

SPINNER BAHASA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Nana Triana Winata

Universitas Wiralodra, Indramayu, Indonesia
nanawinata26@gmail.com

ABSTRAK

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat membutuhkan media-media yang kreatif dan inovatif sehingga siswa tidak jenuh dalam pembelajaran di sekolah, baik itu siswa SMP atau SMA. Pembelajaran bahasa Indonesia yang kreatif dan inovatif dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Siswa sangat tertarik dan sangat antusias ketika melihat sebuah media pembelajaran yang baru dan kreatif. Tujuan dari penulisan ini adalah (1) mengetahui wawasan kosakata baku bahasa Indonesia yang dimiliki siswa; dan (2) memberikan pengetahuan baru mengenai kosakata baku bahasa Indonesia bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena peneliti dapat menarik generalisasi (apa yang diamati secara induktif), teori yang abstrak tentang proses, tindakan atau interaksi berdasarkan pandangan dari partisipan yang diteliti (Creswell, 2009). *Spinner bahasa* merupakan alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran atau pembinaan bahasa Indonesia. Media tersebut yang berisikan kosakata baku dan tidak baku yang dapat diganti setiap hari atau seminggu sekali. Fenomena minimnya kosakata baku bahasa Indonesia yang dimiliki oleh siswa menjadikan *spinner bahasa* digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMAN 1 Indramayu. Adanya *spinner bahasa* diharapkan menjadi sebuah proses pembelajaran dan pembinaan bahasa Indonesia di kalangan siswa. Siswa dapat menambah kosakata baku bahasa Indonesia melalui *spinner bahasa* tersebut.

Kata Kunci: *Spinner Bahasa*; Pembelajaran Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Fenomena bahasa prokem atau bahasa gaul yang semakin menjamur pada kalangan milenial membuat siswa SMP atau SMA sangat minim menguasai kosakata baku. Kosakata baku menjadi sebuah kata yang sangat asing di telinga para siswa. Siswa khususnya di kalangan milenial lebih akrab mendengar kata-kata prokem misalnya kata "santuy" yang belakangan ini menjadi fenomenal di kalangan masyarakat khususnya kaum milenial. Kata tersebut tidak terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karena kata "santuy" bukanlah kata baku. Sinonim atau kata baku dari "santuy" adalah kata "santai". Kata "santai" dalam KBBI memiliki arti "bebas dari rasa ketegangan; dalam keadaan bebas dan senggang".

Era revolusi 4.0 ini, membuat siswa dengan mudah mendapatkan informasi terbaru dari manapun, terutama penyebaran informasi tentang bahasa prokem. Siswa jarang menambahkan pengetahuan kosakata bahasa Indonesia yang baku. Akses siswa mendapatkan informasi sangat cepat bisa dari media sosial (*whatsapps, twitter, facebook, atau instagram*).

Melalui media sosial tersebut, siswa bukan memanfaatkan untuk mencari informasi atau kata baku yang belum mereka ketahui, justru melalui media sosial tersebut secara

tidak langsung membuat siswa menambahkan informasi terbaru tentang bahasa prokem. Walaupun sebenarnya siswa masih belum paham tentang bahasa prokem. Siswa lebih mengenal bahasa gaul di kehidupan sehari-hari dalam berbahasa.

Dalam pembelajaran di sekolah khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia, guru kurang memerhatikan penguasaan kosakata baku yang dimiliki siswa. Siswa belum memiliki kesadaran untuk menambah pengetahuan kosakata baku bahasa Indonesia, hanya beberapa siswa saja yang gemar membaca. Kegiatan siswa milenial lebih senang membaca media sosial hanya sebagai hiburan semata.

Tingkat kesadaran siswa dalam menyimak baik secara lisan atau tulisan, terutama dalam menyimak berita. Secara tidak langsung ketika siswa sering menyimak berita baik secara lisan atau tulisan dapat menambah kosakata baku bahasa Indonesia. Bahasa yang digunakan dalam tayangan berita baik cetak, elektronik, atau televisi sudah menggunakan bahasa yang baku sesuai dengan KBBI yang berlaku. Permasalahannya adalah hanya segelintir siswa yang menyimak berita itu, sehingga tidak adanya tambahan kosakata baru yang dimiliki siswa. Siswa lebih tertarik membaca dengan tujuan hiburan semata, seperti membaca yang ada di media sosial saja. Selain itu, siswa lebih gemar membaca untuk hiburan seperti membaca novel dengan tema percintaan yang dianggap sangat tepat di kalangan milenial.

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas hanya melaksanakan sesuai dengan yang ada di kurikulum, harusnya guru menyisipkan waktu beberapa menit untuk menambahkan pengetahuan kosakata baku bahasa Indonesia kepada siswa. Harus menggunakan pembelajaran yang kreatif atau menggunakan alat bantu atau sebuah media yang unik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena media tersebut dapat membantu dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, fungsi dari media tersebut bisa menjadi media pembinaan bahasa Indonesia. Jadi, tidak hanya siswa yang dapat menambah pengetahuan kosakata baku, seluruh warga yang ada di sekolah tersebut dapat memperoleh.

Dalam sebuah observasi di SMAN 1 Indramayu, hampir semua siswa yang diberi pertanyaan tidak mengetahui kosakata baku dari kata "legalisasi", siswa hanya mengenal kata "legalisir". Kata tersebut sangat sering digunakan oleh seluruh siswa yang ada di Indonesia, khususnya ketika mereka akan melakukan pengesahan terhadap ijazah mereka. Dari hal seperti itu siswa hanya mengenal kata "legalisir". Siswa menggunakan kata baku "legalisasi". Siswa masih terasa asing ketika mendengar kata "legalisasi". Bahkan ada beberapa siswa yang baru mengetahui kata "legalisasi". Masih banyak kosakata yang lain belum diketahui oleh siswa yang ada di SMAN 1 Indramayu tersebut.

Penelitian ini memiliki tujuan di antaranya, (1) mengetahui wawasan kosakata baku bahasa Indonesia oleh siswa SMAN 1 Indramayu; (2) memberikan pengetahuan baru mengenai kosakata baku bahasa Indonesia menggunakan media *spinner bahasa*. Penelitian ini berfokus pada sebuah media. Media dapat diartikan sebuah perantara dalam pembelajaran dapat berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Media tersebut dapat menunjang untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Pembelajaran akan terasa menarik dengan media.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Putri, 2011:20). Selain itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran

merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran (Criticos dalam Daryanto, 2015, h. 4). Menurut definisi media di atas, maka dapat disimpulkan media adalah alat bantu yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk sarana pelantara memberikan informasi baru baik itu dalam pembelajaran di kelas atau pembelajaran di luar kelas.

Sudrajat (Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media di antaranya yaitu:

- 1) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa;
- 2) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas;
- 3) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan;
- 4) media menghasilkan keseragaman pengamatan;
- 5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis;
- 6) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar; dan
- 7) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Menurut Djamarah (2006:124) mengklasifikasikan media menjadi beberapa bagian, yaitu (1) media dilihat dari jenisnya (media auditif, media visual, dan media audiovisual); (2) dilihat dari daya liput; dan (3) dilihat dari bahan dan cara pembuatannya (media sederhana dan media kompleks). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *spinner bahasa* termasuk dalam perangkat keras (*hardware*), media dalam bentuk *spinner* sebuah permainan dengan cara diputar. Media tersebut dibuat dari *styrofoam* 'gabus' dan kertas karton. *Spinner bahasa* ini diisi oleh kosakata baku dan tidak baku, digunakan dengan cara diputar searah jarum jam. Ketika jarum berhenti disalah satu kata tidak baku, sehingga siswa harus dapat menjawab kebenaran dari kosakata yang tidak baku tersebut. Siswa diharuskan berpikir mencari tahu kosakata yang baku. Misalnya jarum *spinner* tersebut berhenti dikata "analisa", berarti siswa harus mampu menjawab kosakata baku dari kata tersebut.

Media *spinner bahasa* dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas atau sebagai media pembinaan bahasa Indonesia dilingkungan SMAN 1 Indramayu. Kata yang ada di media tersebut dapat diganti sesuai kebutuhan atau kata yang ada di *spinner bahasa* dapat diganti satu minggu sekali, hingga siswa telah memahami semua kosakata yang telah dipasang dalam *spinner bahasa*.

METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Creswell (2010: 4), penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. menerangkan bahwa metodologi kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan antara lain: penelitian partisipatoris, analisis wacana, etnografi, *grounded theory*, studi kasus, fenomenologi, dan naratif.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif di mana peneliti dapat menarik generalisasi (apa yang diamati secara induktif), teori yang abstrak tentang proses, tindakan atau interaksi berdasarkan pandangan dari partisipan yang diteliti (Creswell, 2009). Penelitian ini menemukan fenomena minimnya penguasaan kosakata siswa yang ada di SMAN 1 Indramayu.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SMAN 1 Indramayu, salah satu SMA favorit yang ada di Kabupaten Indramayu, yang beralamat di Jalan Ir. Soekarno-Hatta No.2, Pekandangan, Indramayu, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat 45216. Sekolah ini memiliki visi Terwujudnya Sumber Daya Manusia (SDM) Bermutu yang Memiliki Keseimbangan Kecerdasan Spiritual, Intelektual, Emosional dan berbudaya Lingkungan.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu secara umum dan khusus. Subjek secara umum mencakup seluruh warga yang ada di SMAN 1 Indramayu sebagai upaya pembinaan bahasa Indonesia. Bertujuan untuk membina bahasa Indonesia bagi warga SMAN 1 Indramayu. Subjek penelitian secara khusus yaitu, untuk media pembelajaran siswa yang ada di SMAN 1 Indramayu, siswa tersebut mencakup seluruh kelas (X, XI, dan XII). Hal ini terfokus penggunaan media *spinner bahasa* dalam pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk menambah wawasan kosakata baku bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil siswa SMAN 1 Indramayu dalam penguasaan kosakata baku bahasa Indonesia masih sangat minim. Siswa hanya tahu dengan kosakata baku bahasa Indonesia yang biasa diucapkan atau ditulis dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan pendidikan atau di luar lingkungan pendidikan. Wawasan kosakata yang dimiliki oleh siswa hanya dari lingkungan sekolah, siswa kurang mencaritahu tentang kosakata yang terbaru. Tidak ada keinginan siswa untuk menambah kosakata baku bahasa Indonesia.

Minimnya penguasaan kosakata baku bahasa Indonesia yang dimiliki oleh siswa bisa berdampak negatif khususnya pada bidang kemampuan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Siswa akan merasa kesulitan ketika harus menulis, terutama dalam penulisan yang bersifat formal atau karya tulis ilmiah. Ketika siswa hanya menguasai kosakata baku bahasa Indonesia tidak terlalu banyak, maka dampaknya siswa akan terasa sulit dalam menulis.

Untuk mengetahui profil penguasaan kosakata baku bahasa Indonesia yang dimiliki oleh siswa SMAN 1 Indramayu, siswa diberikan satu lembar kertas yang berisikan kosakata baku dan tidak baku. Siswa memberi tanda centang (") untuk memilih kata tersebut termasuk kata baku atau tidak baku.

Tabel 1. Kosakata Baku dan Tidak Baku

No.	Kata	Baku	Tidak Baku	Keterangan
1.	Analisa		√	Analisis
2.	Antri		√	Antre
3.	Sekedar		√	Sekadar
4.	Bis		√	Bus
5.	Nafas		√	Napas
6.	Apotik		√	Apotek
7.	Hakekat		√	Hakikat
8.	Andal	√		
9.	Silakan	√		
10.	Legalisir		√	Legalisasi

Dari hasil sebaran tersebut, diketahui minimnya penguasaan kosakata baku bahasa Indonesia yang dimiliki oleh siswa. Padahal kosakata yang dijadikan contoh tersebut merupakan kosakata yang tidak asing bagi mereka. Pada faktanya siswa masih banyak yang salah dalam menjawab kosakata tersebut.

Setelah mengetahui profil penguasaan kosakata baku bahasa Indonesia dari siswa SMAN 1 Indramayu, peneliti mulai menggunakan media *spinner bahasa* di lingkungan sekolah tersebut. Siswa satu per satu diminta untuk memutar media tersebut searah jarum jam, setelah jarum tersebut berhenti di salah satu kata, maka siswa tersebut diminta untuk menjawab kata tersebut termasuk dalam kata baku atau tidak baku. Dalam kegiatan tersebut siswa didampingi oleh mentor yang telah ditunjuk yaitu empat mahasiswa dari Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Wiralodra.



Gambar 1. *Spinner bahasa*

Selanjutnya media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembinaan bahasa Indonesia di SMAN 1 Indramayu. Media tersebut disimpan pada majalah dinding (mading) yang ada di sekolah, agar seluruh siswa dapat memanfaatkannya. Pengurus Osis SMAN 1 Indramayu, bertugas untuk mengganti kata yang terdapat dalam media tersebut dalam kurun waktu satu minggu sekali. Selain pengurus Osis yang bertanggung jawab dalam pemilihan kata diserahkan kepada guru bahasa Indonesia yang ada di sekolah tersebut.



Gambar 2. sosialisasi penggunaan *spinner bahasa*

Adanya peran guru dalam membimbing pemilihan kata yang akan dipasangkan dalam *spinner bahasa* tersebut. Secara bertahap guru akan memberikan kata yang sering dijumpai (lisan atau tulisan) oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik itu di sekolah atau di luar sekolah. Media tersebut secara tidak langsung sangat membantu guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena siswa mendapatkan informasi terbaru tentang kosakata di luar pembelajaran di kelas. Dengan banyaknya kosakata yang dimiliki oleh siswa, maka siswa akan lebih mudah untuk menulis sebuah karangan teks yang ditugaskan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas.

Spinner bahasa ini digunakan oleh seluruh siswa yang ada di SMAN 1 Indramayu yang mencakup seluruh kelas, baik itu kelas X, kelas XI, dan kelas XII. Dengan adanya media tersebut, diharapkan dapat membantu siswa untuk menambah pengetahuan kosakata bahasa Indonesia. Walaupun siswa mendapat pengetahuan kosakata bahasa prokem, dengan adanya bantuan media tersebut siswa mampu menyeimbangkan masukan kosakata bahasa baku dan bahasa prokem. Sehingga pengetahuan yang bertambah kepada siswa itu bukan hanya pengetahuan terbaru mengenai bahasa prokem.

Adanya media *spinner bahasa* siswa sangat antusias dalam memainkan media tersebut. Siswa menganggap adanya *spinner bahasa* menjadikan permainan yang baru dan sangat mengedukasi siswa tersebut. Siswa merasa terbantu karena disetiap minggunya siswa akan menambah tujuh kosakata baru. Guru akan memilih tujuh kosakata yang akan dipasang dalam *spinner bahasa* tersebut. Dengan diperbaruinya kosakata yang ada dalam *spinner bahasa* setiap satu minggu sekali, diharapkan siswa dapat menambah wawasan mengenai kosakata baku bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Proses belajar dengan menggunakan *spinner bahasa* menjadikan suasana pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan. *Spinner bahasa* menjadi sebuah permainan baru bagi siswa, tidak hanya sekedar permainan baru, *spinner bahasa* juga dapat memberikan edukasi tentang kosakata baku bahasa Indonesia. Selain dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran di kelas, *spinner bahasa* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembinaan bahasa Indonesia. Dengan adanya *spinner bahasa* tersebut, dapat menambah wawasan kosakata baku bahasa Indonesia untuk semua kalangan baik itu siswa atau masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Putri. 2011. "Psikologi Perkembangan". Surakarta: PGSD UMS.
- Creswell, J. W. (2010). "*Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*". Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Daryanto, dan Tutik Rachmawati. 2015. "Supervisi Pembelajaran". Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. "Strategi Belajar Mengajar". Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Latuheru, JD. 1988. "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa". Kini. Jakarta: DepdikbudMason R.

- Nuarita, Finta. 2017. "Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Melati". Dalam *Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia-S1 (online)*, Vol 6, No 4, (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pbsi/article/view/8081>, diakses 20 Oktober 2019)
- Waraulia, Asri Musandi. 2013. "Bank Kata: Ide Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia". Dalam *Widyabastra (online)*, Vol 1, No 2, (<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/widyabastra/article/view/1151>, diakses 23 Oktober 2019).

