

Perancangan kartu bermain bahasa Indonesia seri imbuhan me- untuk siswa BIPA

Randi Ramliyana ^{*)},
Universitas Indraprasta PGRI
Retna Ningsih,

Universitas Indraprasta PGRI

*) Correspondences author Jl. Nangka No. 58 C (TB. Simatupang), Tanjung Barat, Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530; Indonesia
e-mail: randi.ramliyana@gmail.com

Abstract: Indonesian Language classes for Foreigners (SPEAKER) continues to increase every year. However, the students at the level of prapemula still have difficulty when learning the grammar subjects, especially the section prefix. SPEAKER classes is slightly different with the Indonesia language classes for native speakers. Those who learned SPEAKER is a foreigner who has never heard of and use the language of Indonesia at all. Therefore, they are very difficulty studying grammatical affixes, notably Indonesia. In this study, we designed a media learning designed to study the affixes, notably the prefix me-. Learning media that we made in the form of playing cards. As an Alliance of teachers of visual, visual media can increase 400% of the learning process of the students in the classroom. Based on the foregoing, we make playing cards-shaped Playing Cards. The purpose of this research is to design the learning media can facilitate the students learning the affixes me-SPEAKER-shaped playing cards.

Key Words: SPEAKER, Card Playing, Grammar, Affixes.

Article History: Received: 08/06/2018; Revised: 08/07/2018; Accepted: 08/08/2018; Published: 22/08/2018

How to Cite (MLA 7th): Ramliyana, Randi dan Retna Ningsih. "Perancangan kartu bermain bahasa Indonesia seri imbuhan me- untuk siswa BIPA." *Hortatori Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2. 1 (2018): 46–50. Print/Online. **Copyrights Holder:** Ramliyana, Randi dan Retna Ningsih. **First Publication:** *Hortatori Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (2018).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) terus meningkat setiap tahunnya. Namun, kendala dalam mempelajari bahasa Indonesia bagi penutur asing tetaplah sama. Bagi peserta asing yang baru datang di Indonesia, sebagian mereka tidak pernah menggunakan dan mendengar sama sekali bahasa Indonesia. Jadi, tidak heran para siswa tingkat prapemula mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia.

Bagi para peserta BIPA, bahasa Indonesia adalah bahasa kedua mereka. Pembelajaran bahasa Indonesia bagi mereka tidaklah mudah dan cepat dipelajari. Mengingat banyaknya peserta BIPA sudah berusia tidak muda lagi sehingga kendala dalam mempelajari bahasa Indonesia semakin terasa. Selain faktor usia, kesibukan para peserta BIPA pun menjadi salah satunya. Mereka harus berbagi waktu antara pekerjaan dan waktu belajar.

Kendala tersebutlah yang membuat peserta BIPA membutuhkan teknik pengajaran yang menarik dan mudah dipahami. Bagi peserta tingkat prapemula, tata bahasa adalah materi tersulit dalam belajar bahasa Indonesia, khususnya imbuhan. Imbuhan dalam bahasa Indonesia memiliki peranan paling penting dalam pembentukan kata dan kalimat. Karena itu, para guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee dalam Sanaky, 2011:3). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Peranan media dalam pembelajaran adalah sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Soeharto, 2008:98). Good mengatakan bahwa media adalah anything intervening, such as carrier or transmitter in communication. Kata media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Karena itu, media dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri mereka sendiri.

Media pembelajaran kartu bermain adalah salah satu media pembelajaran yang berupa kartu bermain seperti remi. Namun, di dalamnya terdapat beragam seri pengetahuan. Khusus dalam penelitian ini adalah seri imbuhan. Kartu bermain ini sama persis seperti kartu remi, yang terdapat joker, queen, jack, dan king. Namun, lebih berwarna dan disesuaikan dengan kebutuhan para peserta BIPA.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat rancangan kartu bermain imbuhan. Pengimbuhan/afiksasi adalah proses pembubuhan afiks/imbuhan pada suatu bentuk baik berupa bentuk tunggal maupun kompleks untuk membentuk kata-kata baru (Rohmadi dkk., 2009:41). Imbuhan merupakan bentuk linguistik yang keberadaannya hanya untuk melekatkan diri pada bentuk-bentuk lain sehingga mampu menimbulkan makna baru terhadap bentuk-bentuk yang dilekatinya tadi.

Dalam bahasa Indonesia, kita mengenal beberapa macam imbuhan di antaranya imbuhan awalan/prefiks, imbuhan akhiran/sufiks, imbuhan sisipan/infiks, dan imbuhan gabungan/konfiks. Imbuhan awalan/prefiks adalah imbuhan yang melekat di depan bentuk dasar. Imbuhan akhiran/sufiks adalah imbuhan yang melekat di belakang kata dasar. Imbuhan sisipan/infiks adalah imbuhan yang melekat di tengah kata dasar. Terakhir imbuhan gabungan/konfiks adalah imbuhan gabungan dari prefiks dan sufiks.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan kepada perancangan kartu bermain seri beirmbuhan pada imbuhan awalan me-. Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan kartu bermain seri imbuhan untuk peserta BIPA.

Metode

Dalam perancangan kartu bermain BIPA seri imbuhan me- ini, data yang digunakan merupakan hasil dari survei kepada responden dengan batasan usia 18-50 tahun, yaitu warga negara asing yang sedang belajar BIPA di Indonesia. Warga negara asing yang menjadi responden lebih banyak dari Korea Selatan. Mereka belajar BIPA dengan beragam tujuan, dari mengisi waktu luang setelah mengurus anak dan suami hingga mencari pekerjaan di Indonesia.

Observation

Observasi dilakukan selama satu tahun sejak 2017 lalu. Observasi dilakukan saat kegiatan belajar-mengajar di kelas BIPA pada tingkat prapemula. Kelas BIPA yang menjadi tempat observasi adalah BIPA Dahsyat di Universitas Trisakti dan Bloombank. BIPA Dahsyat memiliki kurikulum sendiri yang diadaptasi dari kurikulum BIPA nasional yang pernah direncanakan oleh Badan Bahasa. Namun sayang, hingga saat ini kurikulum BIPA tersebut masih belum terealisasi.

Sampling Technique

Dalam perancangan ini, penggunaan kuisioner mengenai gaya gambar, pemilihan warna, dan jenis huruf akan dilakukan berdasarkan target peserta yang tepat agar dapat memiliki tampilan visual yang menarik bagi target reponden. Target peserta di sini kebanyakan adalah warga negara Korea Selatan pada tingkat prapemula.

Population

Sampel yang diambil berdasarkan target peserta dalam hal ini adalah warga negara Korea Selatan yang sedang belajar BIPA pada tingkat prapemula. Target segmen ini dipilih dikarenakan merupakan warga negara asing yang memiliki semangat belajar BIPA sangat tinggi dibandingkan dari negara lainnya. Selama satu tahun melakukan observasi, banyak sekali warga negara Korea Selatan yang datang dan tinggal di Indonesia yang mau belajar bahasa Indonesia. Oleh karena itu, perancangan ini mengikuti hasil survei dari target peserta.

Design Engineering

Sebelum proses perancangan berjalan dan menentukan konsep desain, perlu adanya pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan melalui desain. Setelah menentukan permasalahan desain, dilakukan identifikasi karakteristik target peserta yang nantinya akan menjadi konsumen dari luaran perancangan ini. Identifikasi yang dilakukan menggunakan kuesioner *Activity, Interest, and Opinion (AIO)* dan observasi yang bertujuan untuk mendapatkan karakteristik "unik" dari target peserta, sehingga dapat diketahui pendekatan efektif yang nantinya dapat diaplikasikan dalam perancangan.

Hasil dan Diskusi

Concept Design

User Need

Kebutuhan dari konsumen/peserta BIPA tingkat prapemula yang menginginkan media pembelajaran BIPA yang menyenangkan dan mempermudah dalam memahami imbuhan me- dengan baik dan benar terus meningkat. Selama ini, belum ada media pembelajaran yang khusus membawah tentang imbuhan me-. Sebagai pembelajaran BIPA, konsumen membutuhkan bahasa yang mudah dipahami mereka karena mereka tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pertama mereka. Hal tersebut mempersulit proses pembelajaran. Berdasarkan hal itulah perancangan ini dibuat dalam bentuk kartu bermain.

Unique Selling Point

Keunikan dari kartu bermain ini adalah bentuknya yang berupa kartu bermain seperti kartu remi. Media ajar BIPA selama ini tidak ada yang berbentuk kartu bermain. Kartu bermain BIPA ini memiliki tampilan yang menarik dan tokoh utama yang membawa materi imbuhan tidak seperti sedang mempelajarinya, tetapi lebih ke bermain pelajaran di dalamnya. Selain itu, kartu bermain BIPA ini juga ditampilkan dengan tokoh-tokoh menarik untuk mempermudah mengingatnya.

What to Say

Kartu Bermain Seri Imbuhan untuk BIPA pertama yang pernah ada di dunia. Selama ini jika ingin belajar imbuhan peserta harus belajar dari buku BIPA pada umumnya.. Namun, dalam kartu bermain ini seluruhnya adalah penggabungan gambar dan kata yang memiliki konten pembelajaran imbuhan untuk pesrta BIPA.

Concept

Kartu bermain BIPA dalam perancangannya akan dibuat sesuai dengan hasil kuesioner dan observasi responden. Pembuatan karakter dipilih dan diciptakan untuk mengembalikan pembelajaran bahasa Indonesia zaman dahulu yang memiliki tokoh Budi dan Wati. Oleh karena itu, tokoh-tokoh di dalam kartu bermain dibuat dekat dengan para responden, yaitu siswa-siswa asing yang sedang belajar bahasa Indonesia di dalam kelas BIPA. Di dalam kartu bermain BIPA ini, siswa akan diajak belajar dan berpetualang di Indonesia untuk mengenal imbuhan, khususnya imbuhan me-.

Design Implementations

Character

Kartu bermain seri imbuhan me- memiliki banyak tokoh anak-anak, yaitu Gora, Gori, Maria, Mario, Ran Dee Kang, Debora, Albert, Moniq, Bella, dll. Bahkan ada tokoh utama dewasanya, Ibu Niken,

diceritakan sebagai seorang guru dan pemilik Rumah Bahasaku. Dia mengajarkan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Bersama kedua anaknya yang akan membantu siswa-siswa asing yang datang dari negara lain untuk belajar. Gora anak sulung Ibu Niken. Ia selalu menemani dan membantu para siswa asing dalam mengenal bahasa dan budaya Indonesia. Gori anak bungsu dari Ibu Niken. Dia sangat menikmati belajar BIPA bersama para siswa. Selain mereka, masih ada beberapa tokoh pendukung lainnya di dalam komik.



Gambar 1. Tokoh dalam Kartu Bermain

Box Tittle

Judul buku ini akan diterapkan sebagai salah satu elemen pada sampul buku. Judul "Kartu Bermain BIPA Dahsyat" digunakan agar para konsumen dapat langsung mengetahui secara keseluruhan tentang isi dari kartu ini.



Gambar 2. Judul Box

Box Cover

Tema ilustrasi yang digunakan adalah sosok tokoh utama anak-anak, yaitu Gora, Gori, Maria, Mario, Moniq, Debra, dan Albert sedang asyik bermain kartu bermain BIPA. Ilustrasi ini menggambarkan betapa bahagianya mereka belajar sambil bermain dengan kartu bermain BIPA.



Gambar 3. Sampul Box

Card Design

Kartu Bermain BIPA ini dilengkapi dengan proses pembentukan katanya ketika dilekatkan imbuhan me- pada suatu kata. Selain itu, juga dilengkapi kalimat contoh sesuai ilustrasi.



Gambar 4. Tata Letak Kartu Bermain

Simpulan

Kartu Bermain BIPA Dahsyat seri imbuhan ini merupakan alternatif media pembelajaran BIPA yang menarik dan menyenangkan. Kartu Bermain BIPA Dahsyat seri imbuhan dapat menjadi solusi permasalahan pembelajaran tata bahasa pada materi imbuhan, khususnya pada tingkat prapemula. Tingkat prapemula adalah tingkat paling dasar yang ada di BIPA. Kartu Bermain BIPA Dahsyat seri imbuhan ini dapat menjadi jembatan bagi para peserta BIPA yang tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pertama mereka.

Berdasarkan hasil simulasi pembelajaran dengan kelas prapemula di BIPA Universitas Trisakti dapat disimpulkan bahwa media ini mampu memberikan pengalaman baru bagi peserta BIPA untuk belajar bahasa Indonesia dengan mudah dan menyenangkan. Mudah karena kartu bermain mampu menyampaikan tata bahasa khususnya imbuhan dengan gambar. Hal tersebut mempermudah peserta untuk mengingat dan menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Menyenangkan karena peserta merasakan seolah mereka bermain sambil belajar sehingga tidak membebani. Rencana ke depan Kartu Bermain BIPA Dahsyat seri imbuhan ini dapat dikembangkan dan disempurnakan kembali.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga artikel ini dapat diterbitkan di Jurnal Hortatori.

Daftar Rujukan / References (12pt)

- Brown, H. D. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall Regents, 1994.
- Rohmadi, Muhammad dkk. *Morfologi Telaah Morfem dan Kata*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2009

Sanaky, Hajair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Diptrutara, 2011.
Soeharto, Karti. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Surabaya Inttelectual Club.