

Belajar Bahasa Indonesia Sambil Bermain

□ **Dadan Djuanda**

(Universitas Pendidikan Indonesia)

Abstrak

Bermain dan permainan dapat dimanfaatkan untuk belajar bahasa. Melalui bermain, anak-anak belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual. Bagaimana menggunakan bahasa di waktu marah, di waktu bersedih, atau yang lainnya. Dengan demikian, belajar bahasa melalui bermain sebenarnya lebih efektif, karena mereka menggunakan bahasa bukan hanya sekedar teoritis, namun praktis pragmatis dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri

Ciri utama permainan yang membedakan dari bermain adalah adanya peraturan. Peraturan tersebut harus diketahui, dipahami, ditaati, dan disetujui oleh seluruh pemain. Dengan demikian, peraturan harus benar-benar dipahami anak dan harus tegas dan jelas. Guru sebagai pengatur jalannya permainan hendaknya menjelaskan peraturan tersebut sebelum permainan dimulai. Jangan sampai ada peraturan, yang baru diberitahukan setelah kejadian atau kekacauan muncul.

Kata kunci : bermain, permainan, belajar bahasa, perkembangan bahasa.

Bermain bagi anak-anak tak ubahnya seperti bekerja bagi orang dewasa. Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan yang akan menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Waktu untuk orang tua bekerja dari pagi hingga sore. Waktu untuk anak-anak bermain tidak jauh berbeda dengan waktu untuk bekerjanya orang dewasa. Anak-anak bermain dari pagi hingga sore hari.

Namun, tidak demikian kenyataannya, dari pagi hingga siang, anak-anak harus belajar di kelas dengan kondisi sangat tersiksa. Mereka tidak boleh bergerak, tidak boleh berbicara, harus duduk yang rapi, tangan di meja melihat Ibu/ Bapak Guru. Pulang sekolah, mereka harus les atau mengaji di Surau atau TPA. Seusai Magrib, malam hari, mereka harus mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan Ibu /Bapak Guru dengan jumlah tidak sedikit. Begitulah gambaran kegiatan sehari-hari siswa kita. Tak ada lagi bermain, yang merupakan naluri siswa kita. Padahal siswa kita bukanlah orang dewasa kecil. Usia siswa kita (SD) merupakan usia yang paling kreatif dalam hidup manusia. Siswa kita merupakan makhluk yang unik. Usia siswa kita (SD) usia bermain. Dengan demikian, tidak harus terpenjarakan. Mereka punya kesempatan untuk bermain di luar sekolah. Bukan hal aneh bila siswa

SD kita banyak yang stress karena kehilangan waktu bermain. Mereka jadi berperilaku agresif.

Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam diri anak atau naluri. Semua naluri harus diusahakan disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu, bermain bagi anak merupakan kebutuhan hidupnya seperti makan, minum, tidur dan lain-lain. Bermain dalam kehidupan manusia merupakan latihan-latihan yang dilakukan agar mereka menjadi manusia dan bermain tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri. Dengan demikian, supaya tidak menyita waktu anak untuk bermain, dapat diupayakan pada waktu belajar, mereka masih dapat menikmatinya sambil bermain.

Bermain merupakan pemicu kreativitas. Anak yang banyak bermain akan meningkat kreativitasnya (Charlotte Buhler, dalam Sugianto, 1997), bermain merupakan sarana untuk mengubah potensi-potensi yang ada dalam dirinya.

Menurut Seto (2004: 53) bermain sangat penting, sehingga meskipun terdapat unsur kegembiraan, namun tidak dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak. Terdapat instink bermain pada setiap anak serta kebutuhan melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dari berbagai penelitian (Seto, 2004) terungkap bahwa bermain dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengaktualisasikan potensi-potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual, dan aspek emosi dan sosialnya. Dengan demikian, bermain berkembang bukan hanya menjadi sarana yang dapat dinikmati dan menyenangkan saja tetapi juga bersifat mendidik.

W.R. Smith (dalam Soemitro, 1997), seorang psikolog, mengatakan bahwa bermain merupakan dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Anak usia SD merupakan usia bermain. Bagi mereka dunia ini hanya bermain. Mereka belum dapat membedakan dunia nyata dan bermain. Baru setelah semakin dewasa, mereka paham bahwa ada dua dunia yaitu dunia bermain dan dunia nyata atau dunia kerja.

Menurut Hetherington dan Parke (dalam Patmonodewo, 2000), bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungannya dan mempelajari segala sesuatu, serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran orang anak berusaha menghayatinya untuk diambilnya setelah ia dewasa.

Fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativitas dan perkembangan fisik anak. Bermain simbolik misalnya, dapat meningkatkan kognitif anak untuk dapat berimajinasi dan berfantasi menuju berpikir abstrak. Melalui bermain perkembangan sosial anak juga berkembang, misalnya sikap sosial, belajar berkomunikasi,

mengorganisasi peran, dan lebih menghargai orang lain. Melalui bermain anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan rasa percaya diri. Anak juga dapat menerapkan disiplin dengan menunggu giliran atau mentaati peraturan. Bermain dapat merangsang kreativitas anak untuk menciptakan angan dan imajinasinya.

Oleh karena itu, para ahli pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan. Pendidikan yang baik akan menggunakan bermain sebagai alat pendidikan. Hal ini dilakukan oleh Pestalozzi (Patmonodewo, 2000) ahli pendidikan terkenal dari Swiss pada abad ke-18 dan permulaan abad ke-19, ia sangat menekankan pentingnya permainan dalam pendidikan. Ia percaya bahwa bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Bahkan Bennett (2005: 67) yang pernah mengadakan penelitian pada sejumlah guru pada waktu siswa bermain, para guru mengatakan bahwa para siswa mengungkapkan perilaku yang mencerminkan kebutuhan batin mereka serta proses intelektual yang mendalam.

Dengan bermain, guru mendapatkan gambaran yang lengkap tentang keseluruhan diri siswa. Misalnya, seorang guru menyatakan bahwa perilaku para siswa pada waktu bermain dapat mengungkapkan sifat-sifat siswa tersebut yang berlangsung di rumahnya, apakah mereka takut akan sesuatu? Apakah mereka manja di rumahnya? Contoh lain, guru melukiskan seorang anak yang biasanya pendiam dan pasif, ternyata dia lebih vokal dan menjadi dominan ketika terlibat permainan imajinatif. Siswa lebih berperilaku alamiah pada waktu bermain. Hal ini membuat guru dapat lebih mudah menilai kemampuan berbahasa siswa yang sesungguhnya dengan lebih akurat di dalam bermain daripada dalam situasi formal. Dari perspektif ini, permainan berpotensi untuk memiliki fungsi diagnostik yang lebih dalam untuk mengembangkan keseluruhan diri siswa.

Froebel (dalam Sugianto, 1997) seorang pendidik dari Jerman, ia percaya bahwa salah satu

alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui permainan. Menurut pendapatnya, anak-anak lebih siap dan berpotensi untuk bermain daripada cara lain.

John Locke seorang filosof Inggris pada abad ke-17, ia meyakini bermain dapat membantu usaha mencapai tujuan pendidikan, sedangkan Rousseau dan Emile menekankan pentingnya bermain yang dapat bermanfaat dalam perkembangan anak (Sugianto, 1997: 4).

Montessori (dalam Sugianto, 1997) yang kemudian dikenal sebagai ahli pendidikan prasekolah, sangat menghargai nilai-nilai yang terdapat dalam permainan pada masa kanak-kanak. Baik Froebel maupun Montessori, menerapkan suatu pemikiran; anak-anak belajar sesuatu melalui permainan. Jadi mereka menggunakan permainan sebagai alat pendidikan.

Belajar tidak mungkin dipaksakan. Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Tentunya, cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Naluri anak yang harus memperoleh kesempatan untuk bermain, tetap tersalurkan. Pembelajaran, yang mestinya sampai kepada anak juga dapat tersampaikan. Permainan biasanya dapat dilakukan dengan menirukan atau memperagakan keadaan yang sebenarnya.

Teknik mengajar dengan permainan, terutama sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak atau konsep yang sering sulit dijelaskan dengan kata-kata. Melalui permainan yang dirancang khusus, para siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu kejadian. Dengan permainan, siswa dapat memahami suatu konsep, prinsip, unsur pokok, dan hasil. Misalnya, untuk menjelaskan fonologi dan intonasi yang tidak ada wujud bendanya, permainan dapat menguraikan secara rinci dan jelas melalui perilaku siswa yang turut dalam permainan. (Suyatno, 2005:12). Bukankah dunia mikro mewakili dunia makro? Permainan mewakili dunia mikro. Lewat permainan, dunia makro dapat terbungkus dan tersalurkan. Melalui dunia mikro pula dunia makro dapat tergambar dengan jelas. Dengan begitu, siswa

dapat dengan mudah merefleksikan apa yang dialami dan yang akan dihadapi.

Permainan akan meningkatkan partisipasi aktif anak, sehingga pembelajaran lebih efektif. Menurut Brierly (dalam Megawangi, 2005:48), bermain dan bereksplorasi akan membantu perkembangan otak anak, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa, bersosialisasi, bernalar, dan perkembangan motoriknya. Bermain akan membuat anak lebih mengerti subyek yang dipelajarinya melalui eksplorasi, berimajinasi, berdiskusi, bernyanyi, bereksperimen, mengubah bentuk, dan bermain peran.

Kesenangan anak-anak bermain dapat dipakai sebagai kesempatan untuk belajar hal-hal yang konkrit, sehingga daya cipta, imajinasi, dan kreativitas anak berkembang. Menurut Vigotsky (dalam Megawangi, 2005: 48), bermain dan aktifitas konkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan spesifik anak. Bermain adalah cara yang paling efektif pada usia sekolah dasar, baik di bidang akademik maupun aspek fisik, sosial, dan emosional.

Menurut Suyatno (2005: 13) permainan sebagai teknik pembelajaran memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dikuasai guru. Keterampilan tersebut memerlukan semacam kajian terlebih dulu, yaitu : membaca bahan-bahan teoretis yang ada, kasus-kasus nyata, mencari contoh-contoh yang relevan, menyusun aturan permainan , menyiapkan alat permainan, dan seterusnya. Kelemahan permainan, karena menyita banyak waktu untuk mempersiapkan. Namun, permainan akan menjadi efektif kalau kemampuan dan keterampilan teknis metodologis dimiliki oleh guru. Untuk persiapan awal, guru dapat menggunakan rancangan permainan yang sudah pernah ada dan sudah terbukti efektif digunakan, tentu dengan mengubah dan menyesuaikan secara kreatif.

Kendala lain bagi guru, dalam melaksanakan kurikulum berbasis permainan seperti yang ditulis Bennett (2005:71) mencakup beberapa masalah, yaitu : (a) tuntutan kurikulum, (b) kurangnya pengalaman guru mempersiapkan

permainan, (c) sarana tempat dan ruang yang tersedia, (d) jumlah siswa dalam kelas, dan (e) tanggung jawab kepada orang lain terutama kepada orang tua siswa.

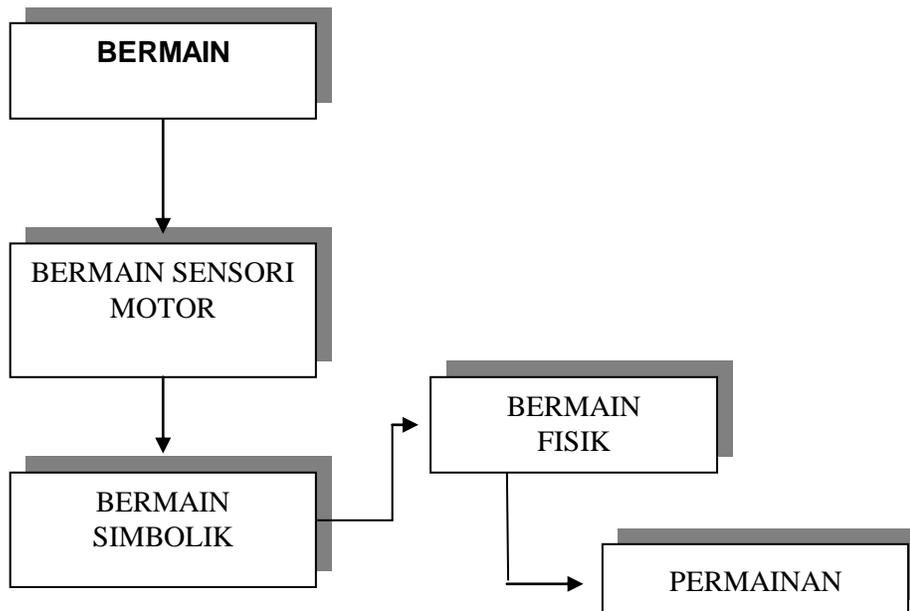
Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Pertama, permainan yang mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan dengan tujuan tertentu. Misalnya, permainan anagram digunakan untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap perbedaan huruf, atau permainan teka-teki untuk pengayaan kosakata. Kedua, permainan dalam proses belajar yang memang digunakan semata-mata sebagai permainan murni, meminjam istilah Suyatno (2005) sebagai pemecah kebekuan atau pembangkit semangat. Misalnya ketika siswa telah mengantuk atau bosan, maka diadakan

permainan. Meskipun kesempatan ini dapat digunakan untuk membahas topik tertentu.

Kegiatan Permainan

Permainan beraneka ragam, dari yang sangat sederhana hingga yang sangat rumit. Permainan mempunyai aturan dan menuntut partisipasi minimal dua orang anak. Permainan juga bersifat kompetitif, artinya ada pihak yang kalah dan ada yang menang, dan kemenangan itu diperebutkan. Permainan mempersyaratkan interaksi sosial. Untuk terlibat secara efektif dalam sebuah permainan, anak perlu memahami konsep-konsep seperti berbagi, menunggu giliran, bermain jujur, menang dan kalah.

Hubungan antara bermain dan permainan dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan 1 : kegiatan bermain

Fungsi Bermain dalam Pengembangan Bahasa

Permainan dalam pendidikan dimulai oleh siswa TK Froebelian dan Montessori. Froebel menggunakan media hadiah, mengajak siswa membuat kerajinan dan melibatkan siswa pada

situasi bermain dan bernyanyi. Kegiatan bermain memang selalu menjadi bagian dari program pendidikan anak-anak. Kegiatan bermain secara natural ini akhirnya digunakan dan diterima sebagai alat pembelajaran pada seperempat pertama abad dua puluh walaupun tidak sepenuhnya dianggap sebagai satu-satunya cara belajar anak.

Melalui situasi bermain anak diharapkan mendapatkan pemahaman mendalam terhadap objek-objek dan memiliki keterampilan khusus dalam mengamati dan memperoleh materi serta agar anak mendapat makna spiritual yang disimbolkan oleh materi dan kegiatan-kegiatan tersebut. Bermain ini akhirnya dapat digunakan guru sebagai wahana atau teknik pembelajaran untuk membentuk pemahaman melalui kegiatan bermain peran atau dengan menggunakan berbagai media yang tersedia.

Dengan demikian bermain kaitannya dengan pendidikan ialah sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk pengungkapan atau pun permainan sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, dan bernilai bagi anak dalam membuahkannya pengalaman belajar tertentu.

Aktivitas bermain ibarat laboratorium bahasa (Mayarina, 1999). Selama anak bermain, mereka mengungkapkan berbagai kata, berbagai ragam bahasa. Selama bermain, mereka memperoleh kesempatan untuk bercakap-cakap, berargumentasi, menjelaskan, meyakinkan. Bahkan waktu bermain imajinasi pun, ia bercakap-cakap. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata baru, sehingga memperkaya perbendaharaan kata serta keterampilan pemahamannya. Dalam proses ini anak-anak bisa menemukan hal menggembirakan yang membawa kesenangan tersendiri.

Melalui bermain, anak-anak belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual. Bagaimana menggunakan bahasa di waktu marah, di waktu bersedih, atau yang lainnya. Dengan demikian, belajar bahasa melalui bermain sebenarnya lebih efektif, karena mereka

menggunakan bahasa bukan hanya sekadar teoritis, namun praktis pragmatis dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri.

Permainan Bahasa

Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. (Soeparno, 1998:60). Sebenarnya dalam kegiatan mengajar, guru sering menggunakan permainan, tetapi pada umumnya masih sebagai pengisi waktu saja. Masih jarang guru yang tertarik untuk menerapkannya sebagai teknik pengajaran bahasa.

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Bila ada permainan yang menggembirakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa. Demikian juga sebaliknya, bila permainan itu tidak menggembirakan, meskipun melatih keterampilan berbahasa tertentu, tidak dapat dikatakan permainan bahasa. Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembirakan dan melatih keterampilan berbahasa.

Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipaksakan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan bahasa tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar (Soeparno, 1998). Hal tersebut dapat dimengerti, sebab sekelompok anak, atau seorang anak yang menang dalam permainan belum tentu secara utuh mencerminkan siswa yang pandai. Demikian juga, siswa yang kalah dalam permainan, belum tentu mencerminkan siswa yang kurang pandai. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu permainan.

Ada beberapa faktor penentu keberhasilan permainan bahasa. Menurut Soeparno (1998:62) ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas, yaitu; (1) faktor situasi

dan kondisi, (2) faktor peraturan permainan, (3) faktor pemain, dan (4) faktor pemimpin permainan.

Dalam situasi dan kondisi apa pun sebenarnya permainan bahasa dapat dilakukan. Namun, agar efektif, tetap saja harus memperhatikan situasi dan kondisi. Permainan bahasa yang menimbulkan suara gaduh kepada kelas yang lain, tentu tidak menguntungkan. Demikian juga, permainan bahasa yang terlalu sering atau permainan yang terlalu memakan waktu lama akan membosankan siswa.

Ciri utama permainan yang membedakan dari bermain adalah adanya peraturan. Peraturan tersebut harus diketahui, dipahami, ditaati, dan disetujui oleh seluruh pemain. Dengan demikian, peraturan harus benar-benar dipahami siswa dan harus tegas dan jelas. Guru sebagai pengatur jalannya permainan hendaknya menjelaskan peraturan tersebut sebelum permainan dimulai. Jangan sampai ada peraturan, yang baru diberitahukan setelah kejadian atau kekacauan muncul.

Pemain, dalam suatu permainan harus taat pada aturan main. Dengan demikian, seorang pemain akan menjunjung sportivitas, bila ada pemain tidak sportif maka akan terjadi kekacauan. Dalam melakukan permainan, pemain juga harus melakukannya dengan serius, sebab tanpa ada keseriusan tidak mungkin permainan berjalan dengan baik. Hendaknya siswa diberi dorongan untuk bermain dengan sungguh-sungguh jangan sampai bermain sambil main-main.

Dalam permainan yang bersifat kompetitif (pertandingan), harus diusahakan agar kekuatan kedua belah pihak yang bertanding seimbang. Permainan yang tidak seimbang akan membuat kelompok yang lemah menjadi prustasi dan permainan menjadi kurang seru.

Siswa SD umumnya kelas besar. Kondisi kelas yang besar akan kesulitan untuk melibatkan seluruh siswa bermain sekaligus. Agar seluruh siswa terlibat, permainan dapat dilakukan dengan cara membagi tugas. Perlu dihindari adanya siswa yang hanya sebagai penonton.

Biasanya suatu permainan dipimpin oleh pemimpin permainan atau juri yang akan menilai permainan itu. Di dalam konteks kelas, pemimpin

permainan adalah guru. Seorang pemimpin permainan selain harus tahu betul peraturan permainan, ia juga harus tegas, adil, jujur, berwibawa, dan cekatan dalam mengambil keputusan. Kalau ragu-ragu atau tidak tegas, maka permainan akan berdampak negatif, apalagi untuk siswa SD yang masih sensitif.

Permainan bahasa dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Soeparno (1998: 64) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan permainan bahasa sebagai berikut.

Kelebihan permainan bahasa ialah : (a) permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, (e) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Kekurangan permainan bahasa ialah : (a) bila jumlah siswa SD terlalu banyak akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan, (b) tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan, (c) permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya.

Macam-macam Permainan Bahasa

Ada beberapa macam permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa contoh di antaranya sebagai berikut.

1. *Bisik Berantai*. Permainan ini dilakukan dengan cara, setiap siswa harus membisikkan suatu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya. Terus berurut sampai pemain terakhir. Pemain yang terakhir harus mengatakan isi kata atau kalimat atau cerita yang dibisikkan. Betul atau salah? Bila salah, di mana atau siapa yang melakukan kesalahan. Permainan ini dapat dilombakan dengan cara berkelompok. **Permainan ini melatih keterampilan menyimak/mendengarkan.**

2. *Kim Lihat (Lihat Katakan)*. Sediakan beberapa benda, atau sayuran, atau buah-buahan dalam suatu kotak tertutup. Siswa berkelompok. Seorang siswa anggota kelompok harus melihat satu benda yang ada di dalam kotak. Setelah dilihat jelas, siswa tersebut harus menjelaskan sejelas-jelasnya kepada kelompoknya baik ciri-cirinya, rasanya, warnanya atau apa saja yang dapat dilihatnya. Anggota kelompok yang lain harus mengambil benda yang dijelaskan oleh siswa yang melihat tadi. Kelompok yang paling cepat dan paling banyak mengambil benda dalam kotak, itulah yang menang. **Permainan ini untuk melatih keterampilan berbicara dan menyimak.**
3. *Aku Seorang Ditektif*. Permainan ini dilakukan berpasangan. Seorang siswa menjadi ditektif, seorang lagi menjadi informan. Informan harus menentukan/ memilih salah seorang dari temannya yang ada di kelas sebagai penjahat yang akan dicari oleh ditektif. Ia harus memberi keterangan secara tertulis yang sejelas-jelasnya tentang penjahat yang akan dicari ditektif. Ditektif membaca informasi tertulis dari informan dan menerka siapa yang menjadi target pencarian di kelas itu. Setelah selesai posisi diubah, yang tadinya informan menjadi ditektif, dan yang tadinya ditektif menjadi informan. Permainan dapat divariasikan dengan sasaran yang dicari dari foto atau gambar dari koran. **Permainan ini untuk melatih keterampilan membaca dan menulis.**
4. *Bertanya dan Menerka*. Para siswa dibagi dua kelompok. Kelompok satu sebagai penjawab dan kelompok kedua sebagai penanya. Kelompok penjawab harus menyembunyikan satu benda yang akan diterka oleh kelompok penanya dengan cara memberi pertanyaan yang mengarah kepada benda yang harus diterka. Setiap anggota kelompok penanya diberi kesempatan untuk memberikan satu pertanyaan kepada kelompok penjawab. Kelompok penjawab hanya boleh menjawab “ya” atau “tidak”. Setelah seluruh anggota kelompok bertanya, maka kelompok harus berunding dari hasil jawaban penjawab, benda apa yang disembunyikan itu. Bila dapat diterka, maka kelompok penanya mendapat nilai. **Permainan ini untuk melatih berbicara dan berpikir analitis.**
5. *Baca Lakukan*. Permainan ini untuk kelas rendah yang sudah bisa membaca. Dilakukan berpasangan. Seorang anak harus membaca suruhan tertulis yang dibuat guru, pasangannya harus melakukan apa yang diperintahkan dalam bacaan. Misalnya, saya harus menunduk. Saya memegang lutut kiri. Saya menari sambil memegang kepala. Guru memperhatikan berapa perintah yang dilaksanakan dengan benar dan apakah pembaca membaca perintah dengan benar. Permainan dilakukan bergantian. **Permainan ini untuk melatih membaca dan menyimak.**
6. *Bermain Telepon*. Permainan ini untuk kelas rendah. Siswa secara berpasangan harus mempersiapkan alat untuk menelpon, baik telepon biasa maupun telepon genggam. Siswa harus menelpon temannya menanyakan pekerjaan rumah atau buku peajaran yang harus dibawa besok hari. Biarkan siswa mengembangkan pecakapannya sendiri, kecuali kalau terhenti, guru memberi pancingan berupa pertanyaan kepada siswa. Guru memperhatikan cara siswa mengungkapkan gagasan dan kalau perlu cara pelafalan yang benar. **Permainan ini untuk melatih berbicara.**
7. *Meloncat Bulatan Kata*. Buatlah bulatan-bulatan dari keretas karton, kira-kira sebesar piring. Tulislah nama-nama susunan keluarga Misalnya : ayah, ibu, kakak, adik. Pasanglah bulatan kata itu di lantai. Bentuklah siswa menjadi beberapa kelompok. Suruhlah siswa setiap kelompok meloncati bulatan kata yang diucapkan kelompok lain atau guru. Misalnya loncat ke kakak, loncat ke ibu, loncat ke adik. Dengan demikian, setiap anak membaca bulatan untuk diinjak. Lebih meningkat lagi, bulatan kata bisa dalam bentuk yang lebih

sulit, misalnya kata yang bila digabung bisa menjadi kalimat. Kata pada bulatan disebar di lantai dan memungkinkan dapat menyusun beberapa kalimat bila diloncati dengan benar. Misalnya : Ayah pergi ke pasar. Ayah membawa buku. Jadi, siswa harus loncat ke ayah, pergi ke dan pasar. Loncat ke ayah, membawa, buku. **Permainan ini untuk membaca permulaan.**

8. *Perjalanan dengan Denah.* Mengamati denah kota atau daerah tempat tinggal. Siswa menyalin atau menggambarkan denah bagian tertentu dari kota (kerumitan tergantung pada tingkatan kelas) pada kertas manila. Menuliskan nama-nama tempat dan jalan, serta arah arus lalu lintas dalam denah pada potongan kertas manila. Tempelkan denah pada papan tulis atau papan panel. Amati denah. Sebutkan nama-nama tempat, jalan, dan arah lalu lintas. Tentukan tempat tertentu sebagai awal berangkat dan tempat tujuan. Ceritakan arus perjalanan dari satu tempat ke tempat lain yang sudah ditentukan. Tuliskan arus perjalanan tersebut dalam tulisan deskripsi. Rancang sebuah permainan perjalanan yang tujuannya disembunyikan. Satu anak bertindak sebagai pemain kunci dan kelompok lain sebagai penanya pemain tadi tentang nama-nama jalan yang dilewati. Misalnya, apakah kamu akan melewati Jalan Sudirman? Apakah belok kiri ke Jalan Abdurahman? Dan seterusnya. Pemain kunci hanya boleh menjawab “ya” atau “tidak” dan “bisa”. Kelompok penanya harus menebak tempat yang akan dituju pemain kunci tadi. Kelompok yang benar menebak tujuan, itulah yang menang. **Permainan ini untuk melatih menulis, membaca denah, dan menyimak. Cocok untuk kelas tinggi (kelas IV, V dan VI).**
9. *Mengarang Gotongroyong.* Tempatkan beberapa benda ke dalam tas atau kotak. Buatlah kelompok. Suruhlah salah seorang siswa pertama wakil dari kelompok mengambil satu benda, dan dia harus membuat kalimat berkaitan dengan benda tersebut. Bantulah

bila siswa memerlukan bantuan guru. Misalnya benda itu bola, anjurkan dia mengatakan “ Pada suatu hari aku menemukan bola.” Lalu guru bertanya kepada siswa lain dari kelompok yang sama,” Di mana bola itu ditemukan?”, terus sampai siswa yang terakhir. Kalau dirasakan hasil karangan masih bisa diperpanjang, siswa yang pertama bisa ditanya kembali. Kelompok yang dapat menyusun karangan runtut dan gagasannya sesuai dengan yang pertama itulah yang menang. **Permainan ini melatih keterampilan menulis (menyusun gagasan) dan membuat kalimat.**

10. *Stabilo Kalimat.* Permainan ini berkelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Tujuannya agar siswa dapat menentukan kalimat yang salah dan yang benar dalam suatu wacana yang dibacanya. Wacana yang harus disediakan berupa klipings wacana yang kalimat-kalimatnya ada yang benar ada yang salah. Caranya, guru menjelaskan bahwa setiap kelompok harus mencari kalimat yang salah dan yang benar dari wacana yang dibacanya dengan cara memberi tanda dengan stabilo. Wacana dibagikan. Siswa membaca. Berdasarkan waktu yang ditentukan guru memberi aba-aba kepada siswa untuk memulai. Tiap kelompok harus dapat memberi tanda sebanyak-banyaknya kalimat yang salah dan kalimat yang benar. Kelompok yang berhasil mengumpulkan banyak sebagai pemenangnya. **Permainan ini melatih membaca cepat dan cermat serta memahami kalimat. Untuk kelas tinggi kelas V atau VI.**
11. *Kata dari Wacana.* Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat fotokopi wacana yang harus dibaca. Setiap kelompok harus mengajukan satu kata (hasil diskusi) yang harus dikatakan kepada kelompok lain. Kelompok yang diberi kata harus memberikan kata-kata lain yang berhubungan dengan kata yang diucapkan kelompok yang memberi kata. Misalnya, dari

wacana “Musim Hujan”, kelompok mengambil kata *hujan*. Maka kelompok lain harus mencari kata yang terkait dengan *hujan*. Contohnya ada kelompok yang mengatakan *banjir, dingin, basah*, dan seterusnya, kelompok yang paling banyak mengemukakan kata yang berkaitan dengan kata yang diberikan kelompok penanya, itulah pemenangnya. **Permainan ini melatih keterampilan membaca dan kosa kata.**

12. *Cerita Berantai*. Permainan ini dilakukan berkelompok dua orang. Setiap kelompok harus melanjutkan cerita yang diucapkan kelompok lain. Cerita dimulai dari guru. Anggota kelompok yang satu sebagai pembicara melanjutkan cerita, yang seorang lagi mencatat kalimat yang diucapkan setiap kelompok dan membacakannya setelah cerita selesai. Misalnya, guru memberi kalimat pertama: “*Di sebuah kampung ada seorang anak yatim*”. kelompok pertama harus meneruskan cerita itu. Kalimat dari kelompok pertama diteruskan oleh kelompok kedua, dan seterusnya. **Permainan ini untuk melatih menyimak dan menyusun cerita yang runtut. Cocok untuk kelas IV, V, dan VI.**
13. *Siapa Laksanakan Perintah*. Permainan ini bermain melalui lagu. Siswa dibagi beberapa kelompok. Setiap kelompok harus mengganti lirik lagu “Suka Hati” dengan perintah yang harus dikerjakan oleh kelompok lain. Permainan diawali oleh guru dengan menyanyikan lagu : *Kalau kau suka hati tepuk tangan* (semua 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). Setelah guru memulai dengan melagukan lagu tersebut, selanjutnya giliran kelompok pertama yang sudah berdiskusi mengganti lirik dan perintah dari lagu tersebut. Misalnya : *kalau kau suka hati tarik tangan* (kelompok lain menarik tangan temannya), *Kalau kau suka hati geleng kepala* (kelompok lain menggeleng kepala), *kalau kau*

suka hati, mari kita lakukan, kalau kau suka hati loncat katak (kelompok lain meloncat seperti katak). **Permainan ini melatih kemampuan menyimak.**

14. Tema : **Permainan Sondah untuk Belajar Membaca**

Indikator :

- Anak dapat mengenal huruf-huruf dan membacanya sebagai suku kata, kata, dan kalimat sederhana.
- Anak dapat membaca nyaring kalimat demi kalimat dalam paragraf serta menggunakan lafal dan intonasi yang tepat sehingga dapat dipahami orang lain.

Kegiatan permainan

- Mempersiapkan lapangan Sondah (Engkle) dan kartu kata
- Dengan bimbingan guru, siswa membaca teks cerita yang ada di papan tulis dengan lafal dan intonasi yang wajar
- Guru menjelaskan kembali aturan permainan Sondah kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca
- Guru membagi siswa menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok terdiri empat orang siswa, setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.
- Guru menyusun suku kata yang ada dalam teks bacaan yang sudah dibaca nyaring, ke dalam kotak-kotak formasi Sondah, kegiatan membuat kata dilombakan, setiap kelompok menyusun kata yang bermakna dan hasil ditebak kelompok lawannya
- Dengan bimbingan guru, setiap kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara

melompat-lompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.

- Dengan bimbingan guru, setiap kelompok menyusun kata-kata ke dalam kotak-kotak formasi Sondah serta setiap kelompok melakukan permainan kembali untuk menyusun kalimat dengan cara yang sama sambil membaca kata-kata yang diloncatinya. Anggota lainnya membantu mengarahkan dan menyusun di papan tulis dengan kartu kata untuk dibaca bersama-sama. Kelompok yang banyak menyusun kalimat, kelompok pemenangnya.

Kesimpulan

Bermain dan permainan merupakan alat belajar bahasa yang sangat baik bagi anak-anak, karena melalui bermain dan permainan anak belajar bahasa secara nyata dan kontekstual.

Aktivitas bermain ibarat laboratorium bahasa. Selama anak bermain, mereka mengungkapkan berbagai kata, berbagai ragam bahasa. Selama bermain, mereka memperoleh kesempatan untuk bercakap-cakap, berargumentasi, menjelaskan, meyakinkan. Bahkan waktu bermain imajinasi pun, ia bercakap-cakap. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata baru, sehingga memperkaya perbendaharaan kata serta keterampilan pemahamannya. Dalam proses ini anak-anak bisa menemukan hal menggembirakan yang membawa kesenangan tersendiri.

Melalui bermain, anak-anak belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual. Bagaimana menggunakan bahasa di waktu marah, di waktu bersedih, atau yang lainnya. Dengan demikian, belajar bahasa melalui bermain sebenarnya lebih efektif, karena mereka menggunakan bahasa bukan hanya sekadar teoritis, namun praktis pragmatis dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 1990. *Lingkungan Sebagai Sumber Belajar*.

Jakarta: Depdikbud.

- Armstrong, Thomas. 2002. *Sekolah Para Juara*. Bandung: Kaifa
- Bennet, Neville dkk. 2005. *Mengajar lewat Permainan Pemikiran Para Guru dan Praktik di Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Bishop, J.C dan Curtis, M. (Ed.). 2005. *Permainan Anak-anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo.
- DePorter, Bobbi. 2003. *Quantum Teaching : Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Devi, Shakuntala. 2002. *Bangunkan Kejeniusan Anak Anda*. Bandung: Nuansa.
- Dryden, G. dan Jeanntte Vos. 2001. *Evolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa
- English, E.W. 2005. *Mengajar dengan Empati*. Bandung: Nuansa.
- Gunawan, A. W. 2003. *Born to be Genius*. Jakarta: Gramedia.
- _____. 2004. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia.
- Hancock, J. dan C.Leaver. 1994. *Major Teaching Strategies for English*. Victoria: Australian Reading Association.
- Harsanto, Radno. 2005. *Melatih Anak Berpikir Analitis, Kritis, dan Kreatif*. Jakarta: Grasindo.
- Komunitas Sekolah Alam. 2005. *Menemukan Sekolah yang Membebaskan*. Depok: Kawan Pustaka.
- Mayarina, Iriani. 1999. *Bermain Dunia Anak*. Jakarta: Ayahbunda.
- Megawangi, R. Dkk. 2004. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan (DAP)*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- _____. 2004. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- _____. 2005. *Pendidikan Holistik*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Nangoy, I.M.M. 2004. *45 Kegiatan untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Patmonodewo, S. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prasasti, Sarah. 2005. *Gambar dan Ceritakan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Sugianto, Mayke. 1997. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Dikti
- Suharno, W.D. 2001. *Belajar Mencintai Alam: Permainan untuk Anak Usia 5 sampai 12 Tahun*. Jakarta: Jambatan.
- Sumardi, Mulyanto. 1992. *Berbagai Pendekatan dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Sinar Harapan.

- Sumitro. 1997. *Permainan Kecil*. Jakarta: Dikti.
- Suyatno. 2004. Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Surabaya: SIC
- _____. 2005. Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta: Grasindo.
- Zaeni, Hisyam dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD

Penulis :

Drs. Dadan Djuanda adalah pengajar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Riwayat pendidikan, S1 Pend. Sastra Indonesia 1987 IKIP Bandung, S2 Pend. Bhs. Indonesia 1998 IKIP Bandung. Penelitian yang pernah dilakukan "Penggunaan Reading Workshop dalam Meningkatkan Apresiasi Siswa SD (Penelitian Tindakan Kelas di SD Sindangraja Sumedang) 2000.