

MENINGKATKAN KOSA KATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA

Dian Hikmayana

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Abstrak. Permainan merupakan suatu alat yang digunakan untuk bermain, atau mempunyai arti lain yaitu suatu perbuatan yang dilakukan dengan tidak bersungguh-sungguh untuk bersenang-senang. Banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan ular tangga menjadi salah satu alternatif meningkatkan kemampuan menggunakan kosa kata. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu secara perlahan bermain sambil belajar (banyak unsur bermain), kemudian belajar sambil bermain (banyak unsur belajarnya). Dengan demikian anak didik akan terbiasa mengikuti pembelajaran secara aktif. Melalui permainan tersebut, anak akan berinteraksi dengan teman-teman dan berkomunikasi secara lisan untuk memahami suatu persoalan serta mampu memahami setiap petunjuk yang diberikan. Dalam hal ini indikator yang diambil guru akan tercapai.

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga, Menggunakan Kosa Kata

Manusia sebagai makhluk sosial dalam komunikasinya menggunakan suatu media, yaitu bahasa. Fungsi bahasa dalam kehidupan sehari-hari sangat penting. Dengan bahasa, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Dalam proses komunikasi, secara bertahap dan berkelanjutan dapat menumbuhkan bahasa sebagai media komunikasi.

Sejak anak-anak, proses komunikasi sudah berlangsung. Terbukti dalam budaya kita, sejak usia 1-2 bulan anak sudah dilibatkan dalam konteks komunikasi yaitu sentuhan bahasa ibu. Pada usia sekitar 3-4 bulan anak dapat diajak bermain kata-kata yang membudaya dalam lingkungannya. Perkembangan bahasa anak terus berlanjut sesuai dengan pengaruh keluarga dan lingkungan sekitar.

Memasuki usia Sekolah Dasar, perkembangan kemampuan berbahasa

anak semakin pesat. Dengan berbekal pengalaman di masa prasekolah, anak semakin terampil menggunakan bahasa lisan dengan berbagai variasi. Tingkat penguasaan bahasa anak pada awal masuk sekolah dasar beragam. Untuk itu hendaknya pengembangan keterampilan berbahasa disesuaikan dengan tingkat dan kematangan anak didik.

Dalam berbahasa, penguasaan kata-kata yang baik dapat memperlancar komunikasi. Makin banyak kata yang dikuasai, makin banyak gagasan yang diungkapkan. Menurut Tarigan (1997:2) mengungkapkan kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas kosa kata yang dimilikinya. Makin banyak kosa kata yang dimiliki seseorang, makin besar pula keterampilan berbahasanya. Jadi jelas hubungan antara keterampilan berbahasa dengan penguasaan kosa kata ini

memegang peranan yang sangat penting. Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan sehari-hari maka pembelajaran bahasa dikembangkan sesuai dengan kurikulum jenjang pendidikan.

Penanaman perbendaharaan kata atau sering disebut sebagai kosa kata, yang merupakan langkah awal penguasaan keterampilan berbahasa tidaklah mudah. Seorang guru harus pandai dan kreatif dalam menentukan teknik, metode, bahan, dan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran dengan tetap memperhatikan pencapaian tujuan.

Tujuan pengembangan berbahasa anak di tingkat sekolah dasar adalah anak mempunyai kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, sehingga mampu berkomunikasi secara efektif. Guru terutama kelas tinggi dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran berbahasa harus secara terpadu antara aspek keterampilan berbahasa dengan bidang studi lainnya. Strategi ini diambil sebagai salah satu cara mengatasi hasil pembelajaran yang belum memuaskan. Observasi Samsuri (1988) menyatakan bahwa sebagian besar pembelajaran bahasa itu berlangsung dengan strategi yang tidak tepat, yaitu interaksi guru-guru teks bukan interaksi guru siswa. Sehingga tidak mengherankan terlalu banyak siswa belum terampil berbahasa baik.

Meskipun secara alamiah siswa telah mampu berbahasa, namun kemampuan tersebut belum memadai jika dikonfirmasi tujuan yang ingin dicapai oleh kurikulum, apalagi dengan tuntutan kehidupan dewasa ini yang semakin kompleks. Dengan berpijak pada landasan kurikulum, guru sebagai fasilitator berusaha memperluas wawasan anak didik tentang lingkungan dan mengembangkan nilai kepribadian diri dengan cara-cara yang menyenangkan.

Hal yang paling menyenangkan pada masa anak-anak adalah bermain. Melalui bermain anak dapat berinteraksi dengan teman, berkomunikasi secara lisan, dan juga bisa belajar berbahasa yaitu

menambah kosa kata baru dari lawan mainnya. Seorang guru harus pandai menyikapi kebutuhan anak akan bermain. Mengingat anak adalah manusia yang kondisi pertumbuhan dan perkembangannya belum matang. Jadi anak berbeda dengan orang dewasa. Dalam teknik pengajaran untuk penerapan pembelajaran di sekolah dasar disebutkan bahwa salah satu caranya dengan teknik permainan bahasa (*language games*). *Permainan ular tangga menjadi salah satu alternatif meningkatkan kemampuan menggunakan kosa kata*. Permainan ini dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Bermain dan Permainan

Bermain berarti melakukan sesuatu dengan alat tertentu untuk bersenang- (Poerdarminta, 2007: 620). Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu secara perlahan bermain sambil belajar (banyak unsur bermain), kemudian belajar sambil bermain (banyak unsur belajarnya).

Dengan demikian anak didik akan terbiasa mengikuti pembelajaran secara aktif. Untuk itu seorang guru dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus memperhatikan tahap perkembangannya.

Sedangkan pengertian dari permainan itu merupakan suatu alat yang digunakan untuk bermain, atau mempunyai arti lain yaitu suatu perbuatan yang dilakukan dengan tidak bersungguh-sungguh untuk bersenang-senang. Selain itu yang dimaksud permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain / barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Sedangkan permainan ular tangga merupakan salah satu permainan anak-anak yang cara memainkannya mengular atau berkelok seperti jalannya ular.

Melalui permainan tersebut, anak akan berinteraksi dengan teman-teman dan berkomunikasi secara lisan untuk memahami suatu persoalan serta mampu memahami setiap petunjuk yang diberikan. Dalam hal ini indikator yang diambil guru akan tercapai.

Menurut Suyatno (2005: 14). Permainan dan belajar jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat :

1. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat.
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar.
3. Mengajar orang / siswa terlibat penuh.
4. Meningkatkan proses belajar.
5. Membangun kreatifitas diri.
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran.
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman.
8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Pengaruh perkembangan anak adalah:

1. Perkembangan fisik
2. Dorongan berkomunikasi
3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam.
4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
5. Sumber belajar
6. Rangsangan bagi kreatifitas
7. Perkembangan wawasan diri
8. Belajar bermasyarakat
9. Standar moral
10. Belajar bermain sesuai peran kelamin
11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Jika dilihat pengaruh bermain bagi perkembangan anak seperti di atas, maka penggunaan kosa kata dalam permainan diharapkan dapat menggali dan mengembangkan potensi anak secara optimal. Banyak jenis permainan yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kosa kata, salah satunya permainan ular tangga.

Pengertian Kosa Kata

Menurut Poerwadarminta (2007: 524) disebutkan bahwa kosa kata diartikan sebagai perbendaharaan kata. Dalam Bahasa Inggris diistilahkan Vocabulary. Pada Kamus Inggris-Indonesia, kosa kata berarti perbendaharaan kata atau daftar kata (Riwayadi & Anisyah, 2007: 308).

Pengertian yang lebih luas kosa kata diartikan :

- a. Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa
- b. Kosa kata yang dipakai segolongan orang
- c. Kosa kata yang digunakan dalam satu bidang ilmu
- d. Seluruh morfem yang ada dalam satu bahasa (linguistik)
- e. Daftar sejumlah kata dari suatu bahasa yang disusun secara urut berdasar huruf abjad disertai keterangan

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa para ahli dalam memberi pengertian kosa kata hampir sama dan saling melengkapi, sehingga bermanfaat bagi siswa yang belajar berbahasa.

Namun didalam pelaksanaannya, penggunaan kosa kata harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan atau kematangan anak, baik ditingkat praTK, TK, SD kelas rendah, SD kelas tinggi, dan seterusnya. Untuk SD kelas tinggi tingkat awal, penggunaan kosa kata sudah agak luas.

Penggunaan Kosa Kata

Penggunaan kosa kata lebih banyak ditentukan oleh lingkungan hidup pemakai bahasa. Seperti orang yang hidup di daerah pantai banyak menggunakan kosa kata seperti ombak, pasir, badai, air, pasang dan sebagainya. Berbeda dengan orang yang ada di daerah kota, akan banyak menggunakan kosa kata seperti asap, polusi, kendaraan padat dan sebagainya.

Selain lingkungan hidup pemakai bahasa, dari sudut profesi pemakai bahasa juga menentukan penggunaan kosa kata.

Orang yang profesinya sebagai guru, dalam pemakaian kosa kata sewaktu berkomunikasi akan berbeda dengan orang berprofesi karyawan pabrik.

Demikian halnya dengan penggunaan kosa kata di tingkat sekolah dasar kelas tinggi awal, perlu diterapkan suatu sistem pengajaran berbahasa. Dalam hal ini untuk merangsang daya pikir anak sehingga menemukan kata sebanyak-banyaknya secara cepat. Seperti dalam permainan membuat gambar pohon bercabang atau dalam bentuk lain yang memerlukan penguraian lebih luas, bisa berupa gambar matahari, bola ajaib dan sebagainya. Dengan permainan ini anak diharapkan merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran dan hasil kerjanya memuaskan, yaitu segera menemukan kata-kata baru yang belum biasa didengar dan muncul begitu saja secara alamiah.

Seperti guru mempunyai kata kunci bidang pertanian. Anak segera mencari kata apa saja yang masuk ke lingkup bidang tersebut.

Seorang guru harus mempunyai daya kreatif yang tinggi, sehingga pembelajaran bahasa di tingkat awal menjadi menyenangkan. Terutama peningkatan penggunaan kosa kata yang baik dan benar dilakukan melalui berbagai permainan.

Batasan Kosa kata

Memasuki Usia Sekolah Dasar, perkembangan kemampuan berbahasa anak semakin pesat. Penguasaan kosa kata yang baik tepat akan meningkatkan ketrampilan berbahasa. Sementara keterampilan berbahasa itu sendiri berhubungan dengan proses berpikir. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Peningkatan penggunaan kosa kata dapat dikuasai dengan latihan dan praktek.

Bertitik tolak dari pernyataan diatas, maka peningkatan kemampuan menggunakan kosa kata dirasa perlu namun dalam pengembangan hendaknya tetap disesuaikan dengan tingkat dan kematangan siswa.

Prinsip Pengajaran/Pembelajaran Bahasa

Prinsip pengajaran adalah kerangka teoritis bagi metode pengajaran yang memberikan arahan bagi penyusunan metode yang berkaitan dengan guru dan bahan pengajaran. Sehubungan dengan itu prinsip-prinsip pengajaran/pembelajaran bahasa sebagai berikut :

1. Belajar melalui latihan (Learning by training)
2. Pemecahan Masalah (problem solving)
3. Pemberian ganjaran/penguatan (Reinforce ment)
4. Belajar lebih penting dari mengajar
5. Dari yang diketahui ke yang belum diketahui
6. Pemahaman dulu baru penggunaan (reseptif mendahului Produktif)

Teknik Pengajaran/ Pembelajaran Bahasa

Teknik pengajaran/pembelajaran adalah cara-cara pelaksanaan pengajaran/pembelajaran atau cara penyajian bahan. Teknik yang digunakan berhubungan dengan penerapan prinsip-prinsip dalam aktifitas belajar mengajar di kelas. Teknik tersebut antara lain :

1. Teknik Penubian (Drill) : Penguasaan ketrampilan berbahasa
2. Peniruan (mimicry) : Mempelajari model dalam berbahasa
3. Permainan Bahasa (Language Games): Mengajarkan ketrampilan berbahasa melalui permainan yang menarik minat dan partisipasi anak didik.
4. Bermain Peran (Relo Play): Mengaktifkan anak didik dalam pembelajaran dan penggunaan bahasa.

Pengembangan Bahasa

Agar pelaksanaan pembelajaran pengembangan berbahasa lebih terarah dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka harus ditetapkan kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator.

Kompetensi dasar adalah pernyataan yang diharapkan dapat diketahui, disikapi, dan dilakukan anak didik. Sedangkan hasil belajar merupakan hasil kegiatan setelah anak didik mengalami pembelajaran dalam kompetensi yang ditentukan. Kalau indikator yaitu Kompetensi dasar yang lebih spesifik dan dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Apabila Setiap indikator dalam kompetensi dasar dapat dicapai oleh anak didik menunjukkan target kompetensi dasar telah terpenuhi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Permainan merupakan suatu alat yang digunakan untuk bermain, atau mempunyai arti lain yaitu suatu perbuatan yang dilakukan dengan tidak bersungguh-sungguh untuk bersenang-senang. Banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan ular tangga menjadi salah satu alternatif meningkatkan kemampuan menggunakan kosa kata. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik. Melalui permainan tersebut, anak

akan berinteraksi dengan teman-teman dan berkomunikasi secara lisan untuk memahami suatu persoalan serta mampu memahami setiap petunjuk yang diberikan. Dalam hal ini indikator yang diambil guru akan tercapai

DAFTAR RUJUKAN

- Depdikbud. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riwayadi & Anisyah, 2007. *Kamus Inggris-Indonesia*, Surabaya: Sinar Terang.
- Suyatno. 2005 . *Strategi Belajar Mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surabaya: SIC.
- Suyatno. 2005 . *Permainan Pendukung pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tarigan, Djago. 1997. *Tehnik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan. 1986. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Guntur. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa