

PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR



Disampaikan dalam rangka Pengabdian pada Masyarakat di SD Negeri Bayat Klaten

Sabtu, 25 September 2010

Oleh:

Septia Sugiarsih, M.Pd.

JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Pendahuluan

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini haruslah disadari benar, terutama oleh guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada khususnya dan guru bidang studi lain pada umumnya. Dalam menjalankan tugasnya sehari-hari, guru mata pelajaran bahasa harus memahami bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa adalah agar siswa dapat mempergunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi, dan agar siswa terampil berbahasa, yakni terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Hal ini sesuai dengan pendekatan komunikatif, bahwa hakikat belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Kurikulum Berbasis Kompetensi (2001) juga menekankan bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi sehingga pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan agar siswa terampil berkomunikasi. Dengan kata lain, agar siswa mempunyai kompetensi bahasa atau *language competence* yang baik sehingga diharapkan dia dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Siswa diharapkan dapat menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi disebutkan adanya empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pelaksanaan pembelajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut seharusnya mendapatkan porsi yang seimbang dan dilaksanakan secara terpadu. Aspek-aspek itu disusun secara integratif ke dalam satu unit yang berurutan dari aspek yang pertama sampai dengan yang keempat. Keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia keempat aspek tersebut perlu diintegrasikan, dengan harapan siswa mampu menguasai materi secara menyeluruh.

Untuk mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia, penyajian uraian atau penjelasan saja belum cukup. Latihan mengerjakan soal untuk melatih butir-butir tata bahasa

tertentu juga perlu dilakukan, tetapi hal itu belum cukup. Siswa perlu dibawa ke pengalaman untuk melakukan kegiatan berbahasa yang sesungguhnya.

Untuk mencapai tujuan tersebut, peran guru dalam pembelajaran keterampilan berbahasa sangatlah diperlukan. Dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, siswa perlu dihadapkan pada berbagai jenis teks lisan dan tertulis. Selanjutnya, agar dapat mempertajam keterampilan menggunakan bahasa, siswa perlu diberi peluang untuk menyusun dan merangkaikan kalimat dalam berbagai keperluan komunikasi, baik lisan maupun tertulis.

Syarat minimal yang harus dipenuhi oleh guru bahasa adalah penguasaan materi tentang keterampilan berbahasa dan dapat mengajarkannya kepada siswa. Guru bahasa hendaknya jangan sampai tenggelam dalam penyakit lama yaitu mengajar secara rutin dan hanya monoton. Disamping kuat dalam penguasaan materi pelajaran, guru harus kaya pengalaman tentang beraneka ragam metode pembelajaran atau teknik pembelajaran. Guru bahasa yang mengetahui aneka ragam teknik pembelajaran keterampilan berbahasa dan dapat mempraktikkannya sangat membantu dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

Semua guru yang mengampu pelajaran bahasa dan sastra Indonesia sebaiknya berusaha melaksanakan pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif. Siswa belajar bahasa secara komunikatif dan tidak melulu dijejali dengan teori-teori kebahasaan yang cenderung membosankan. Siswa belajar berkomunikasi di kelas bersama teman-temannya tentang suatu tema tertentu dalam suasana santai dan wajar seperti berkomunikasi sehari-hari secara aktif. Kegiatan belajar mengajar yang diciptakan hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu kegiatan yang memberikan peluang seluas-luasnya bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, misalnya berupa percakapan dan diskusi, dialog dan bermain peran, simulasi serta improvisasi.

Dewasa ini pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah jika dilihat dari tujuan yang akan dicapai, yakni ingin membuat siswa terampil berbahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan belum seperti yang diharapkan. Dalam latihan-latihan menyelesaikan kalimat, melengkapi kalimat, dan menyempurnakan kalimat masih terkesan lamban. Pilihan kata cenderung bernilai rendah dan kurang komunikatif, sehingga kurang bisa dianalisis. Selain itu sering timbul keluhan terhadap keterampilan berbahasa siswa baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Hal ini dapat dilihat dari cara mereka menangkap pesan baik lisan maupun tulisan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu dicari solusi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia bagi siswa sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan psikologi dan perkembangan bahasa siswa sekolah dasar adalah permainan bahasa.

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan ini berkontribusi kepada semua aspek perkembangan. Melalui bermain, anak-anak menstimulasi inderanya, belajar bagaimana menggunakan ototnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya dan mendapatkan keterampilan baru. Melalui bermain (berpura-pura), mereka mencoba untuk bermain peran, mengatasi perasaan yang tidak nyaman, memperoleh pengertian dari pandangan orang lain, dan membangun gambaran dari dunia sosial. Siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreaitifitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa.

Media Permainan Bahasa

a. Hakikat Media

Media adalah suatu alat yang merupakan saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*reciever*). Pesan atau informasi dalam pembelajaran adalah guru. Sedangkan penerima pesan atau informasi adalah para siswa. Pesan yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah keterampilan yang perlu dikuasai oleh para siswa (Soeparno, 1980: 1).

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Setiap proses pembelajaran ditandai dengan adanya beberapa unsur, antara lain: tujuan, bahan, metode, media, dan unsur evaluasi. Unsur media tersebut merupakan unsur yang tidak dapat dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai alat atau sarana untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai tujuan.

Pada umumnya penggunaan media dapat membantu para siswa dalam berbagai hal, di antaranya mengingat lebih lama, melengkapi rangsangan yang efektif untuk belajar,

menjadikan belajar lebih konkret, juga dapat membawa siswa ke dalam dunia kelas, khususnya saat simulasi, serta dapat memperbesar minat dan perhatian para siswa di dalam proses pembelajaran.

b. Hakikat Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya (Padmonodewo: 2002). Cohen (1993) juga menganggap bahwa bermain merupakan pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) permainan dimotivasi secara personal, karena memberin rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) aktivitas permainan dapat bersifat nonliterat. (4) permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut; (1) adanya seperangkat pengetahuan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa

tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa.

Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Anak-anak pada usia 6 – 8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

c. Pengertian Media Permainan Bahasa

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

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

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih

keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan semacam itu sudah sering dilakukan. Akan tetapi pada umumnya hanya merupakan kegiatan pengisi waktu luang saja.

Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno (1980: 60) yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.

d. Faktor-faktor Penentu Permainan Bahasa

Adapun faktor-faktor yang menentukan permainan bahasa adalah sebagai berikut.

1) Situasi dan Kondisi

Sebenarnya dalam situasi apapun dan dalam kondisi apapun permainan bahasa dapat saja dilakukan. Akan tetapi agar berdayaguna tinggi, hendaknya pelaksanaan permainan bahasa tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi.

2) Peraturan Permainan

Setiap permainan mempunyai aturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Apabila aturan kurang jelas dan tegas, maka tidak mustahil akan menimbulkan keributan di dalam kelas.

Setiap pemain harus memahami, menyetujui, dan mentaati benar-benar peraturan itu. Guru sebagai pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan.

3) Pemain

Terkait ketentuan dengan pemain, permainan dapat berjalan dengan baik, jika para pemain, dalam hal ini siswa, mempunyai sportivitas yang tinggi. Selain itu, keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif pemain juga sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik.

4) Peminpin Permainan atau Wasit

Pemimpin permainan atau wasit, dalam hal ini guru, harus mempunyai wibawa, tegas, adil, serta dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, serta menguasai ketentuan permainan dengan baik. Selain guru, wasit dalam sebuah permainan dapat juga dipilih dari perwakilan siswa yang dianggap mampu.

e. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa

Adapun kelebihan dari permainan bahasa di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
- 2) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- 4) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- 5) Materi yang dikomunikasikan akan mngesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan.

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

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

Permainan Bahasa

Permainan dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Untuk itu perlu, diperhatikan struktur dan isi kurikulum sehingga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan.

Struktur kurikulum dalam pembelajaran bahasa terdiri atas perencanaan yang mencakup penetapan sasaran dan tujuan, pengorganisasian, dengan mempertimbangkan ruang, sumber, waktu dan peran orang dewasa, pelaksanaan, yang mencakup aktivitas dan perencanaan, pembelajaran yang diinginkan, dan assesmen dan evaluasi yang meliputi alur umpan balik pada perencanaan (Wood, 1996:87).

Media

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (*flash card*). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat.

Strategi

Dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata (Rose and Roe, 1990).

Teknik

Dalam pembelajaran membaca teknis menurut Mackey (dalam Rofi'uddin, 2003:44) guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya:

cocokkan kartu,
ucapkan kata itu,
temukan kata itu,
kontes ucapan,
temukan kalimat itu,
baca dan berbuat dan sebagainya.

Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan (mengucapkan atau melafalkan). Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya

Permainan Kata

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan.

Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar.

Memilih Kata

Cara membuat

Pada kartu yang panjang ditemplei sebuah gambar sederhana. Di samping gambar ditulis suatu pilihan tiga kata, satu yang sesuai dengan gambar dan dua yang mirip dengan gambar. Pada punggung kartu warnai suatu ruang untuk menyatakan kata yang benar. Kemudian disediakan jepit kertas.

Cara Bermain

Dua orang siswa memutuskan kata mana yang sepadan dengan gambar, kemudian menaruh jepit di samping kartu kata itu. Untuk mengecek baliklah kartu.

Melengkapi Kalimat

Pada kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata hilang. Pada kartu tersebut diberi celah untuk kata-kata yang hilang. Kemudian membuat kartu gambar yang cocok dengan celah itu.

Cara Membuat

Sebuah kalimat ditulis di atas kartu panjang dengan satu kata dihilangkan. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian membuat kartu-kartu kata yang salah satunya cocok untuk celah pada kartu kalimat.

Cara Bermain

Satu atau dua orang membaca kalimat dan mencocokkan kartu-kartu gambar dalam spasi yang kosong. Kemudian siswa menyelipkan kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat.

Batu Loncatan

Cara Membuat

Karton atau kertas digunting menjadi sejumlah bundaran. Pada bundaran tersebut ditulis nama anggota keluarga atau teman-teman. Kertas dapat bermacam-macam warna.

Cara Bermain

Guru melakukan suatu perintah, misalnya “Loncat ke Ayah”. Siswa harus menemukan bundaran yang benar dan melompat disitu sambil menunggu perintah selanjutnya. Dapat juga diubah menjadi sebuah permainan pembentukan kalimat. Dengan memasukkan kata kerja dan bagian-bagian lain dari bahasa lisan. Siswa harus melompat ke bundaran-bundaran itu dalam urutan yang benar agar tersusun sebuah kalimat.

True or false

Pada permainan *true or false*, pengajar membagikan kartu kepada siswa yang berisi tentang berbagai macam bentuk kalimat tanya.

Siswa harus menentukan apakah kalimat yang ada dalam kartu tersebut benar atau salah. Selanjutnya mereka mereka berbaris di sisi kiri dan kanan sesuai dengan jawaban yang

mereka berikan (misalnya: jawaban benar di sebelah kanan, jawaban salah di sebelah kiri). Mereka pun diminta memberikan alasan mengapa mereka menjawab benar atau salah. Dalam prosesnya, siswa bisa pindah barisan, jika dia berubah pikiran. Permainan ini digunakan untuk melatih materi tentang struktur kalimat tanya.

Card Sort

Melatih kosakata siswa.

Guru menempelkan beberapa kartu di papan yang berisi tentang beberapa istilah umum seperti manusia, alam, binatang. Siswa pun sudah mendapatkan kartu berisi kosa kata yang berhubungan dengan suara yang diperdengarkan oleh manusia, binatang, dan alam. Misalnya: mengerang, berhembus, mengembik, dan lain sebagainya. Agar tidak ribut, siswa diminta memasang kartu-kartu mereka di papan tanpa bicara.

Index Card Match

Index card math adalah permainan untuk melatih pengetahuan tentang lawan kata (antonim). Misalnya: gelap – terang, tinggi – rendah, dan lain-lain.

Cara bermain sebagai berikut. Siswa harus mencari rekannya yang memiliki kartu dengan kata yang berlawanan dengan kata pada kartu miliknya. Selanjutnya mereka harus duduk atau berdiri berdekatan.

Permainan ini juga bisa dilakukan tanpa mengeluarkan suara sehingga ekspresi yang muncul akan lebih menarik, suasana kelas pun tidak terlalu ribut (karena walaupun tanpa suara, bunyi-bunyi yang dikeluarkan pun tetap saja lucu).

Menyusun Cerita

Adalah alternatif permainan yang dilakukan untuk melatih kemampuan siswa menyusun satu paragraf yang logis.

Caranya sebagai berikut:

Kartu-kartu ditempelkan di dinding, dan para siswa diminta menyusun kartu-kartu tersebut menjadi satu jalinan cerita yang utuh dan bermakna. Pada permainan tunjuk abjad, siswa diminta mengumpulkan sebanyak mungkin kosa kata yang berawalan abjad tertentu.

Guru bisa memodifikasi permainan ini dengan menentukan kosa kata untuk kelas kata tertentu, misalnya kata kerja dari abjad S, atau kata sifat dari abjad T, dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Pemerolehan dan kompetensi bahasa yang meliputi tataran fonologis (bunyi), morfologis (kata), sintaksis (kalimat), dan semantis (makna) harus diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Permainan-permainan yang telah disebutkan di atas pun disesuaikan dengan tataran kebahasaan tersebut. Permainan *true or false* misalnya digunakan untuk melatih tataran sintaksis, card sort untuk tataran semantis, dan lain-lain.

Seperti pemerolehan pengetahuan yang lain, pemerolehan bahasa pun sebaiknya dilakukan bertahap dari tataran fonologis kemudian meningkat sampai ke tataran semantis, karena secara kognitif, manusia (dalam hal ini khususnya anak) mempelajari dan memproduksi bahasa dari bunyi yang dia dengar kemudian ditiru dan diucapkan, kemudian membentuk kata, menyusun kata menjadi kalimat, berlanjut menuju memaknai kata atau kalimat. Kompetensi mendengar, berbicara, membaca, dan menulis harus terintegrasi dalam pengajaran bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Jimly Asshiddiqie. 2007. *Perlindungan Bahasa Daerah Berdasarkan UUD 1945*. Makalah seminar “Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, FBS UNY. Yogyakarta.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.
- Tim. 2005. *Kurikulum 2004 Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Dinas Pendidikan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIK PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN BAYAT
SD NEGERI I DUKUH

Alamat: Kalinampu Desa Dukuh Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten- Kode Pos 57462

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Suroto, AMa.Pd.
NIP : 19600621 198304 1 01
Pangkat/ golongan : IVa
Unit Kerja : SD Negeri I Dukuh Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Septia Sugiarsih, M.Pd.
NIP : 19790926 200501 2 002
Pangkat/ golongan : Penata Muda/ IIIa
Unit Kerja : Dosen PPSD FIP UNY

telah menjadi narasumber dalam pelatihan bagi guru SD Negeri I Dukuh tentang Permainan Bahasa dalam Pembelajaran bahasa Indonesia di SD pada:

Hari : Sabtu, 25 September 2010
Pukul : 10.00 WIB-selesai
Tempat : Aula SD Negeri I Dukuh

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya.

Klaten, 27 September 2010
Kepala Sekolah,

Suroto, AMa.Pd.
NIP 19600621 198304 1 01

