilakukan oleh guru. Misalnya untuk menghindarkan anak berbuat curang, bertengkar, atau berkelahi ketika pembelajaran menggunakan game berlangsung, semua responden menyampaikan aturan dan sanksi sebelum game dimulai. Dan apabila siswa dalam permainan berbuat curang, maka semua responden sependapat bahwa pemberian sanksi yang tepat adalah solusinya. Namun, guru 7

(G7) menambahkan hukuman apabila siswa yang sudah diberikan sanksi masih berbuat curang.

Prinsip ketiga dari pendidikan ramah anak adalah partisipasi. Partisipasi adalah hak anak yang mengkait dengan hak untuk bertindak; dalam hal ini siswa diberikan kebebasan untuk berpendapat, bertanya, berargumentasi, dan berperan aktif di kelas maupun di sekolah. Hasil analisis terkait prinsip partisipasi menunjukkan bahwa 4 (empat) responden belum sepenuhnya menerapkan prinsip partisipasi dalam pembelajaran menggunakan game. Sebagai contoh guru masih mendominasi dalam hal mengatur permainan. Sementara 6 (enam) guru sudah melibatkan siswa dalam mengatur permainan, dan tidak satupun guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan aturan permainan.

Tabel 2. Pertimbangan guru dalam menerapkan game dalam proses pembelajaran

No	Kode Guru	Pertimbangan
1	G1	1. Menarik 2. Membangun kreatifitas siswa
2	G2	1. Menarik 2. Waktu permainnya singkat 3. Membangun kreatifitas siswa 4. Mudah penerapannya 5. Sesuai dengan materi 6. Faktor biaya 7. Siswa mendapat pengalaman belajar
3	G3	1. Membangun kreatifitas siswa 2. Mudah penerapannya
4	G4	1. Menarik 2. Waktu permainannya singkat 3. Membangun kreatifitas siswa 4. Mudah penerapannya 5. Sesuai dengan materi 6. Faktor biaya 7. Siswa mendapat pengalaman belajar
5	G5	1. Menarik 2. Membangun kreatifitas siswa
6	G6	1. Menarik 2. Waktu permainannya singkat 3. Membangun kreatifitas siswa 4. Mudah penerapannya 5. Sesuai dengan materi 6. Siswa mendapat pengalaman belajar
7	G7	1. Menarik 2. Membangun kreatifitas siswa 3. Mudah penerapannya 4. Sesuai dengan materi 5. Siswa mendapat pengalaman belajar
8	G8	1. Menarik 2. Mudah penerapannya

No	Kode Guru	Pertimbangan
9	G9	3. Sesuai dengan materi
		1. Menarik
		2. Membangun kreatifitas siswa
10	G10	3. Siswa mendapat pengalaman belajar
		1. Menarik
		2. Membangun kreatifitas siswa
		3. Sesuai dengan materi
		4. Siswa mendapat pengalaman belajar

Sementara itu berkaitan dengan kebebasan anak untuk berpendapat, bertanya, menginterupsi, dan berargumentasi, responden memiliki pandangan yang berbeda-beda, 5 (lima) responden telah memberikan kebebasan sepenuhnya kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat, bertanya, menginterupsi ataupun berargumentasi baik pada saat guru sedang menjelaskan aturan permainan maupun pada saat game sedang berlangsung. Namun, guru memberikan catatan khusus bahwa pendapat, interupsi maupun argumentasi seharusnya disampaikan dengan cara yang baik. 5 (lima) responden memberikan jawaban yang berbeda yaitu ke lima-limanya sependapat untuk tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat, bertanya, menginterupsi, maupun berargumentasi ketika guru sedang menjelaskan aturan permainan, dan mereka menjawab pertanyaan atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat, menginterupsi atau berargumentasi setelah guru selesai menjelaskan aturan permainan; 2 (dua) dari 5 (lima) tersebut juga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat, bertanya, menginterupsi, maupun berargumentasi ketika game sedang berlangsung. Namun kesempatan bertanya diberikan kepada siswa ketika permainan sudah selesai. Sementara 3 dari lima responden memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, berpendapat, menginterupsi, maupun berargumentasi saat itu juga ketika game sedang berlangsung. Oleh karena itu, responden yang benar-benar telah memberikan kebebasan anak untuk berpendapat, bertanya, menginterupsi, maupun berargumentasi berjumlah 5 (lima) guru yaitu G1, G4, G6, G7, dan G10.

3. Tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi dalam pembelajaran menggunakan game

Terdapat banyak tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan 3P dalam pembelajaran menggunakan game. Hasil lengkap analisis data terkait tantangan yang dihadapi guru dapat disajikan pada Tabel 3.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa guru mengalami banyak tantangan atau kendala dalam menerapkan game dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan pendidikan ramah anak. Kendala tersebut diantaranya media bantunya terbatas, memerlukan tenaga dan waktu ekstra dalam menerapkannya, konsentrasi siswa terganggu, partisipasi anak yang kurang mampu masih terbatas, guru kesulitan menyebarkan tanggung jawab kepada siswa, antar kelompok saling mengganggu, anak/kelompok yang tidak mendapatkan *reward* merasa iri, siswa yang mendapat nilai paling sedikit kadang-kadang tidak puas dan rendah diri, guru kesulitan memberi motivasi pada anak yang tidak aktif, kelas cenderung gaduh, guru kesulitan menumbuhkan keaktifan siswa, guru kesulitan membuat aturan yang jelas, guru

kesulitan memberi sanksi dan hadiah, dan guru kesulitan mengendalikan siswa. Oleh karena itu, guru masih mengalami banyak kendala dalam menerapkan pendidikan ramah anak dalam pembelajaran menggunakan game.

Pada dasarnya guru berkeinginan menerapkan game dalam proses pembelajaran, namun mereka masih mengalami banyak kendala atau tantangan seperti yang terlihat pada Tabel 3. Selain hambatan di atas, pemahaman guru terhadap game itu sendiri juga masih terbatas. Hal ini dibuktikan dengan terbatasnya jenis game yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu kebanyakan guru merasa terbebani jika menerapkan game dalam pembelajaran. Rata-rata dalam satu semester 8 (delapan) guru menerapkan game dalam proses pembelajaran hanya satu sampai dua kali, dan 2 (dua) guru yang lain menerapkan game dalam proses pembelajaran empat sampai lima kali dalam satu semester. Oleh karena itu, pemahaman guru akan 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) yang merupakan prinsip dasar dalam pendidikan ramah anak masih terbatas. Hal ini menjadi tantangan atau kendala tersendiri bagi guru karena untuk mewujudkan pendidikan yang ramah anak tiga prinsip ini mau tidak mau melekat pada setiap aktivitas anak baik di kelas maupun di lingkungan sekolah.

Tabel 3. Kendala/Tantangan yang Dihadapi oleh Guru dalam menerapkan game

No.	Kode Guru	Kendala/Tantangan yang Dihadapi oleh Guru
1	G1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mediana terbatas 2. Memerlukan tenaga yang banyak 3. Waktunya harus ekstra 4. Media yang menarik juga terbatas
2	G2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memerlukan waktu dan tenaga yang banyak 2. Media yang menarik terbatas 3. Menyita waktu
3	G3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memerlukan tenaga yang banyak 2. Menyita waktu 3. Mengganggu konsentrasi siswa
4	G4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam membuat pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan kolom yang tersedia 2. Partisipasi anak yang kurang mampu masih terbatas
5	G5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang menarik terbatas 2. Penyebaran tanggung jawab
6	G6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antar kelompok saling mengganggu 2. Anak/kelompok yang tidak mendapatkan reward merasa iri
7	G7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah kartu terbatas 2. Ada siswa yang kurang aktif 3. Memakan waktu 4. Siswa yang mendapat nilai paling sedikit kadang-kadang tidak puas
8	G8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesulitan memberi motivasi pada anak yang tidak aktif

No.	Kode Guru	Kendala/Tantangan yang Dihadapi oleh Guru
		2. Kelas cenderung gaduh 3. Kesulitan menumbuhkan keaktifan siswa
9	G9	1. Kesulitan mengkondisikan siswa 2. Menyiapkan media/alat 3. Kesulitan membuat aturan yang jelas 4. Kesulitan memberi sanksi dan hadiah
10	G10	1. Terbatasnya waktu yang tersedia 2. Siswa kurang menguasai materi 3. Memberikan hadiah 4. Kesulitan mengendalikan siswa

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Jenis game yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah Teka Teki Silang, Kartu Pintar, Tebak Nyanyi, Tebak Kata, Kartu Bergambar, Angka Bom Bilangan Loncat, dan Kuis Game. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa jenis game yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas.
2. Provisi telah diterapkan oleh 6 (enam) guru dengan sangat baik; kategori baik dalam menerapkan provisi diberikan kepada 3 (tiga) guru; dan kategori cukup dalam menerapkan provisi diberikan kepada 1 (satu) guru. Sementara itu, Proteksi sudah diterapkan dengan baik oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan game, dan Partisipasi sudah diterapkan dengan baik oleh 5 guru dan belum sepenuhnya diterapkan dengan baik oleh 5 guru yang lain.
3. Dalam pembelajaran menggunakan game, guru mengalami banyak tantangan atau kendala. Kendala tersebut diantaranya adalah media bantunya terbatas, memerlukan tenaga dan waktu ekstra dalam menerapkannya, konsentrasi siswa terganggu, partisipasi anak yang kurang mampu masih terbatas, guru kesulitan menyebarkan tanggung jawab kepada siswa, antarkelompok saling mengganggu, dan lain sebagainya. 3P (Provisi, Proteksi, dan Partisipasi) juga menjadi kendala tersendiri dari guru karena pemahaman mereka akan tiga prinsip dalam pendidikan ramah anak ini masih terbatas.

Saran

Sebagai upaya untuk mewujudkan pendidikan ramah anak di Madrasah Ibtidaiyah, beberapa saran dan rekomendasi dapat peneliti berikan sebagai berikut.

1. Karena terbatasnya pengetahuan guru terhadap jenis game dan terbatasnya pengetahuan guru akan 3 prinsip pendidikan ramah anak (Provisi, proteksi, dan Partisipasi), maka guru perlu segera diberikan pelatihan terkait jenis game dan cara menerapkannya dalam proses pembelajaran didasarkan pada ketiga prinsip ramah anak tersebut.

2. Guru seharusnya menerapkan 3P (Provisi, proteksi, dan Partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game karena tiga prinsip dasar pendidikan ramah anak melekat pada setiap aktivitas anak baik di kelas maupun di lingkungan sekolah.
3. Tantangan atau kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan 3P (Provisi, proteksi, dan Partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game tidak akan terjadi apabila guru mau memahami hak dasar anak yang salah satunya adalah hak bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, Nova Pravita Rus. (2010). "The Advantages and Disadvantages of Using Games in Teaching Vocabulary to the Third Graders of Top School Elementary School". Final Project Report. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Listyaning S. dkk. *Child Friendly Teaching Model (CFTM): Model pengajaran ramah anak*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Miles, MB. dan AM. Hubberman, 1994. *Qualitative Data Analysis* (2nd edition). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Senowarsito, Nugrahani, D., Musarokah, S. (2016). Local Plants as Alternative Media to Promote Child Friendly Learning: Best Practice in RA Al Hikmah and RA Al Muta'alimin, Semarang Municipality. Prosiding International Conference on Child Friendly Education 2016. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Senowarsito, A. Ulumuddin, & E. A. Andriani. 2012. Implementasi pendidikan Ramah Anak dalam Konteks Membangun Karakter Siswa di Sekolah Dasar Negeri di Kota Semarang. *Media Penelitian pendidikan*, vol 6, hal. 77.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, Anis Sulistya dan Kusumarasdyati. "The Implementation of Listen and Draw Game in Teaching Preposition of Place to the Fifth Graders of MI Darul Muttaqin Ngepung". E-Journal. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sulistyo dkk. (2011). *Hak-Hak Anak*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Yuliana, Ita. (2013). "The Implementation of Snakes and Ladders Game to Improve Students Vocabulary Among the Fifth Grade Students of SD N Bapangsari in the Academic Year 2012/2013". Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.