

**KONSEP DASAR BAHASA INDONESIA**  
**(Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)**

**Robiatul Munajah, M.Pd**



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS TRILOGI**

**2019**

## Halaman Pengesahan

**Judul Modul** : Konsep Dasar Bahasa Indonesia  
(Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)

**Mata Kuliah** : Konsep Dasar Bahasa dan Sastra  
Indonesia di Sekolah Dasar

**Kode Mata Kuliah** : PGD062118

**Nama Penulis** : Robiatul Munajah, M.Pd

**NIDN** : 0309038501

**Fakultas** : FKIP

**Program Studi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Menyetujui**

**Dekan FKIP**



**Rudi Ritonga, M.M., M.Pd**

## **Kata Pengantar**

*Alhamdulillah rabbilalamin*, kami panjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya maka penyusunan buku modul “konsep dasar bahasa indonesia (Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)” Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Trilogi telah dapat diselesaikan.

Tujuan dari diterbitkannya buku modul ini, untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami konsep dasar bahasa indonesia, sehingga mahasiswa tidak kesulitan dalam mencari teori.

Pola penyajian buku modul ini penulis upayakan sistematis mungkin, dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Penulis berharap, buku modul ini dapat bermanfaat khususnya bagi mahasiswa dan umumnya bagi pembaca.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu. Penulis sebagai manusia biasa tentunya tidak terlepas dari salah, dengan demikian penulis menyadari bahwa mungkin pembaca akan menemukan kekurangan dalam buku ini. Untuk itulah kami nantikan koreksi dan kritik yang konstruktif demi perbaikan buku modul “konsep dasar bahasa indonesia (Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)”.

## DAFTAR ISI

Cover .....	
Halaman Pengesahan.....	1
Kata Pengantar.....	2
Pendahuluan.....	4
Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Menggunakan Media Gambar.....	5
Latihan 1.....	16
Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Menggunakan Permainan.....	17
Latihan 2.....	25
Daftar Pustaka.....	26
Biodata Penulis.....	27



## PENDAHULUAN

---

Pembelajaran adalah proses belajar yang didalamnya terdapat sebuah interaksi peserta didik dengan pendidik. Pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan penggunaan bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa baik secara lisan maupun tertulis. Siswa diharapkan memiliki keterampilan berbahasa, karena Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

Bermain bagi anak-anak terutama siswa Sekolah Dasar merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan yang akan menumbuhkan rangsangan bagi perilaku lainnya. Bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri terutama bagi anak-anak. Melalui kegiatan bermain sambil belajar siswa dapat memperoleh kesenangan dan terlatih untuk terampil berbahasa. Di usia siswa SD merupakan usia yang paling kreatif. Agar anak tidak merasa bosan dengan kegiatan yang hanya di dalam kelas saja. Karena bermain merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa guru bisa menggunakan metode belajar variatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia.



## PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR

---

### 1. Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran

Media menurut Soeparno (1998: 1) dalam modul konsep dasar Bahasa Indonesia UPI adalah, suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*chanell*) untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber atau penerima pesan.” Sedangkan media pembelajaran secara umum yaitu alat yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Lalu menurut Sadiman (2005: 7) dalam modul konsep dasar Bahasa Indonesia UPI, media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian siswa agar proses belajar terjadi”.

Media pembelajaran dapat berupa video, buku, alat peraga, dan sebagainya. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dikelas seorang pendidik harus memiliki inovasi-inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang ia terapkan agar lebih menarik, karena semakin menarik media pembelajaran yang digunakan

oleh guru, maka semakin tinggi antusias para murid dikelas untuk mengikuti mata pelajaran tersebut.

Adapun manfaat-manfaat ketika seorang guru menggunakan media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Menjadi hiburan belajar

## **2. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar Dalam Kegiatan Pembelajaran**

**Menurut Purwanto dan Alim (1997: 63), kelebihan media gambar adalah:**

- a. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata,
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu,
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan,
- d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja,
- e. Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan.

Kelemahan media gambar menurut Purwanto dan Alim (1997: 63) adalah:

- a. Gambar menekankan persepsi indera mata,
- b. Gambar berada yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran,
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

### **3. Kriteria Pemilihan Media Belajar**

Apabila seorang guru akan menggunakan media sebagai sarana belajar mengajar, maka perlu diperhatikan beberapa kriteria dalam memilih media yang akan digunakan. Sudjana berpendapat bahwa “foto disesuaikan dengan tingkat usia siswa, sederhana atau tidak rumit, sehingga siswa tidak salah menafsirkan pesan dalam foto itu”.

Foto yang digunakan sebagai media pembelajaran harus artistik (memiliki nilai seni). Menurut Arsyad (2004: 128) bahwa foto tersebut harus mempertimbangkan komposisi, pewarna yang efektif, teknik pengambilan dan pemerosesan yang baik. Selanjutnya foto harus cukup besar dan jelas untuk kelompok siswa yang dihadapi. Foto harus jelas, karena hanya dengan ketajaman dan kontras yang baik yang dapat memberikan ketepatan dan rincian yang memadai untuk menggambarkan kenyataan yang ditampilkan.

Sedangkan menurut Rahadi (2003: 27) bahwa “gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran”. Gambar dan foto sifatnya universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa.



Arsyad (2013: 74) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

**a. Sesuai Dengan Tujuan**

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.

Tepat mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Tidak semua materi dapat disajikan secara gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

**b. Praktis, Luwes, dan Bertahan**

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit.

Simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

### **c. Mampu dan Terampil Menggunakan**

Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

### **d. Pengelompokan Sasaran**

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak dapat disama ratakan, memang untuk media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok.

Hal yang perlu diperhatikan mengenai kelompok belajar siswa sebagai sasaran ini misalnya besar kecil kelompok yang bisa digolongkan menjadi empat yaitu kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Latar belakang secara umum tiap kelompok perlu diperhatikan seperti latar belakang ekonomi, sosial, budaya, dan lain-lain.

Kemampuan belajar masing-masing siswa dalam kelompok juga wajib diperhatikan untuk memilih mana media pembelajaran yang tepat untuk dipilih.

#### **e. Mutu Teknis**

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan atau menemukan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai atau tepat digunakan untuk masing-masing materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih juga mampu dengan mudah membantu guru menyampaikan materi kepada siswa, siswa juga dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang sudah dipilih berdasarkan kriteria diatas.

Beberapa nilai tambah lain juga bisa didapat jika tepat dalam pemilihan media pembelajaran. Misalnya saja siswa mampu menambah atau meningkatkan keterampilan tertentu seperti mendengarkan dan konsentrasi. Dari segi keekonomisan

pemilihan media pembelajaran yang mampu digunakan berkali-kali juga sangat dapat menekan biaya atau anggaran untuk pengadaan dan produksi media pembelajaran.

#### **4. Fungsi Media Gambar**

Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu pengajaran yang mampu memperangaruhi keadaan, iklim kelas dan lingkungan belajar yang efektif. Gambar sebagai alat peraga tidak saja berfungsi sebagai alat bantu peraga saja, tetapi memiliki fungsi-fungsi tertentu yang terkandung di dalamnya. Hal tersebut disebabkan karena fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai penyaji stimulus atau informasi, dan untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Penggunaan media tidak hanya mampu membuat proses pengajaran berjalan secara efisien, tetapi juga bahwa materi pelajaran dapat lebih diserap secara lebih mendalam. Siswa mungkin sudah memahami permasalahan dengan penjelasan dari guru, tetapi pemahaman itu akan lebih baik lagi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media tersebut.

Dalam proses belajar mengajar, menurut Zulkifyly (2005: 28) bahwa “media dapat berfungsi sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar”. Media belajar adalah hal penting untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa agar lebih

konkret. Sementara itu, Hidayat dan Rahmina (2001), mengemukakan fungsi media sebagai berikut:

- a. Sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif
- b. Sebagai bagian integral dari keseluruhan situasi belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar
- c. Alat peraga yang mengacu kepada tujuan pengajaran
- d. Sebagai pelengkap suatu proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa
- e. Untuk mempercepat dan memperlancar jalannya pengajaran, sehingga siswa mudah untuk memahami
- f. Untuk meningkatkan hasil dan mutu belajar.

Pendapat Hamalik (1990) bahwa “fungsi media adalah edukatif, sosial, ekonomi, politik, seni dan budaya”. Selain itu, gambar juga dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa, mempermudah pengertian dan memperjelas bagian-bagian penting yang akan ditulis.

Pemakaian media gambar dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media gambar juga dapat membangkitkan gairah belajar karena gambar memberi ruang untuk siswa mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Dengan demikian media gambar dalam pembelajaran dapat ditujukan untuk membantu memotivasi belajar siswa dan sebagai berikut. Dengan memperhatikan karakteristik, kekurangan dan kelebihan media gambar, maka harus

diupayakan agar media gambar dapat digunakan secara efektif. Artinya bahwa gambar sebagai media pendidikan akan berhasil dengan efektif apabila disesuaikan dengan kematangan anak, tujuan yang akan dicapai dan teknik penggunaan media dalam situasi belajar.

## **5. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Gambar**

Media gambar/foto merupakan media yang berbasis visual. Visualisasi pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti gambar, foto, ilustrasi, sketsa/gambar grafis, grafik, bagan, chart dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual, ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual tersebut. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasangagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi atau situasi.

Meskipun perancang media pembelajaran bukan seorang pelukis dengan latar belakang profesional, ia sebaiknya mengetahui beberapa prinsip dasar dan penuntun dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan media berbasis visual. Tataan elemen-elemen itu harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang atau dapat dibaca dan dapat menarik perhatian, sehingga ia mampu menyampaikan pesan

yang diinginkan oleh penggunanya. Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, bentuk dan keseimbangan.

Secara umum, penjelasan mengenai prinsip-prinsip penggunaan media gambar/foto, diuraikan Arsyad (2004: 107) sebagai berikut :

#### **a. Kesederhanaan**

Kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu media visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit, memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan media visual tersebut. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas, tetapi padat dan mudah dimengerti.

#### **b. Keterpaduan**

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen media visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga media visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

### c. Penekanan

Konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

### d. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih, sebaiknya memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tidak seluruhnya simetris. Pengembangan media visual memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi.

## 6. Macam-Macam Media Pembelajaran

Ada beberapa macam media yang sering digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Hastuti (1997: 177) media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu: Media visual yang tidak diproyeksikan, dan Media visual yang diproyeksikan.

Yang termasuk dalam media visual yang tidak diproyeksikan ialah:

- a. **Gambar diam**, misalnya lukisan, foto, gambar dari majalah;
- b. **Gambar seri**, Dikatakan gambar seri karena gambar satu dengan gambar lainnya memiliki hubungan keruntutan peristiwa;
- c. **Wall chart**, berupa gambar, denah atau bagan yang biasanya digantungkan pada dinding;



d. **Flash chart**, berisi kata kata dan gambar untuk mengembangkan kosa kata.

Sedangkan yang termasuk media visual yang diproyeksikan yaitu media yang menggunakan alat proyeksi (proyektor) sehingga gambar maupun tulisan tampak pada layar.

### **Latihan 1**

Bentuklah kelompok, kemudian buatlah media gambar kreatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak Sekolah Dasar!





## **PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR MENGUNAKAN PERMAINAN**

---

### **1. Peranan Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Media pembelajaran bahasa mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Media permainan bahasa termasuk dalam kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan untuk kelas kecil. Media ini merupakan media yang hampir tidak memerlukan hardware, akan tetapi memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa.

Dengan jalan bermain itu, dapat diperoleh suatu kegembiraan atau kepuasan. Di balik kegembiraan atau kepuasan, sebenarnya siswa memperoleh sejumlah keterampilan. Di dalam setiap permainan, terdapat suatu tantangan yang harus dihadapi. Tantangan itu kadang-kadang berupa masalah yang harus dipecahkan, kadang-kadang berupa rintangan yang harus diatasi, kadang-kadang pula berupa kompetisi yang harus dimenangkan. Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan.

Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan semacam itu sudah sering dilakukan. Akan tetapi pada umumnya hanya merupakan kegiatan pengisi waktu luang saja. Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno (1980: 60) yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.

Faktor-faktor Penentu Permainan Bahasa Adapun faktor-faktor yang menentukan permainan bahasa adalah sebagai berikut:

- a. Situasi dan Kondisi Sebenarnya dalam situasi apapun dan dalam kondisi apapun permainan bahasa dapat saja dilakukan. Akan tetapi agar berdayaguna tinggi, hendaknya pelaksanaan permainan bahasa tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi.
- b. Peraturan Permainan Setiap permainan mempunyai aturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Apabila aturan kurang jelas dan tegas, maka tidak mustahil akan menimbulkan keributan di dalam kelas. Setiap pemain harus memahami, menyetujui, dan mentaati benar-benar peraturan itu. Guru sebagai pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk

menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan.

- c. Pemain Terkait ketentuan dengan pemain, permainan dapat berjalan dengan baik, jika para pemain, dalam hal ini siswa, mempunyai sportivitas yang tinggi. Selain itu, keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif pemain juga sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik.
- d. Peminpin Permainan atau Wasit Peminpin permainan atau wasit, dalam hal ini guru, harus mempunyai wibawa, tegas, adil, serta dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, serta menguasai ketentuan permainan dengan baik. Selain guru, wasit dalam sebuah permainan dapat juga dipilih dari perwakilan siswa yang dianggap mampu.

Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa Adapun kelebihan dari permainan bahasa di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
- b. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- d. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.

- e. Materi yang dikomunikasikan akan mngesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan.

Ada juga kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
- b. Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain.
- c. Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
- d. Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan saja.

## **2. Belajar Bahasa Indonesia Sambil Bermain**

Sebagai seorang guru, kita harus tau cara mengajarkan suatu materi yang dapat menstimulus perasaan anak sehingga memberikan feedback positif. Frolebel (dalam Dadan Djuanda, 2006) seorang pendidik dari Jerman, ia percaya bahwa salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui permainan. John Locke seorang filusuf Inggris pada abad ke 17, ia meyakini bermain dapat membantu usaha mencapai tujuan pendidikan.

## Macam-macam permainan dalam belajar bahasa Indonesia

### a. Bisik Berantai

Permainan ini mungkin sudah kita tahu, yaitu dengan memberikan perintah kepada siswa untuk berbanjar. Kemudian guru membisikan suatu kata (untuk siswa kelas rendah) atau kalimat (untuk siswa kelas tinggi) kepada salah satu siswa di barisan belakang. Kemudian siswa tersebut wajib menyampaikan pada siswa di depannya. Pemain terakhir harus mengatakan isi dari pesan tersebut, sambil guru memeriksa dimana letak kesalahan jika pesan tersebut salah. Permainan ini bisa juga dilombakan secara berkelompok. Permainan ini melatih keterampilan menyimak/mendengarkan.

### b. Kim Lihat

Siapkan benda-benda seperti sayuran, buah-buahan, alat tulis dan sebagainya dalam kotak tertutup dan disimpan di belakang. Siswa berkelompok, Salah satu anggota kelompok ke depan dan melihat gambar/benda nyata tanpa bisa dilihat anggota lainnya. Kemudian ia wajib menjelaskan sejelas-jelasnya tentang benda tersebut, baik kegunaannya, ciri-cirinya, rasa, warna atau apapun tentang benda itu tanpa mengatakan nama bendanya. Anggota kelompok lainnya dengan cepat mengambil benda tersebut. Kelompok yang mengumpulkan dengan benar dan cepat adalah pemenangnya. Permainan ini melatih keterampilan berbicara dan menyimak.

**c. Aku Seorang Detektif**

Permainan ini dilakukan berpasangan, seorang menjadi informan dan seorang lagi detektif. Informan bertugas mencari seorang anak di dalam kelas (bisa juga di sekolah) yang akan dijadikan target pencarian detektif. Setelah itu ia menuliskan ciri-ciri orang tersebut secara tertulis, kemudian catatan itu diberikan kepada detektif. Tugas detektif adalah mencari orang yang dideskripsikan. Peran yang ada dilakukan bergantian. Permainan ini melatih keterampilan membaca dan menulis.

**d. Bertanya dan Menerka**

Para siswa dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok penanya satunya menjadi kelompok penjawab. Kelompok penjawab harus menyembunyikan satu benda yang akan diterka oleh kelompok penanya tanpa memberitahukan sedikitpun petunjuk. Setiap anggota kelompok penanya diberi satu kali kesempatan untuk bertanya. Kelompok penjawab hanya boleh menjawab dengan kata ya atau tidak. Setelah seluruh anggota kelompok bertanya, maka kelompok harus berunding untuk menjawab benda apa yang disembunyikan tersebut. bila dapat diterka, maka kelompok penanya mendapatkan nilai. Permainan ini melatih keterampilan berbicara dan berfikir analisis.

**e. Baca Lakukan**

Permainan ini sangat cocok diberikan di kelas rendah yang sudah bisa membaca. Dilakukan berpasangan, seorang anak membaca perintah tertulis yang diberikan

oleh guru misalnya: saya memegang lutut, saya memegang kepala sambil menari dan sebagainya. Pasangannya melakukan perintah tersebut. Guru memperhatikan beberapa perintah yang dilaksanakan dengan benar dan apakah pembaca membaca perintah dengan benar. Permainan ini melatih keterampilan membaca dan menyimak.

**f. Kata dari Wacana**

Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok mendapatkan fotokopi wacana yang harus dibaca. Setiap kelompok membaca wacana dan mencari satu kata yang harus dikatakan pada kelompok lain yang ditunjuk. Kelompok lain tersebut harus mencari kata-kata yang berhubungan dengan kata yang diberikan tadi. Misalnya kata “Hujan”, kelompok yang ditunjuk harus mencari kata-kata yang berhubungan dengan “hujan” misalnya banjir, basah, dingin dan sebagainya. Kelompok yang paling banyak mengemukakan kata yang berhubungan tersebut, itulah pemenangnya. Permainan ini melatih kemampuan membaca dan kosa kata.

**g. Cerita Berantai**

Permainan ini dilakukan secara berkelompok terdiri dari dua orang. Setiap kelompok wajib melanjutkan cerita yang diucapkan kelompok lain. Cerita dimulai dari guru tanpa menunjukkan sebuah objek apapun. Kemudian dilanjutkan dengan kelompok pertama. Salah satu siswa



melanjutkan cerita, siswa lain dalam kelompok itu menuliskan cerita yang diucapkan temannya. Cerita terus dilanjutkan sampai kelompok terakhir. Permainan ini melatih keterampilan menyimak dan menyusun cerita yang runtut. Cocok untuk kelas tinggi.

#### **h. Siap Laksanakan Perintah**

Permainan ini dilakukan sambil bernyanyi. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Nyanyian dimulai dari guru kemudian dilanjutkan oleh kelompok pertama dan seterusnya. Kelompok yang mendapat giliran bernyanyi diperbolehkan mengganti lirik “Sesuka Hati”, dengan disisipi perintah yang harus dilakukan kelompok lain. Contoh, Guru: “Kalau kau suka hati tepuk tangan (siswa tepuk tangan), kalau kau suka hati tepuk tangan (siswa tepuk tangan), kalau kau suka hati, mari kita lakukan, kalau kau suka hati tepuk tangan (siswa tepuk tangan)”. Nyanyian dilanjutkan oleh kelompok pertama: kalau kau suka hati tarik tangan (kelompok lain menarik tangan temannya), kalau kau suka hati injak lantai (kelompok lain menginjak lantai), kalau kau suka hati, mari kita lakukan, kalau kau suka hati loncat katak (kelompok lain meloncat seperti katak) Permainan ini melatih kemampuan menyimak.

## Latihan 2

Bentuklah kelompok, kemudian buatlah media gambar kreatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak Sekolah Dasar!



## DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana, S. Takdir. (1980). *Tata Bahasa Baru. Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Chaer, Abdul. (1998). *Tata Bahasa Praktis. Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Resmini. 2017. Orasi dan Literasi dalam Pengajaran Bahasa. [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.PEND.BHS.DAN\\_S\\_ASTRALINDONESIA/196711031993032-NOVI\\_RESMINI/ORASI\\_DAN\\_LITERASI\\_DALAM\\_PENGAJARAN\\_BAHASA.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.PEND.BHS.DAN_S_ASTRALINDONESIA/196711031993032-NOVI_RESMINI/ORASI_DAN_LITERASI_DALAM_PENGAJARAN_BAHASA.pdf)
- Rosidi, I. (2009). *Menulis... Siapa Takut?*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tim Pengembang. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Mustakim.dkk. (2010). *Cerdas Bahasa Indonesia Sesuai EYD untuk SD,SMP,SMA*. Depok: Penebar Plus.
- Waridah, Ernawati. (2015). *Pedoman Umum EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)*. Jakarta: Bmedia Imprint Kawan Pustaka.

## BIODATA PENULIS



Robiatul Munajah adalah Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Trilogi, lahir di Pandeglang pada tanggal 09 April 1985. Anak ketiga dari pasangan Bapak Syam'un dan Ibu Kudrawati. Saat ini tinggal di Perum Graha Metro Serang Blok D2 No.1 Rt 004/001 Kelurahan/Desa Banjar Sari Kecamatan Cipocok Jaya. Ia mendapat gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini dengan predikat *cum laude* pada tahun 2014 di Universitas Muhammadiyah Jakarta, dan gelar Magister Pendidikan Dasar pada tahun 2016 di Universitas Negeri Jakarta. Sudah banyak mengikuti kegiatan seminar, workshop dan pelatihan mengenai Manajemen Pendidikan, Pendidikan Anak Usia Dini

maupun Pendidikan Dasar, diantaranya; Workshop Audit Mutu Internal SPMI, Sebagai Pemateri Pelatihan menjadi Guru Profesional melalui Wirausaha Waralaba Bimbingan Belajar Tingkat Sekolah Dasar, Workshop Pengembangan Dosen dengan Topik "Pengembangan Kurikulum mengacu pada KKN1", Sebagai Narasumber "Pelatihan Kebun Bergizi dan Pengelolaan Bank Sampah", Pelaksanaan *Classroom Assessment* pada pembelajaran di Pendidikan Dasar, *International conference on basic education and early childhood "enhancing teaching and learning processes" to be held at indonesia university of education*, serang campus, Workshop dan pelatihan sistem akreditasi perguruan tinggi online (SAPTO), Pelatihan Teknis Penulisan Buku oleh Tim dari Penerbit Graha Ilmu, Seminar Nasional dan *Call for Paper* "Inovasi Gemilang dalam Mempersiapkan Indonesia Gemilang Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila", Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini 3, UPI Kampus Serang, Workshop Penyesuaian Kurikulum Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi, dan Seminar Nasional Sastra Anak "Apa Kata Perempuan Peneliti Sastra Anak", Kpba dan Inabby. Sudah menuliskan buku yang diterbitkan Trilogi Press yang berjudul manajemen kelas untuk Sekolah Dasar. Untuk pengalaman kerja pada tahun 2004 sampai 2005 sebagai Staf Pengajar di TK Nurjihad Bogor, tahun 2007 sampai 2015 Sekertaris Yayasan Nailul'ilmi Pandeglang, tahun 2007 sampai 2015 Bendahara di Sekolah TK Permata Hati Pandeglang, tahun 2008 sampai 2015 Staf Pengajar di TK permata Hati Pandeglang, tahun 2008 sampai 2014 Guru pembimbing belajar privat anak Sekolah Dasar, tahun 2008 sampai 2015 Guru pembimbing belajar privat anak berkebutuhan khusus, tahun 2014 sampai 2016 Dosen tidak tetap dan sebagai Asisten Dosen di STKIP Setia Budhi Rangkasbitung dan STKIP Babunajah Pandeglang, tahun 2016 hingga saat ini sebagai Dosen Tetap PGSD Universitas Trilogi Jakarta.