

BANK KATA: Ide Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Asri Musandi Waraulia, M.Pd.

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Madiun
asrimusandi@yahoo.com

Abstrak

Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Keempat keterampilan berbahasa dianggap penting dalam kehidupan, sehingga siswa tidak hanya diberi teori dan penjelasan tentang pengajaran bahasa, tetapi seharusnya juga mendapat efektivitas dan pelatihan dari model pembelajaran agar mereka menguasai dan menerapkan keterampilan berbahasa tersebut. Pembelajaran bahasa di sekolah memang sangat penting karena dapat menunjang pembelajaran bidang studi lain.

Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan inovasi baru. Inovasi ditunjukkan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, sebagai salah satu bentuk kreativitas guru. Contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah media "Bank Kata". Media bank kata ini ialah media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang berupa kumpulan kata-kata yang dibuat dengan cara menuliskan kata pada lembaran kertas, dapat dibentuk kotak, bulat, atau sesuai dengan kreativitas guru. Semakin banyak kata yang disediakan semakin lengkap bank tersebut.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Media Pembelajaran,
Bank Kata.

A. Pendahuluan

Proses belajar yang baik adalah proses belajar yang “bermakna”. Proses belajar dikatakan bermakna bila apa yang dipejari dapat terus melekat pada memori, sehingga mampu menambah pengetahuan yang pada akhirnya dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pencapaian kebermaknaan tersebut tidaklah sulit, yakni dengan mengembangkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Keempat keterampilan berbahasa dianggap penting dalam kehidupan, sehingga siswa tidak hanya diberi teori dan penjelasan tentang pengajaran bahasa, tetapi seharusnya juga mendapat efektivitas dan pelatihan dari model pembelajaran agar mereka menguasai dan menerapkan keterampilan berbahasa tersebut. Pembelajaran bahasa di sekolah memang sangat penting karena dapat menunjang pembelajaran bidang studi lain. Materi penguasaan bahasa tersebut dapat berisi sejarah, politik, ekonomi, dan lainnya (Suyono, 1993:1). Pentingnya pembelajaran bahasa, maka dianggap perlu adanya inovasi-inovasi dalam proses penyampaian.

Di Indonesia masih banyak sekali proses belajar mengajar berlangsung tanpa sentuhan inovasi tersebut. Siswa hanya disugahi seorang guru yang

ceramah di depan kelas. Proses pembelajaran tersebut dinamai dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional ini cenderung membuat siswa pasif.

Inovasi-inovasi tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Penerapan inovasi bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran konvensional yang diterapkan di dalam kelas. Pembelajaran dengan model konvensional sudah semestinya dikurangi sedikit demi sedikit. Hal ini bertujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan bermakna bagi siswa.

Inovasi pembelajaran yang berupa media akan tercipta bila kreativitas pendidik (dalam hal ini guru) dikembangkan. Pembuatan media pembelajaran ini tidaklah sulit. Sesuatu yang sederhana akan dapat dijadikan media pembelajaran bila dikemas secara menarik. Salah satu contoh media pembelajaran sederhana namun dapat membantu proses belajar mengajar menjadi bermakna ialah bank kata.

B. Kajian Teori

Media merupakan sebuah sarana untuk menambah semangat peserta didik dalam menangkap pengetahuan. Sebenarnya, pembuatan media hanya mengandalkan kreatifitas dari pendidik itu sendiri. Kreatif dalam pemilihan kesesuaian dengan kompetensi dasar

yang diajarkan serta kreasi bahan, alat, dan cara membuatnya. Semakin kreatif pendidik, media pembelajaran akan semakin bervariasi, menarik, dan bermanfaat bagi peserta didik.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2006 : 120).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman, R. Rahardjito. 2008 : 7). Dapat disimpulkan bahwa, media dalam pembelajaran memiliki peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

2. Klasifikasi Media

Pengklasifikasian media dapat dilihat dari jenis, daya liput, dan dari bahan serta cara pembuatannya (Syaiful Bahri Djamarah, 2006 :124)

a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan suara saja seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.
- 2) Media visual, yakni media yang mengandalkan indra penglihatan misalnya film strip, slides foto, gambar atau lukisan, dan cetakan
- 3) Media audiovisual, misalnya media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, seperti televisi

b. Dilihat dari liputnya, media dibagi dalam :

- 1) media dengan daya liput luas dan media daya tarik serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh, radio dan televisi.
- 2) media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus. Contoh film, sound, film rangkai.
- 3) media untuk pengajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, misal modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam :

- 1) Media Sederhana : Media ini bahan dasarnya mudah

diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit

- 2) Media Kompleks : Media ini bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.



Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat tercapai hasil yang baik. Menurut Nana Sudjana (1991 : 104) prinsip-prinsip pemilihan media ialah menentukan jenis media dengan tepat; menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; menyajikan media dengan tepat; menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

3. Media bank Kata

Media bank kata ini ialah media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang berupa kumpulan kata-kata yang dibuat dengan cara menuliskan kata pada lembaran kertas, dapat dibentuk kotak, bulat, atau sesuai dengan kreativitas guru. Semakin banyak kata yang disediakan semakin lengkap bank tersebut.

Gambar 1. Contoh bentuk bank kata

Pembelajaran bahasa tak lepas dari unsur kata pada setiap jengkalnya. Sehingga, bila semakin banyak kata dalam bank, akan semakin membuat menarik dan kaya media tersebut. Siswa akan disugahi berbagai pilihan kata pada saat pengaplikasian media tersebut. Media ini memiliki banyak kegunaan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, misalnya dalam pembuatan kalimat, menunjukkan jenis kata, dan masih banyak lagi.

Penggunaan media bank kata akan lebih efektif bila diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik.

C. Pengaplikasian Bank Kata

Media pembelajaran akan membantu proses belajar lebih menarik dan akhirnya akan bermakna bagi siswa. Penggunaan media bank kata akan lebih efektif bila diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik. Berikut adalah contoh pengaplikasian media bank kata dalam pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia materi kalimat aktif dan kalimat pasif siswa kelas VII.

Pembelajaran dimulai dari apersepsi, dilanjutkan penjelasan materi kalimat aktif dan kalimat pasif. Setelah materi di sampaikan, siswa diajak bermain dengan media pembelajaran bank kata. Permainan ini tidak hanya bermain, namun permainan ini memiliki banyak nilai yang terkandung. Permainan dengan menggunakan bank kata ini dilakukan secara berkelompok. Setelah melaksanakan permainan, siswa mengerjakan beberapa tugas individu untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang telah dibahas. Kegiatan terakhir ialah simpulan pembelajaran.

1. Sesi Apersepsi

Sesi pertama ini diawali dengan mengabsen dan menanyakan kabar terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih akrab dengan sehingga pembelajaran dapat berjalan menyenangkan.

2. Sesi Penjelasan Materi

Sesi kedua ini ialah pemberian materi tentang kalimat aktif dan kalimat pasif. Pemberian materi dilaksanakan secara santai dan menyenangkan. Guru menjelaskan materi, memberikan satu contoh, dan selanjutnya menanyakan contoh lain kepada siswa. Pengambilan contoh dari siswa ini bertujuan agar memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Siswa akan menjadi aktif dan bersemangat.

3. Sesi Permainan Kelompok

Permainan kelompok ini bertujuan untuk menerapkan apa yang telah dijelaskan pada sesi kedua. Permainan kelompok ini diberi nama “Atur Kalimat”.

Tata Cara Permainan:

- a. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok (merah, hijau, dan biru)
- b. Masing-masing kelompok menentukan Duta kelompok.
- c. Masing-masing kelompok menerima kata dari petugas bank (yakni guru).
- d. Masing-masing kelompok memperhatikan struktur dan jenis kalimat yang harus diatur dari petugas bank, setelah itu mencari kata akan disusun. Bila kata yang dimiliki

kelompok tidak sesuai, dapat menukarkan pada petugas bank hingga kata-kata membentuk kalimat sesuai dengan struktur yang ditentukan.



Gambar 2. Masing-masing kelompok mengecek kata yang dimiliki

- e. Duta kelompok dengan adu kecepatan menempelkan kalimat yang sudah diatur ke papan tulis.



- f. Pengoreksian kalimat yang telah disusun oleh masing-masing kelompok dengan panduan pemateri.
g. Kelompok yang paling cepat dan tepat

mendapatkan penghargaan.

4. Sesi Tugas Individu

Tugas individu ini lebih ke arah serius, namun tidak kaku. Masing-masing siswa mendapatkan lembaran tugas individu. Siswa yang tercepat dan yang paling tepat mendapatkan penghargaan.

5. Sesi Simpulan

Simpulan pada akhir pembelajaran ditujukan untuk mengetahui apakah peserta telah benar-benar memahami materi yang diberikan selama dua jam pelajaran. Guru menggali lagi pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi kalimat aktif dan pasif. Selain dari pengertian, contoh juga didapat dari siswa.

D. Penutup

Dari proses belajar dengan menggunakan media bank kata tersebut didapat pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa senang saat mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Pengaplikasian dapat dilihat pada saat permainan kelompok, tugas individu, dan penarikan simpulan secara bersama. Saat permainan kelompok, setiap kelompok sangat antusias untuk segera menyusun kata-kata yang diperoleh dari bank kata

menjadi kalimat aktif maupun kalimat pasif. Sama halnya dengan permainan kelompok, pada saat tugas individu, siswa sangat bersemangat untuk mengerjakan tugas tersebut. Pengambilan simpulan pada akhir pembelajaran banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk memberikan pendapat tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Dengan demikian, ide media bank kata dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia agar pembelajaran menjadi bermakna.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

