

# Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik

Mohd. Hafrison

***Abstract:** This paper is discusses the use of game in relation to some theories in the psycholinguistic area, kinds of game, and its procedures for elementary students. Game can be said as one of alternatives for joyful learning. In Psycholinguistic, it is believed that the use of game can stimulate the use of games stimulate the students' cognitive and language development. This simulation occurs in the cognitive development and ability to use language productively, especially the ability to speak. The cognitive development and the ability to use language are one of the best techniques gained by applying these six games such as "please guess, riddles, twenty questions, charades, and let' tell a story". To achieve the expected result, these games need to be conducted by the appropriate procedures, of course, by analyzing students' characteristics. It is expected that by applying these six games, the students' difficulties in speaking can be reduced.*

***Keywords:** game, cognitive development, speaking ability, elementary students, psycholinguistics*

## PENDAHULUAN

Manusia menguasai bahasa melalui dua proses utama yaitu pemerolehan dan pembelajaran. Pemerolehan bahasa (*language acquisition*) adalah proses manusia secara alamiah menguasai bahasa, dalam hal ini bahasa pertama (B1) yaitu bahasa yang pertama dikenal dan dikuasai manusia. Pembelajaran bahasa (*language learning*) adalah proses manusia menguasai bahasa melalui pembelajaran, misalnya menguasai bahasa kedua dan bahasa asing.

Pembelajaran bahasa pada intinya bertujuan agar anak didik terampil berbahasa. Keterampilan berbahasa ini meliputi empat aspek yakni: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat aspek keterampilan berbahasa ini dari segi sifatnya dapat pula dibagi menjadi dua kelompok, yaitu reseptif dan produktif. Menyimak dan membaca dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif.

Sasaran aspek berbicara adalah agar anak terampil berbicara, terutama dalam situasi resmi. Namun untuk sampai pada sasaran ini tidaklah mudah, banyak kendala yang ditemui guru, misalnya anak didik tidak mau/enggan jika diajak berlatih. Hal ini mungkin saja disebabkan pemilihan metode yang tidak tepat dan tidak bervariasi sehingga membosankan anak didik.

Masa kelas awal atau cenderung dikatakan kelas rendah di tingkat SD merupakan masa pengenalan awal anak dengan dunia sekolah. Sesuai dengan usianya, anak-anak kelas rendah masih cenderung menyukai permainan. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran bahasa di kelas awal hendaknya guru mampu memberikan nuansa *bermain* dalam pembelajaran.

Di antara permainan berbahasa, dikenal adanya permainan dalam berbicara. Disadari, metode permainan berbicara merupakan metode yang "*diimpor*" dari khasanah metodologi pembelajaran bahasa yang lazim dilaksanakan di negara-negara asing (Barat). Oleh sebab itu, perlu diadakan penyesuaian dalam penerapannya di Indonesia, khususnya di wilayah Sumatera Barat.

Contoh metode permainan berbicara tersebut adalah “Apakah di dalamnya (*what’s in it?*)”, “Silahkan teka (*please guess*)”, “Teka-teki (riddles)”, “Tanya teka (*twenty question*)”, “Anda teka (*charades*)”, dan “Mari kita bercerita (*let’s tell a story*)”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam makalah ini, yaitu “Bagaimanakah merancang dan melaksanakan metode permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara?”

## **KAJIAN TEORI**

### **Hakikat Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa**

Permainan dalam pembelajaran artinya rancangan suatu proses belajar mengajar dengan cara bermain untuk mencapai sasaran akhir pembelajaran. Permainan ini bertujuan untuk menghilangkan/ mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran; dan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai.

Permainan biasanya dapat menghilangkan rasa takut anak didik untuk berlatih/berpatisipasi. Selain itu, permainan dapat menghilangkan perasaan malu dan perasaan dipaksa untuk berlatih berbicara.

### **Keterkaitan Bermain dengan Perkembangan Kognitif**

Tokoh besar yang mengungkapkan teori perkembangan kognitif adalah Jean Piaget (1896—1980). Menurut McInerney & McInerney (1998: 20), Piaget *has had a profound impact on the way that teachers and other professionals think about cognitive development and learning*. Teori Piaget lazim disebut sebagai teori strukturalisme dan konstruksionisme.

Di samping mengungkapkan tahap-tahap perkembangan kognisi, Piaget juga merumuskan bahwa proses pembelajaran bersifat aktif, konstruktif, terkait dengan skema, ketidakseimbangan, aksi, asimilasi, dan akomodasi. Urutan proses tersebut adalah: (1) setiap individu memiliki skema yang tersimpan dalam daerah korteks, (2) karena berinteraksi dengan lingkungan, maka skema itu akan mengalami ketidakseimbangan atau keguncangan (*dissequilibrium*), (3) ketidakseimbangan skema

menuntun individu melakukan aksi (tindakan), (4) hasil tindakan akan menghasilkan asimilasi (penyesuaian dengan apa yang telah ada dalam skema sebelumnya) dan akomodasi (membuka peluang bagi pengembangan skema lebih lanjut), dan (5) asimilasi dan akomodasi itu dikirimkan dan dikemas kembali dalam skema sehingga timbul keseimbangan (*equilibrium*).

Seperti diungkapkan sebelumnya, Piaget juga mengungkapkan tahap-tahap perkembangan kognisi. Perkembangan kognisi individu dibagi atas empat, yakni: (1) masa sensori motor (0;0 – 2;0 tahun), (2) masa praoperasi (2;0 – 7;0 tahun), (3) masa operasi konkret (7;0 – 12;0 tahun), dan (4) masa operasi formal (12;0 – dewasa).

Piaget meyakini bahwa pada tahap praoperasi, kognisi individu memiliki tujuh karakteristik (McInerney & McInerney, 1998: 22—24). Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut ini.

**Pertama**, persepsi fisiognomik. Individu cenderung memproyeksikan kemarahan atau keceemasannya dengan benda-benda mati. Misalnya, jika ketika berjalan ia jatuh karena tersandung kaki meja maka ia akan melampiaskan kekesalannya dengan menyatakan, “*Meja bodoh!*”. Dengan kata lain, individu sudah memiliki kemampuan memberi atribusi kualitas benda-benda hidup terhadap benda-benda mati.

**Kedua**, kausalitas fenomenalistik. Individu memiliki kecenderungan kuat untuk memaknai hal-hal yang datangnya bersamaan sebagai sesuatu yang memiliki hubungan sebab akibat. Misalnya, jika individu mendengar bunyi letupan dibarengi dengan padamnya listrik, maka individu itu akan menyatakan bahwa bunyi letupan itu membuat listrik mati.

**Ketiga**, nominal realisme. Individu memiliki kecenderungan memahami bahasa dan kata-kata dengan mengabaikan keabritreran makna. Sebagai contoh, individu akan menamai benda-benda yang mengeluarkan cahaya dengan *bulan* karena sudah memiliki gambaran objek tentang bulan dan benda itu mengeluarkan cahaya seperti bulan.

**Keempat**, perkembangan kemampuan kognitif direfleksikan dengan pertumbuhan kemampuan persepsi, bahasa, penalaran, dan pemecahan masalah. Secara berangsur-angsur individu dari keterbatasan penampakan fisik dan mulai memahami konsep tentang karakteristik

objek-objek yang dijumpainya. Sebagai contoh, individu mulai mampu menandai ciri-ciri khusus suatu objek.

**Kelima**, secara berangsur-angsur individu mulai mampu memahami konsep tentang ruang dan jarak. Sebagai contoh, seorang anak yang melihat pesawat terbang melintas di awan dan tampak kecil, pada awalnya mungkin akan berteriak, "Ada pesawat kecil di langit". Secara berangsur-angsur individu itu akan tahu bahwa karena jauh maka suatu benda akan terlihat kecil.

**Keenam**, individu mulai memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan objek, meskipun belum mampu membuat klasifikasi atas sub-subklas. Sebagai contoh, individu mampu mengklasifikasikan benda atas benda yang berwarna terang dan berwarna gelap, tetapi belum mampu membuat misalnya benda yang berwarna biru termasuk subklas benda berwarna gelap.

**Ketujuh**, individu belum mampu membuat diskriminasi tentang kuantitas secara akurat. Sebagai contoh, jika kepada individu diperlihatkan dua buah gelas besar berisi air yang sama banyak, kemudian dari satu gelas besar dituangkan ke dalam dua gelas yang agak kecil sementara air dari gelas besar lainnya dituangkan ke dalam enam gelas kecil. Jika individu itu ditanya, "Mana yang lebih banyak air dalam dua gelas ini atau air dalam enam gelas itu?" maka individu itu akan menyatakan bahwa air dari enam gelas kecil itu lebih banyak dibandingkan dengan air dari dua gelas yang agak besar itu. Padahal jumlah volume air dari dua gelas itu sama dengan jumlah volume dari enam gelas lainnya.

Implikasi teori perkembangan kognitif di atas terhadap pola pendidikan di kelas-kelas awal SD ada lima. **Pertama**, anak tidak dapat dibawa ke proses abstraksi simbolis yang bersifat kompleks, misalnya konsep tentang penambahan, pengurangan, dan sebagainya melalui lambang-lambang angka. **Kedua**, pengembangan pemahaman anak tentang hal-hal yang *abstrak*, misalnya tentang Tuhan, malaikat, dosa, pahala, dan sebagainya hendaknya dianalogikan dengan hal-hal yang konkret. **Ketiga**, pembiasaan mengidentifikasi benda-benda yang konkret melalui abstraksi (misalnya menyimak pembacaan cerita) hendaknya dibarengi dengan model atau peraga-peraga yang konkret seperti boneka, topeng, dan sebagainya. **Keempat**, pemahaman tentang kuantitas dan volume hendaknya

dikembangkan melalui benda-benda nyata, misalnya pasir, air, dan sebagainya. **Kelima**, prinsip umum pengembangan kognitif hendaknya dijalankan, yaitu prinsip dari konkret ke abstrak, dari dekat ke jauh, dari kecil ke besar, dan dari sederhana ke kompleks.

### Keterkaitan Bermain dengan Perkembangan Bahasa

Telaah tentang teori perkembangan bahasa yang populer semenjak tahun 1954 adalah teori kognitivistik, nativistik moderen, dan pemaduan. Ringkasan teorinya adalah sebagai berikut ini.

Aliran kognitifistik yang dipelopori Jean Piaget ini mendasarkan teori perkembangan bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif si anak. Bahasa itu diperoleh oleh si anak berdasarkan perkembangan kognitifnya. Bila perkembangan kognitif seorang anak itu berkembang dengan lancar dan normal, maka pemerolehan bahasa dan pemerolehan kemampuan-kemampuan lainnya akan normal pula.

Piaget meyakini bahwa pemerolehan bahasa (seperti juga pemerolehan kemampuan yang lain) tergantung pada perkembangan kognitif si anak itu. Perkembangan kognitif dibagi atas empat, yakni: (1) masa sensori motor (0;0 – 2;0 tahun), (2) masa praoperasi (2;0 – 7;0 tahun), (3) masa operasi konkret (7;0 – 12;0 tahun), dan (4) masa operasi formal (12;0 – dewasa). Sesuai dengan permasalahan dalam makalah, uraian difokuskan pada masa praoperasi.

Pada masa praoperasi, anak sudah mampu membentuk representasi simbolik. Masa ini dibagi lagi atas tiga subtahap. **Pertama**, masa usia 2;0-4;0 anak sudah mulai mengerti dengan lambang dan yang melambangkan. Kalau pada masa sensorimotor anak belum dapat membedakan antara lambang dengan objek, maka pada masa ini anak sudah mampu membedakan mana yang lambang dan mana objeknya. **Kedua**, masa usia 4;0--5;6 anak sudah dapat membandingkan sesuatu, seperti "Penggaris Kak Ina lebih panjang dari penggaris kak Tuti. Kue adik lebih besar dari kue saya", dan lain-lain. **Ketiga**, masa usia 5;6-7;0 pada masa ini anak sudah mulai mengucapkan sesuatu dengan artikulasi yang tepat (dalam bahasa ibunya).

Penganjur aliran nativisme moderen yang dipelopori oleh Noam Chomsky berpandangan lain berkaitan dengan perkembangan bahasa anak.

Walaupun Noam Chomsky secara eksplisit tidak pernah mengeluarkan teorinya itu untuk kepentingan psikolinguistik, namun secara implisit ahli-ahli bahasa menerima teorinya itu sebagai teori pemerolehan bahasa. Teori yang dikemukakan oleh Chomsky itu disebut dengan *Innateness Hypothesis* atau Hipotesis Nurani. *Innateness Hypothesis* yang disebutnya juga dengan LAD (*Language Acquisition Device*, 'Perangkat Pemerolehan Bahasa') itu terdiri atas tiga hal.

**Pertama**, *substantive universal* atau kesemestaan substansi, yaitu kesemestaan dalam hal-hal yang pokok (substansi) ada dalam setiap bahasa. Bahasa apapun pasti mempunyai kalimat, frasa, kata, dan lain-lain. Hal-hal inilah yang disebutnya dengan substansi bahasa yang bersifat universal atau ada dalam semua bahasa. Jadi, sejak lahir setiap anak telah memiliki kompetensi untuk memahami dan memproduksi aspek substantif bahasa.

**Kedua**, *formal universal* atau kesemestaan formal. Setiap bahasa di dunia pastilah mempunyai aturan-aturan formal yang menyusun bahasa itu. Ada bagian-bagian yang harus mengikuti bagian lain, di samping itu ada pula bagian yang harus menda-hului bagian lain, dan lain-lain sebagainya. Aturan-aturan inilah yang disebut dengan kesemestaan formal itu. Anak sejak lahir memiliki kompetensi untuk memahami dan memproduksi kesemestaan formal bahasa tersebut.

**Ketiga**, *constructive universal* atau kesemestaan konstruktif. Hasil bentukan kesemestaan formal itu dinamakan kesemestaan konstruksi. Semua bentuk-bentuk (konstruksi) bahasa itu merupakan hasil dari penyusunan substansi di atas melalui formal universal yang menghasilkan *constructive universal* itu. Jadi, kompetensi anak memahami dan memproduksi bahasa sesuai dengan kesemestaan konstruktif ini merupakan efek logis dan perpaduan kompetensi kesemestaan substansi dan formal.

Pakar perkembangan bahasa anak yang lain, Eric H. Lenneberg memadukan konsep Piaget dengan Chomsky. Tokoh ini mengemukakan hipotesisnya yang lebih dikenal dengan nama Hipotesis Umur Kritis (*Critical Age Hypothesis*) (Clark & Clark, 1977: 208). Ringkasan teorinya adalah sebagai berikut ini.

**Pertama**, dengan berakhirnya proses lateralisasi pada masa puber, maka pemerolehan bahasa pada anak yang berlangsung secara natural alamiah) tidak dapat terlaksana lagi. Pada usia demikian, hubungan titik-titik di daerah *orlandic* (penghubung antara hemisfer kiri dan kanan) dengan alat ucapnya telah permanen.

**Kedua**, pemerolehan bahasa tumbuh sejajar dengan pertumbuhan biologis si anak. Oleh karena itu, pemerolehan bahasa tidak dapat dipaksakan/dipercepat.

Proses lateralisasi adalah proses berfungsinya bagian-bagian otak manusia secara fungsional. Otak seorang anak yang baru lahir mula-mula berupa satu bagian saja yang secara bersama-sama menangani seluruh masalah yang dihadapi oleh manusia itu. Secara berangsur-angsur terbentuklah bagian-bagian otak yang mempunyai fungsinya masing-masing. Proses inilah yang disebut dengan proses lateralisasi atau proses kristalisasi dan bahkan ada yang menamakan proses naturasi atau pematangan otak.

Proses lateralisasi, menurut Lenneberg, berakhir setelah anak memasuki masa puber. Sementara itu, teori terbaru tentang pemerolehan bahasa dan psikolinguistik sepakat bahwa proses lateralisasi itu berakhir pada masa anak berusia sekitar 5;6 (lima tahun 6 bulan). Hal itu didasarkan pada masa berakhirnya pemerolehan bahasa pertama (bahasa ibu).

Berdasarkan hipotesis di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pemerolehan bahasa itu berakhir pada masa seorang anak berusia sekitar lima tahun enam bulan. Tetapi hal ini, hanya berlaku bagi pemerolehan bahasa ibu (atau bahasa pertama). Seseorang dapat saja menguasai bahasa kedua lainnya dengan jalan pemerolehan bahasa, kalaulah ia menguasai bahasa kedua itu **tidak melalui proses pembelajaran**.

Implikasi teori Piaget, Chomsky, dan Lenneberg terhadap pelaksanaan pendidikan bahasa anak usia 4;0 – 6;0 tahun adalah sebagai berikut. **Pertama**, pembelajaran bahasa yang diarahkan pada pengembangan kemampuan menulis dan membaca belum layak diberikan di tingkat TK, kecuali dalam konteks *bermain* menulis dan membaca. *Pembelajaran* diarahkan pada pemerolehan bahasa, misalnya menyimak dan memberikan respons verbal sederhana serta bercakap-cakap secara sederhana. Jadi, guru hendaknya mampu mengembangkan nuansa

*bermain* untuk memperkenalkan lambang-lambang bunyi. **Kedua, pembelajaran** bahasa kedua dan asing belum dapat diberikan di kelas-kelas awal SD karena justru akan merusak daerah *orlandic* dan mempengaruhi malfungsi hemisfer kiri dan kanan. Anak usia dini masih berada pada taraf *pemerolehan* bahasa (alamiah), belum ke taraf *pembelajaran* (atifikial). **Ketiga, pembelajaran** bahasa *asing* (misalnya bahasa Arab dalam konteks pendidikan imtaq dan bahasa Inggris) jika dilaksanakan, hendaknya diarahkan pada konteks pemerolehan (*acquisition*) bahasa. Pemerolehan bahasa berlangsung dalam konteks alamiah, diarahkan pada pembiasaan *menyimak* bunyi-bunyi bahasa tanpa anak dituntut memproduksi bunyi-bunyi bahasa tersebut (dalam bentuk berbicara atau menulis), tidak gramatis, menyenangkan, dan tidak menjadi *beban*. Contoh *pembelajaran* bahasa kedua dan asing dalam konteks seperti itu adalah berdoa, menikmati dan menyanyikan lagu-lagu sederhana yang menggunakan bahasa asing. Jika guru mengungkapkan arti doa atau nyanyian-nyanyian berbahasa asing itu, hendaknya guru tidak menuntut agar anak hafal arti atau makna doa dan nyanyi tersebut.

## PEMBAHASAN

### Rancangan dan Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara.

#### Permainan “Apakah di dalamnya? (What’s in it?)”

Permainan *what’s in it* pada dasarnya menggunakan benda-benda/objek. Dalam permainan ini murid diminta untuk menerka dan bercerita tentang suatu benda/objek yang diambil oleh kelompok lawan dari suatu kotak dan benda itu dimasukkannya kembali ke dalam kotak lain/kantong, sebaiknya tanpa terlihat oleh kelompok yang akan menerkanya. Kelompok yang menerka hendaknya bercerita sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya tentang objek tersebut.

Permainan ini akan berjalan dengan lancar, apabila sebelum permainan dilaksanakan, guru telah mempersiapkan hal berikut ini.

- (1) Beberapa buah kotak, satu buah kotak untuk guru dan kotak lain masing-masing untuk kelompok.
- (2) Beberapa buah benda atau gambar dari benda-benda (kalau bendanya tidak mungkin dimasukkan dalam kotak, yang cukup menarik bagi murid. Semua benda-benda/gambar-gambar ini dimasukkan dalam kotak guru. Gambar-gambar ini bisa saja tidak guru yang membuatnya, tetapi mungkin digunting dari majalah-majalah, koran-koran, buku-buku dan lain sebagainya, lalu ditempelkan pada kartu-kartu (kira-kira berukuran 15 x 15 cm).

Penerapan permainan semacam ini dalam proses pembelajaran dapat melatih murid-murid: (a) menyebutkan sesuatu yang dilihat, diingat dan dikenalnya dengan diksi dan struktur kalimat yang baik serta benar, dan (b) bercerita dengan menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang ada dengan sesuatu yang dilihat.

Langkah-langkah pelaksanaan dari permainan ini dalam proses pembelajaran cukup sederhana. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut. **Pertama**, guru menjelaskan tujuan dan cara bermain *what’s in it?* kepada murid. **Kedua**, kelas dibagi atas beberapa kelompok (sesuai keinginan guru). **Ketiga**, guru membagikan 1 kotak untuk setiap kelompok. **Keempat**, setelah itu guru memperlihatkan benda-benda/gambar benda satu persatu kepada semua murid. Kemudian semua benda/gambar dimasukkan ke dalam kotak guru. **Kelima**, permainan dimulai. Kelompok I diminta oleh guru ke depan kelas untuk mengambil benda/gambar secara acak dari dalam kotak guru, lalu memasukkan benda/gambar itu kembali ke dalam kotak mereka (kotak kelompok I), tanpa terlihat oleh kelompok lawan yang harus menerka dan bercerita. Kedua regu berhadapan, dan setiap regu mendapat giliran bertanya kepada regu lawan. **Keenam**, guru memberi nilai untuk kelompok II, atas jawabannya. **Ketujuh**, secara bergantian, kelompok II lagi yang mengambil benda/gambar dari dalam kotak guru, dan bertanya pula kepada kelompok lawan (kel. I), seperti di atas. Begitu seterusnya secara bergantian kelompok-kelompok bertanya dan menjawab sampai habis. **Kedelapan**, setelah permainan berakhir guru mengumumkan pemenang, yakni kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.

### **Permainan “Silahkan Terka (Please Guess)”**

“Silahkan Terka” merupakan salah satu permainan dalam aspek berbicara, untuk permainan menerka (*Guessing Games*). Dalam permainan ini, ada kelompok yang menuliskan suatu kata/istilah/frase dan mungkin juga kalimat, di belakang papan tulis/pada kertas, sedangkan kelompok lain disuruh menerkanya. Namun, sebelumnya kelompok yang menulis memberi arahan terhadap terlebih dahulu. Misalnya, kami kelompok I telah menulis nama seseorang. Terkalah nama siapa itu? Kalau permainan ini baru, sebaiknya untuk contoh I gurulah yang menulis kata/istilah itu dan memberi arahnya, sedangkan semua kelompok hanya menerka saja secara bergantian. Maka dengan cara ini diharapkan tercipta dialog panjang secara lisan antara kelompok penanya dengan kelompok penerka. Sesungguhnya dialog inilah yang merupakan inti permainan, karena ini adalah permainan berbicara.

Pelaksanaan permainan *Please Gues* ini dapat melatih siswa untuk mencapai tiga hal. Hal-hal itu adalah: (a) menerka dengan mengucapkan kalimat yang baik dan benar, (b) berdialog dengan seperangkat kalimat yang saling berhubungan, dan (c) mengingat kembali pelajaran/pengetahuan tentang sastra, kebahasaan dan lain sebagainya.

Untuk kelancaran permainan “Silahkan Terka” ini, maka sebaiknya sebelum permainan ini dilaksanakan guru mempersiapkan kartu-kartu yang berisikan daftar kata-kata/istilah-istilah/frase-frase yang akan ditulis guru/kelompok, dan diterka murid-murid sewaktu permainan berlangsung. Namun tidak tertutup kemungkinan guru hanya memikirkan kata-kata/istilah-istilah/frase-frase pada saat permainan itu saja, sehingga cara ini kurang efektif dan efisien untuk kelancaran permainan.

Guru melaksanakan permainan ini dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, guru menjelaskan tujuan dan cara permainan *Please Gues* kepada murid-murid. Kedua, kelas dibagi atas kelompok-kelompok. Ketiga, guru membagikan kartu/kertas yang berisikan daftar kata-kata/istilah-istilah/frase-frase yang akan ditulis nanti oleh masing-masing kelompok (kalau guru tidak ikut bermain/jadi penanya). Keempat, permainan dimulai. Guru menyuruh salah seorang wakil kelompok I untuk menuliskan sebuah kata/istilah atau frase di kertas

tanpa terlihat langsung oleh kelompok lain. Atau guru sendiri yang menuliskannya. Kemudian kelompok I/guru memberikan arahan sebelum diterka oleh kelompok lain. Kelima, permainan dilanjutkan dengan kata/istilah/frase berikutnya, mungkin yang bertanya/menulis kelompok lain pula lagi dan begitu seterusnya, karena kelompok berganti-ganti jadi penanya dan penerka. Keenam, guru akan memberitahukan pemenang, setelah permainan selesai, yakni kelompok yang paling banyak mengumpulkan angka.

### **Permainan “Tekateki (Riddles)”**

Permainan teka-teki merupakan salah satu permainan untuk aspek berbicara, dan tergolong ke dalam permainan menerka. Dalam permainan ini murid diajak bermain teka-teki, dalam rangka berlatih berani berbicara. Pada tahap awal sebaiknya guru yang memberikan sebuah teka-teki, dan murid-murid menerkanya. Setelah itu baru diberikan kesempatan kepada murid untuk saling berteka-teki, sedangkan guru sebagai pengawas dan pembimbing mereka. Namun perlu diingat dalam permainan ini usahakan teka-teki yang ditampilkan itu adalah teka-teki pilihan. Maksudnya teka-teki yang sesuai dengan tingkat kemampuan/ kecerdasan murid serta memenuhi tata kesopanan.

Pelaksanaan permainan teka-teki ini dalam proses pembelajaran bertujuan agar murid berlatih untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan tersebut adalah: (a) berani berbicara untuk mengemukakan pendapat di depan forum; (b) mampu menyusun kata-kata menjadi kalimat yang baik secara lisan; dan (c) mengurangi ketegangan-ketegangan selama belajar.

Untuk kelancaran permainan ini, maka sebaiknya guru mempersiapkan sejumlah teka-teki untuk persediaan, jika dalam permainan nanti murid kehabisan atau kekurangan teka-teki.

Permainan ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, guru menjelaskan bentuk dan cara bermain dalam permainan ini, serta menjelaskan pula tujuan yang ingin dicapai dengan permainan ini. Kedua, kelas dibagi atas beberapa kelompok, dan menentukan lawan masing-masing kelompok (misalnya, kelompok I dengan kelompok II dan sebagainya). Ketiga, guru memulai permainan dengan menampilkan sebuah teka-teki untuk semua kelompok, contoh guru berkata, “Aku adalah

sebuah bilangan dan aku juga adalah sebuah ibu kota suatu negara”. Siapakah aku? Keempat, jika semua kelompok belum bisa menerka, maka dapat ditambahkan lagi arahan oleh guru, misalnya, “Pada tahun 1950 aku muncul pada urutan kedua dari urutan terakhir”. Kalau belum juga ada kelompok-kelompok yang dapat menerka, maka guru menambah arahan sebagai berikut, “Aku adalah ibukota Peru”. Kelima, kalau ada kelompok yang dapat menerka, maka kelompok itu diberi nilai 10. Keenam setelah seluruh kelompok memahami cara seperti yang dilakukan guru, maka guru memanggil dua-dua kelompok ke depan kelas. Misalnya, tahap I kelompok I dengan kelompok II. Maka kelompok I mulai menjual sebuah teka-teki pada kelompok II, seperti yang dilakukan oleh guru tadi. Kalau kelompok II dapat menerka, mereka dapat nilai 10, dan giliran berikutnya yang menjual teka-teki adalah kelompok II. Tetapi kalau kelompok II ini tidak dapat menerka, maka kelompok I meneruskan menjual teka-teki mereka yang kedua dan nilai 5 untuk kelompok I karena kelompok lawan dapat menerka teka-teki mereka. Ketujuh, permainan ini dilanjutkan tahap-tahap berikutnya, secara bergantian dua-dua kelompok terus ke depan kelas (mungkin satu tahap hanya 3 – 5 teka-teki). Kedelapan, permainan ini diakhiri oleh guru dengan mengumumkan kelompok yang menang, yakni yang telah mengumpulkan nilai tertinggi dari seluruh kelompok. Sebagai hadiah guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang menang untuk menghukum kelompok yang paling rendah nilainya. Hukuman yang diberikan ini pun, hendaknya telah disepakati pada awal pembelajaran, yaitu hukuman yang tidak meyakinkan fisik, tetapi hukuman seperti bernyanyi, membaca puisi, atau bentuk-bentuk lain yang bersifat mendidik dan menyenangkan.

#### **Permainan “Tanya-terka (Twenty Questions)”**

Tanya-terka juga merupakan salah satu jenis permainan untuk aspek berbicara. Dalam permainan ini guru memperlihatkan sebuah kartu yang bertuliskan sebuah kata/istilah/frasa. Sebaiknya kata/istilah/frasa itu yang berhubungan dengan bahasa dan sastra Indonesia. Untuk itu guru menunjuk seorang murid sebagai pengarah. Lalu guru memperlihatkan kata/istilah/frasa pada pengarah. Pengarah mulai memotivasi teman-temannya untuk menerka, tetapi sebaiknya,

pengarah harus memberikan arahan untuk membantu temannya menerka.

Yang perlu diingat dalam permainan ini adalah, pertanyaan yang diajukan oleh murid (si penerka) hanya terbatas sampai dua puluh pertanyaan (sesuai dengan namanya *twenty questions*). Kalau sudah dua puluh pertanyaan belum juga terjawab maka tidak ada nilai untuk mereka. Inti permainan ini sebetulnya terletak pada cara murid-murid mengajukan pertanyaan-pertanyaan itu, karena mengingat permainan ini adalah permainan menerka untuk aspek berbicara.

Permainan tanya-terka (*twenty questions*) dilaksanakan oleh guru dalam rangka mencapai beberapa tujuan, yakni agar murid: (a) terlatih mengajukan pertanyaan lisan dengan struktur kalimat dan pilihan kata yang tepat; (b) terlatih berpikir secara cepat dan kritis untuk menerka sesuatu; dan (c) dapat mengulang-ulang materi pokok bahasan, seperti: sastra, kebahasaan, dan lain sebagainya.

Untuk kelancaran permainan ini, maka sebelum permainan dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran, guru harus menyediakan: (a) kartu-kartu kecil (*flash card*), dan (b) menulis kata/istilah/frasa pada masing-masing kartu tersebut.

Guru melaksanakan permainan ini dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, guru menjelaskan bentuk dan cara bermain serta menjelaskan pula tujuan dari permainan ini. Kedua, kelas dibagi atas beberapa kelompok. Ketiga, guru menampilkan dua-dua kelompok: Babak I ditampilkan dua kelompok, dan guru langsung menunjuk masing-masing ketua kelompok sebagai pengarah, Keempat, permainan dimulai: Guru memperlihatkan sebuah kartu pada pengarah kelompok I. Kemudian pengarah ini memulai dengan memberikan kalimat arahan, misalnya: Suatu istilah dalam ilmu kebahasaan (metafora), dan lain sebagainya.

Setelah itu, pengarah memotivasi kelompok untuk menerka, maka terciptalah dialog dengan dua puluh pertanyaan tadi. Kalau kelompok I tidak dapat menerka, maka soal dialihkan untuk kelompok II, tentu saja sebelumnya guru telah memperlihatkan kartu ini pada pengarah kelompok II. Kelima, permainan ini berlanjut terus, secara bergantian dua-dua kelompok tampil ke depan kelas. Keenam, pemenang permainan ini adalah kelompok yang memiliki nilai tertinggi dari sekian

banyak kelompok. Hadiah untuk kelompok yang menang ini, boleh menghukum kelompok yang bernilai paling rendah.

#### **Permainan “Anda Terka (Charades)”**

*Charades* adalah sejenis permainan menerka untuk aspek berbicara. Murid diminta untuk menerka gerakan-gerakan/aktivitas-aktivitas apa yang telah diperagakan oleh salah seorang temannya (wakil kelompok). Permainan ini melatih murid-murid untuk menerka gerakan-gerakan lawan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar secara lisan. Di samping itu, diharapkan juga dalam permainan ini setiap anggota kelompok ikut berpartisipasi dalam rangka berlatih berbicara. Jika salah satu kelompok mampu menerka dengan tepat dan baik, maka di samping mendapat nilai 10, kelompok ini pun diberi kesempatan untuk menirukan lagi gerakan dari kartu mereka, dan kelompok lain menerkanya. Jika tidak satu pun kelompok mampu menerka gerakan dari kelompok I, maka kelompok I memperoleh nilai 10 dan mereka meneruskan gerakan pada kartu mereka berikutnya. Begitu seterusnya secara bergantian kelompok menirukan gerakan dan menerkanya. Kelompok yang paling banyak memperoleh nilai itulah yang menang, sedangkan yang paling rendah diberi hukuman.

Pelaksanaan permainan *Charades* dapat melatih murid dalam tiga hal. Hal-hal itu adalah: (a) menyesuaikan gerak dengan konsep/konteks, terutama dalam berbahasa lisan, sehingga menarik dan mudah dipahami oleh orang lain; (b) menginterpretasikan beberapa gerakan dari orang lain, dengan kalimat yang baik dan tepat; dan (c) berpikir cepat dan mengingat beberapa aktivitas kehidupan sehari-hari serta mengungkapkannya secara lisan.

Di samping itu, permainan ini akan berjalan dengan lancar, apabila guru telah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam permainan ini. Namun permainan ini sesungguhnya sangat sederhana karena tidak menuntut terlalu banyak peralatan/persiapan. Hanya agar waktu jangan banyak terbuang oleh guru untuk memikirkan gerakan-gerakan yang harus diragakan oleh murid, maka sebaiknya sebelum permainan dilaksanakan guru sudah menuliskan daftar gerakan-gerakan yang akan diragakan dan diterka murid.

Guru melaksanakan permainan ini dengan langkah-langkah berikut ini. **Pertama**, guru

menjelaskan bentuk dan cara pelaksanaan permainan, serta menjelaskan tujuannya. **Kedua**, kelas dibagi atas beberapa kelompok, dan usahakan setiap kelompok punya anggota yang mampu berpantomim. **Ketiga**, guru membagikan satu set kartu untuk setiap kelompok, dan memberi waktu pada murid untuk memahami masing-masing gerakan yang tertulis dalam kartu. **Keempat**, permainan dimulai: Guru memanggil kelompok I untuk meragakan gerakan pada kartu 1, sedangkan kelompok lain memperhatikan-nya. **Kelima**, setelah itu salah satu kelompok menerka, dan menguraikan masing-masing gerakan. Kalau ternyata salah, dilemparkan pada kelompok lain, dan kalau benar nilai 10. **Keenam**, permainan dilanjutkan dengan kelompok berikutnya untuk menampilkan gerakan-gerakannya dan kelompok lain menerka serta menjelaskannya. Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran meragakan gerakan-gerakan tersebut. **Ketujuh**, di akhir permainan guru mengumumkan pemenang, yakni yang bernilai tertinggi.

#### **Permainan “Mari Kita Bercerita (Let’s Tell a Story)”**

*Let’s Tell a Story* adalah salah satu dari jenis permainan berbicara. Murid-murid dilatih untuk mampu mengarang lisan. Permainan ini dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu sebagai berikut.

##### 1) Dengan Topik Cerita

Semua murid dimotivasi untuk mendengarkan dan bercerita dalam proses pembelajaran dalam rangka melatih bahasa lisan murid. Permainan ini dapat dilaksanakan dengan cara: (a) guru menceritakan suatu cerita secara utuh, lalu murid ditugaskan untuk menceritakan cerita itu kembali dengan cara dan bahasa mereka sendiri; dan (b) guru menceritakan sebahagian dari suatu cerita, lalu murid disuruh menyelesaikan cerita tersebut sesuai dengan interpretasi mereka sendiri.

Tujuan permainan mengarang lisan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia adalah: (a) agar murid tertarik untuk berlatih berbicara karena topiknyanya menarik yakni cerita; (b) agar murid memiliki pengetahuan tentang perbedaan bercerita dengan berbicara biasa; (c) salah satu cara untuk menanamkan apresiasi sastra terhadap masing-masing murid; dan (d) untuk memperkaya batin murid dengan cerita-cerita menarik yang sesuai dengan perkembangan jiwa mereka.

Kelancaran dari penyelenggaraan permainan ini ditentukan pula oleh persiapan guru, misalnya: (a) guru menyiapkan sebuah cerita utuh, yang akan diceritakan oleh guru pada murid sebagai motivasi bagi murid untuk berlatih bercerita; dan (b) potongan-potongan cerita yang akan dijadikan objek dalam permainan ini, (sebaiknya ditulis dalam kertas).

Langkah-langkah pelaksanaan permainan ini adalah sebagai berikut. **Pertama**, guru menjelaskan bentuk dan cara bermain dalam permainan ini, dan juga menjelaskan tujuan yang hendak dicapai. **Kedua**, guru memotivasi semua murid dengan membacakan sebuah cerita dengan utuh. Usahakan bercerita dengan baik dan sangat menarik; suara, mimik, dan juga penampilan. **Ketiga**, permainan dimulai: guru membacakan sebahagian cerita di depan kelas. Kemudian guru memberi waktu pada masing-masing murid untuk memikirkan sambungan/penyelesaian cerita tersebut sesuai dengan keinginan dan interpretasi masing-masing murid. Setelah itu salah seorang murid diminta secara spontan untuk mencoba melanjutkan. Sedangkan guru mencatat kesalahan-kesalahan yang dibuat murid sewaktu tampil. **Keempat**, di akhir permainan guru akan menjelaskan segala sesuatu yang menyangkut dengan cerita tadi, dan juga cara-cara bercerita.

## 2) Dengan Topik Umum

Murid dilatih menyusun kalimat-kalimat menjadi suatu karangan pendek. Namun di awal kegiatan ini, guru telah membimbing dengan satu/beberapa kalimat awal setelah itu baru murid melanjutkan dengan kalimat-kalimat berikutnya dalam kelompok mereka. Setiap kelompok punya seorang sekretaris, untuk mencatat karangan pendek yang dihasilkan oleh kelompok mereka. Masing-masing kelompok diberi waktu 15 menit, setelah itu hasil yang dicatat oleh sekretaris diserahkan kepada guru. Kemudian guru melanjutkan pada kelompok berikutnya. Setelah seluruh kelompok mendapat giliran, maka guru menyuruh masing-masing kelompok membacakan karangan mereka tadi dan diperiksa bersama-sama.

Permainan “Mari Bercerita” dapat dilaksanakan untuk melatih kemampuan berbahasa lisan murid. Karena dalam permainan ini mereka dilatih agar: (a) mampu dengan cepat dan tepat mengemukakan ide; (b) mampu merumuskan ide tersebut dalam kalimat yang menarik dan efektif;

dan (c) mampu menghubungkan satu ide dengan ide yang lain hingga terbentuk satu kesatuan pikiran yang dapat dengan mudah dipahami.

Kelancaran pelaksanaan permainan ini juga ditentukan oleh kesiapan guru. Sebelum permainan dimulai sebaiknya guru terlebih dahulu mempersiapkan: (a) contoh sebuah karangan pendek yang menarik, untuk memotivasi murid; dan (b) kalimat-kalimat awal dari karangan-karangan yang akan disusun oleh murid nanti.

Permainan ini dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah: (a) guru menjelaskan bentuk dan cara bermain, serta menjelaskan pula tujuan yang ingin dicapai dengan permainan ini; (b) kelas dibagi atas kelompok-kelompok, masing-masing kelompok punya ketua dan sekretaris. Guru hendaknya mengingatkan apa tugas, kewajiban, dan hak-hak para pemegang peran permainan ini.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan pembahasan, disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

**Pertama**, jenis-jenis permainan yang dapat didayagunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah: (1) apakah di dalamnya (*what's in it?*), (2) silahkan teka (*please guess*), (3) teka-teki (*riddles*), (4) tanya-terka (*twenty question*), (5) Anda teka (*charades*), dan (6) mari kita bercerita (*let's tell a story*).

**Kedua**, tujuan yang ingin dicapai dari setiap permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah untuk mengurangi kemonotonan, menciptakan suasana menyenangkan, dan untuk mengurangi perasaan takut dan malu anak didik berbicara di depan umum.

**Ketiga**, bahan-bahan yang diperlukan pada setiap jenis permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara lazimnya berupa kotak-kotak, kartu-kartu bergambar, dan kertas untuk menulis pekerjaan murid.

**Keempat**, langkah-langkah pelaksanaan setiap jenis permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara disesuaikan dengan jenis dan tujuan permainan. Umumnya, langkah-langkah tersebut tidak merepotkan murid dan menimbulkan suasana yang menyenangkan dengan prinsip “belajar sambil bermain” dan “bermain sambil belajar”.

**Kelima**, rancangan setiap jenis permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara juga disesuaikan dengan tujuan, jenis permainan, dan bahan-bahan yang disediakan. Rancangan tersebut dapat dipadukan dengan rancangan pembelajaran pada umumnya.

#### **Saran**

Berdasarkan pembahasan dan simpulan, disarankan hal-hal sebagai berikut.

**Pertama**, proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dapat dilaksanakan dengan metode bermain. Hanya saja cara ini menuntut kemauan, kemampuan dan kreativitas tinggi dari guru. Apa lagi kalau setiap permainan ini tidak dimodifikasi sesuai dengan tingkat kemampuan dan kecerdasan murid, mungkin akan terkesan main-main dan terlalu mudah.

**Kedua**, tujuan permainan dalam pembelajaran adalah menciptakan suasana menyenangkan namun mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, suasana demokratis, dari menentukan tujuan, menemukan bahan, dan menetapkan serta melaksanakan langkah-langkah permainan hendaknya melibatkan murid.

**Ketiga**, menerapkan permainan merupakan suatu keterampilan. Oleh sebab itu, dituntut agar guru mengembangkan keterampilannya melalui latihan-latihan, misalnya dalam KKG atau MGMP.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arief, Ermawati. 1991. "Keterampilan Berbicara Formal". (*Buku Ajar*). Padang: Jurdikbind, FPBS IKIP Padang.
- Clark, Herbert H. & Eve V. Clark. 1977. *Psychology and Language: An Introduction to Psycholinguistics*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Unika Atma Jaya.
- Depdiknas. 2001. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (PKBTK) Kurikulum 1994*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK dan RA: Standar Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan TK dan SD, Dirjen Dikdasmen, Depdiknas.
- Depdiknas. 2006a. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Dirjen PLS Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Depdiknas.
- Depdiknas. 2006b. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen PLS Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Maksan, Marjusman. 1995. "Psikolinguistik". Padang: IKIP Padang Press.
- Tarigan, Djago, dkk., 1990. *Teknik Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.