

**Games Pak Pos Membawa Surat**

**Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik**

Rora Rizky Wandini<sup>1</sup> & Maya Rani Sinaga<sup>2</sup>

**Abstrak:** Dalam proses belajar mengajar tidak semuanya berjalan mulus. Ada kendala baik itu yang berasal dari peserta didik maupun dari pendidik. Maka memunculkan kegembiraan pada mereka akan mampu mendongkrak keinginan belajar mereka. Tulisan ini mencoba memberikan deskripsi tentang hal-hal yang diketahui, dipahami, dan diimplementasikan dalam penggunaan games pembelajaran pada materi syntax model pembelajaran tematik.

**1. Pendahuluan**

Manusia adalah makhluk yang sempurna. Makhluk yang diberikan akal untuk berpikir, hati untuk merasa dan karsa untuk melakukan. Semua manusia telah membawa potensi itu semenjak berada dalam kandungan. Allah Swt menganugerahi potensi-potensi untuk digunakan manusia di dalam kehidupannya. Salah satunya adalah untuk belajar. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru, dengannya dapat terbentuk suatu perubahan diri individu baik dengan lingkungannya maupun dengan individu lainnya. Manusia menggunakan potensi yang ada untuk belajar, memahami dan merasakan kebesaran Allah Swt. .

Dalam proses pembelajaran tidak semuanya berjalan lancar. Seseorang yang satu dengan seorang lain berbeda dalam hal kemampuan belajarnya. Inilah yang harus diperhatikan, khususnya bagi calon pendidik agar dapat memahami kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Kesulitan belajar dapat didefinisikan sebagai kesulitan dalam hal membaca, menulis dan berhitung yang terjadi karena faktor dari individu saat pemrosesan informasi terhadap objek yang diinderanya.

Kesulitan belajar dapat terjadi dalam mata pelajaran tertentu, tak terkecuali pada mata pelajaran tematikmateri Sintax Model Pembelajaran Tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik juga memiliki tujuan. Yang mana tujuan tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik.

Dalam tulisan ini, penulis akan memaparkan salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan belajar dalam pembelajaran tematik materi sintax model pembelajaran tematik dengan games pak pos membawa surat.

## **2. Pembahasan**

### **1. Pengertian Belajar**

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda. Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang “belajar”. Seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda-beda satu sama lain. Dalam uraian ini kita akan berkenalan dengan beberapa perumusan belajar:

Menurut R.Gagne (1989), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Burton dalam Ahmad (2013:3), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut E.R Hilgard (1962), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari

ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Adapun pengertian belajar menurut W.S Winkel (2002) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru dan dengannya dapat terbentuk suatu perubahan diri individu baik dengan lingkungannya maupun dengan individu lainnya.

Untuk mempermudah pemahaman kita tentang pengertian belajar berikut ini akan dikemukakan dua contoh sederhana bagaimana gambaran belajar. Contoh pertama, “Seorang anak balita (berusia di bawah lima tahun) memperoleh mobil-mobilan dari ayahnya. Lalu ia mencoba maninan ini dengan cara memutar kuncinya dan meletakkannya pada suatu permukaan atau dataran. Perilaku “memutar” dan “meletakkan” tersebut merupakan respons atau reaksi atas rangsangan yang timbul/ada pada mainan itu (misalnya, kunci dan roda mobil-mobilan tersebut). Pada tahap permulaan, respons anak terhadap stimulus yang ada pada mainan tadi biasanya tidak tepat atau setidak-tidaknya tidak teratur. Namun, berkat latihan dan pengalaman berulang-ulang, lambat laun ia menguasai dan akhirnya dapat memainkan mobil-mobilan dengan baik dan sempurna. Sehubungan dengan contoh ini, belajar dapat kita pahami sebagai proses yang dengan proses itu sebuah tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi atau rangsangan yang ada.”

Contoh kedua, “Seseorang sedang berada dalam sebuah ruangan eksperimen yang pintu dan jendelanya terkunci rapat. Ia sangat lapar, tetapi tidak tahu bagaimana mengatasi rasa laparnya itu. Apakah yang dapat dilakukannya? Mungkin ia akan berteriak meminta pertolongan, tetapi ia tidak melakukannya karena akan sia-sia belaka. Daripada berteriak-teriak ia merasa lebih baik mengelilingi ruangan itu, mengamati seluruh bagiannya, bahkan meraba-raba

sambil mencari sesuatu berkali-kali. Akhirnya orang itu menemukan sebuah tombol kecil dekat sebuah lubang tipis yang lebarnya kira-kira 10 cm. Ia menekan tombol itu, lalu terdengar bunyi “tit-tit-tit” diiringi suara laksana jatuhnya sebuah benda ringan. Namun, ia tidak melihat apa-apa, menghadapi situasi seperti ini ia mundur untuk menghindari sesuatu yang mungkin mencelakannya. Namun, ketika suara aneh tadi berhenti, tiba-tiba sebuah benda tipis dan bulat muncul dari lubang, ternyata : biskuit! Kemudian kue itu ia makan. Selanjutnya, karena ia masih merasa lapar, tombol itu ia tekan berkali-kali untuk menghasilkan biskuit sebanyak-banyaknya, hingga ia akhirnya merasa kenyang. “

Dalam situasi seperti tersebut, tombol dan lubang tadi merupakan stimulus, sedangkan rasa lapar seseorang tadi adalah motivasi. Kedua unsur ini lalu menimbulkan respons khusus (penekanan tombol) yang terus meningkat dan lebih teratur, karena adanya penguat (*reinforcer*) yakni biskuit. Peristiwa seperti tadi dalam psikologi belajar dikenal dengan istilah *instrumental conditioning* atau *operant conditioning*.

(Syah, 2004:70) menyatakan perlu dipertanyakan, apakah belajar itu benar-benar hanya ditandai oleh adanya interaksi antara stimulus dengan respons? Bagaimanapun, peristiwa belajar yang dialami manusia itu bukan semata-mata masalah respons terhadap stimulus (rangsangan) yang ada, melainkan karena adanya *self-regulation* dan *self-direction* yakni pengaturan dan pengarahan diri yang dikontrol oleh otak hampir pasti berperan lebih penting. Fungsi otak sebagai pengendali seluruh aktivitas mental dan behavioral, menurut tinjauan *cognitivists* (para ahli kognitif) sangat menentukan proses belajar manusia.

Contohnya, seorang anak balita bernama Diny sedang mempelajari kata “kucing” dari ibunya. Ketika anak itu melihat kucing jantan, kecil dan berbulu hitam di rumahnya. Ibunya berkata, “itu kucing”. Lalu anak itu menirukan, “itu kucing”. Menurut Best (1990) segala citra kucing yang ia lihat itu berubah menjadi echoic memory yang semuanya terserap oleh sensory register dan tersimpan dalam “gudang” sementara selama kurang dari satu detik. Kemudian informasi dalam bentuk gema yang mengiringi informasi citra tersebut (iconic memory dan echoic memory) diserap short term memory (subsistem akal jangka pendek) untuk diproses menjadi arti-arti selama kurang dari satu detik, lalu

diserap oleh subsistem memori/akal permanen. Dalam subsistem akal permanen anak balita tadi telah tersimpan juga item-item informasi lain seperti kata “bagus”, “suka” dan item-item tertentu yang pernah ia lihat atau dengar sebelumnya.

Kemudian, keesokan harinya anak balita tadi melihat kucing lain di luar rumahnya, dan ibunya bertanya, “Apa itu?” saat pertanyaan ini diterima, sistem akal anak tersebut kembali berproses mencari jawaban, dan hasilnya di luar dugaan. Ternyata bukan hanya kata “kucing” yang ia peroleh melainkan juga kata “bagus” dan kata “suka” dalam tatanan kalimat yang logis. Ia menjawab, “Itu kucing bagus Bu, Diny suka!”. Padahal struktur kalimat yang melibatkan tiga kata itu pun jenis kelamin dan warnanya berbeda dengan kucing yang ia lihat di rumahnya kemarin.

Jadi, belajar pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotorik serta ranah efektif. Fungsi psikomotor dalam hal ini meliputi: mendengar, melihat, mengucapkan. Apa pun jenis dan manifestasi belajar yang dilakukan siswa, hampir dapat dipastikan selalu melibatkan fungsi ranah akalnya yang intensitas penggunaannya tentu berbeda anatara satu peristiwa belajar dengan peristiwa belajar lainnya.

## **2. Ciri-Ciri Belajar**

William Burton menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar, ada 15 ciri-ciri belajar yang akan penulis paparkan sebagian diantaranya yaitu:

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.

## **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Telah dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan atau

kecakapan. Sampai di manakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu, dapat kita bedakan menjadi dua golongan:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, dan
- b. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. Faktor-faktor tersebut turut mempengaruhi belajar seseorang. Apabila salah satu faktor bermasalah, maka proses belajar juga akan terganggu, salah satunya bisa menyebabkan seseorang mengalami kesulitan dalam belajar.

#### **4. Kesulitan Belajar**

Kurikulum pendidikan dijelaskan bahwa kesulitan belajar merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris "*Learning Disability*" yang berarti ketidakmampuan belajar. Kata disabilitu diterjemahkan "kesulitan" untuk memberikan kesan optimis bahwa anak sebenarnya masih mampu untuk belajar. Istilah lain *learning disabilities* adalah *learning difficulties* dan *learning differences*.

Kesulitan belajar terdiri dari dua kata, yaitu kesulitan dan belajar. Sebelum dikemukakan makna kesulitan belajar perlu dijelaskan pengertian belajar dan kesulitan itu sendiri. Seperti dikemukakan sebelumnya, secara umum belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang yang terjadi karena pengalaman. Sedangkan, kesulitan berarti kesukaran, kesusahan, keadaan atau sesuatu yang sulit. Kesulitan merupakan suatu kondisi yang memperlihatkan ciri-ciri hambatan dalam kegiatan untuk mencapai tujuan sehingga diperlukan usaha yang lebih baik untuk mengatasi gangguan tersebut.

Anak yang mengalami kesulitan belajar adalah yang memiliki gangguan satu atau lebih dari proses dasar yang mencakup pemahaman penggunaan bahas

lisan atau tulisan, gangguan tersebut mungkin menampakkan diri dalam bentuk kemampuan yang tidak sempurna dalam mendengarkan, berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja, atau menghitung.

Selain itu, kesulitan belajar merupakan suatu kondisi di mana kompetensi atau prestasi yang dicapai tidak sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan, baik berbentuk sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Proses belajar yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan tertentu untuk menggapai hasil belajar.

Berikut ini beberapa definisi mengenai kesulitan belajar yang dijelaskan dalam kurikulum pendidikan nasional:

a. Hammil (1981)

Kesulitan belajar adalah beragam bentuk kesulitan yang nyata dalam aktivitas mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis, menalar dan/atau dalam berhitung.

b. ACCALD (*Association Committee for Children and Adult Learning Disabilities*) dalam Lovitt (1989)

Kesulitan belajar khusus adalah suatu kondisi kronis yang diduga bersumber dari masalah neurobiologis, yang mengganggu perkembangan kemampuan mengintegrasikan dan kemampuan bahasa verbal atau nonverbal.

c. NJLCD (*National Joint Committee of Learning Disabilities*) dalam Lerner, (2000)

Kesulitan belajar adalah istilah umum untuk berbagai jenis kesulitan dalam menyimak, berbicara, membaca, menulis dan berhitung. Kondisi ini karena faktor kesulitan dari dalam individu itu sendiri dapat mempersepsi dan melakukan pemrosesan informasi terhadap objek yang diinderanya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya kesulitan belajar adalah kesulitan dalam hal membaca, menulis dan berhitung yang terjadi karena faktor dari individu saat pemrosesan informasi terhadap objek yang di inderanya.

## **5. Pembelajaran Tematik**

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua kata aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukn oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM). Proses belajar mengajar (PBM), atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Kata atau istilah pembelajaran dan penggunaannya masih tergolong baru, yang mulai populer semenjak lahirnya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional N0.20 tahun 2003. Menurut Undang-Undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. tujuan tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik. Pelaksanaannya di kelas rendah MI/SD yakni kelas 1,2 dan 3 sesuai dengan perkembangan fisik maupun psikis anak didik yang lebih berpikir secara holistik dibandingkan berpikir secara segmentaris. Kaitan konseptual yang dipelajari dengan isi bidang studi lain yang relevan akan membentuk skemata, sehingga akan diperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Dengan pembelajaran tematik anak didik diharapkan mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran lain.

## **6. Model Pembelajaran dalam Pembelajaran Tematik**

Kita ketahui dalam penerapan model pembelajaran tematik guru harus lebih kreatif dan aktif untuk mengola pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran biasanya bisa dipadupadankan atau dikombinasikan antara model pembelajaran. Adapun model- model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang mempunyai tiga ranah yaitu ranah sikap menggamit transformasi subtasi atau materi ajar agar peserta



didik “tahu mengapa”, ranah cognitive menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa?”, Ranah psikomotorik menggamit transformasi substansi atau materi ajar peserta didik “tahu bagaimana?”.

Adapun jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik antara lain adalah model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis penemuan, dan model pembelajaran berbasis masalah.

#### 1. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri: a. Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara bekerja sama. b. Kelompok dibentuk secara heterogen. c. penghargaan terhadap kelompok.

#### 2. Model pembelajaran berbasis penemuan

Model Discovery Learning mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang diharapkan siswa mengorganisasikan dan membangun konsep berdasarkan penemuannya sendiri. Dalam penerapan model ini guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif.

#### 3. Model pembelajaran berbasis masalah

Konsep pembelajaran berbasis masalah membantu guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang penting dan relevan bagi peserta didik, dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistic. Pembelajaran berbasis masalah melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat kepada peserta didik yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karir.

### **7. Desain games pada materi syntax model pembelajaran tematik**

Salah satu cara untuk mengoptimalkan hasil belajar adalah dengan cara bermain sambil belajar, bukan hanya untuk anak usia MI/SD yang berusia sekitar

6-12 tahun masih berada dalam tahap konkret-operasional namun untuk mahasiswa pgmi semester IV bermain sambil belajar. Dalam memahami materi syntax model pembelajaran tematik, penulis sajikan dalam bentuk games pak pos mengantar surat. Berikut ini adalah gambaran dari konsep dan aturan permainannya.

Aturan bermain:

- a. Terlebih dahulu, siapkan materi dan media permainan berupa selebar kertas yang telah diisi materi dan kain penutup mata.
- b. Anak didik dibagi menjadi beberapa kelompok, misalnya dibagi dalam 4 kelompok.
- c. Pilihlah 4 orang yang berdiri di tempat agak jauh dari barisan kelompok-kelompok yang telah dibentuk.
- d. Keempat anak didik tersebut ditutup mata dengan menggunakan kain.
- e. Guru memberikan surat rahasia kepada anak pertama setiap barisan.
- f. Anak pertama memberikan surat rahasia itu kepada anak kedua dan seterusnya dengan mengucapkan password “Tok,Tok,Tok Pak Pos membawa surat”.
- g. Setelah surat sampai kepada anak terakhir, maka anak terakhir membisikkan ke telinga anak yang ditutup matanya.
- h. Anak yang ditutup mata memberitahu kalimat apa yang dia dengar.
- i. Apabila kalimat yang diucapkan sesuai dengan isi surat, maka tim tersebut yang menjadi pemenangnya.

Permainan ini melibatkan beberapa keterampilan peserta didik, yaitu kecepatan menyampaikan surat, keterampilan mengingat, mengucapkan password, mendengar, dan mengucapkan kembali apa yang didengar.

## **8. Penerapan Pak Pos Membawa Surat dalam Syntax Model Pembelajaran**

**Tematik :**

- a. Hal yang harus dipersiapkan terlebih dahulu adalah materi model pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut : Model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis penemuan, dan model pembelajaran berbasis masalah, Kertas panel, dan double tip, kain penutup mata.

- b.** Siswa dibagi menjadi kelompok kecil terdiri dari 5 sampai 6 orang, kemudian masing-masing kelompok membentuk saf berbanjar dengan jarak antara orang yang satu dengan orang yang lainnya 10 langkah.
- c.** Kemudian masing-masing kelompok memilih gacok (ketua kelompok) yang akan berperan sebagai pak pos. Gacok dari masing-masing kelompok ini akan di tutup matanya, dan akan berjalan menemui orang di no.urut 1 dengan membawa beberapa surat ditangannya, isi surat ditangan kanan berisikan salah satu model pembelajaran tematik, dan ciri-cirinya, indicator kegiatan guru serta petunjuk untuk menyelesaikan syntaxnya. Sedangkan ditangan kirinya membawa surat yang berisikan dzonk. Nah, pada saat ini si gacok harus ingaat di tangan yang mana isi surat yang benar. Setelah gacok sudah sampai pada orang yang no urut 1 maka gacok harus menemukan dimana pundak temannya dan mengucapkan kata, “ tok,tok, tok, pak pos membawa surat”. Setelah, gacok mengucapkan kata seperti itu, maka orang nomor urut satu berbalik badan dan menerima suratnya, dengan hitungan 5 detik orang no.urut satu harus berlari membawa surat pada orang nomor urut dua sambil mengucapkan kata “ tok, tok, tok, ini surat dari pak pos”, begitu seterusnya sampai orang no.urut terakhir.
- d.** Ketika surat sampai pada no.urut terakhir surat tersebut dibuka, dan dilihat isinya. Orang no.urut terakhir membaca terlebih dahulu petunjuk penyelesaian isi surat, setelah dibaca kemudian no urut terakhir memanggil teman-temannya dari no.urut 1 dan seterusnya untuk menyelesaikan isi suratnya.
- e.** Disini akan terjadi diskusi pada masing- masing kelompok dalam penyelesaian sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
- f.** Apabila penyusunan kalimat dan isi yang diselesaikan sesuai dengan isi petunjuk yang terdapat di surat, maka tim tersebut yang menjadi pemenangnya.

### **3. Kesimpulan**

Dengan memodifikasi pembelajaran tematik dengan games pak pos membawa surat diharapkan dapat memberi pemahaman lebih jelas terhadap mahasiswa serta dapat paradigmatentang syntax model pembelajaran tematik yang menakutkan, pusing dan rumit penyelesaiannya.

### **Daftar Pustaka**

Abd. Kadir, Hanum Asroha. 2014. Pembelajaran Tematik. Jakarta : Rajawali Pers.

Ahmad Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta : Rajawali Pers.

Muhibin Syah. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.

M. Ngalim Purwanto. 2006. Psikologi Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Nini Subini. 2015. Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak. Yogyakarta: Jauwalitera.