

Design of the board of environmental series and time to improve skills to speak BIPA students

Randi Ramliyana ^{*)},

Universitas Indraprasta PGRI

*) Correspondences author: Jl. Raya Tengah No. 80, Kel. Gedong, Kec. Pasar Rebo, Jakarta Timur 13760, Indonesia;
e-mail: randi.ramliyana@gmail.com

Abstract: learning difficulties faced by Indonesian Language students for Foreign Speakers (BIPA) in speaking classes at beginner level are still felt. they still experience confusion, especially in material numbers and time. they not only need ease in remembering material, but also excitement in remembering it. Therefore, the researcher designed a teaching media specifically designed to improve the speaking skills of beginner-level BIPA students in material numbers and time. This teaching media is in the form of an awesome text. This board is designed to improve students' speaking skills in a different way than usual. like the visual teacher alliance, visual media can increase 400% of student learning in the classroom. based on this, the researchers made a powerful crankshaft in the form of an image. The purpose of this study was to describe the design of the crunch board teaching media with a series of numbers and times that can improve students' speaking skills in different ways.

Key Words: BIPA, Papan Engklek, Speaking, Numbering.

Article History: Received: 25/10/2018; Revised: 29/11/2018; Accepted: 19/12/2018; Published: 25/12/2018

How to Cite (MLA 7th): Ramliyana, Randi. "Design of the board of environmental series and time to improve skills to speak BIPA students." *Hortatori Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2.2 (2018): 120–126. Print/Online.

Copyrights Holder: Ramliyana, Randi. **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

Pembelajaran dalam kelas berbicara Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang dihadapi siswa masih menjadi sebuah hambatan. Siswa BIPA masih terlihat malu-malu setiap diberi kesempatan untuk berbicara di depan kelas. Penyebab hal tersebut ada banyak hal. Mereka malu karena mereka takut salah ketika mengucapkan kata-kata bahasa Indonesia di depan kelas. Selain itu, mereka terkendala juga dengan budaya mereka yang masih mengenal senioritas. Mereka menganggap tidak sopan jika tampil terlalu pandai atau menonjol di depan senior. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi yang dapat membuat para siswa tidak malu-malu lagi untuk berbicara dalam bahasa Indonesia dan tidak segan untuk saling menunjukkan sejauh mana hasil belajar mereka.

Keterampilan berbicara yang masih rendah disebabkan faktor internal dalam diri siswa BIPA, yaitu (1) siswa BIPA kurang aktif dalam pembelajaran berbicara karena metode yang digunakan oleh guru kurang inovatif; (2) Evaluasi untuk pembelajaran berbicara jarang dilakukan sehingga siswa BIPA tidak terbiasa untuk berlatih berbicara; (3) dalam berbicara di depan kelas, siswa BIPA kurang mampu merangkai kata-kata atau kurangnya kosakata yang mereka miliki sehingga tidak terstruktur; (4) dalam kegiatan berbicara siswa terkadang merasa malu, gugup, segan dengan senior, kondisi ini menyebabkan kurangnya kualitas berbicara mereka; (5) bahasa Indonesia adalah bahasa kedua mereka, sementara bahasa pertama mereka tidak berbentuk huruf latin, tetapi hangul.

Penyebab kesulitan berbicara di atas tidak terlepas dari kurangnya penggunaan media ajar yang digunakan pengajar BIPA. Selama ini para pengajar BIPA hanya mengajarkan lebih banyak teori daripada praktik langsung. Para pengajar BIPA kurang berinovasi dalam menghasilkan suasana pembelajaran kelas berbicara menjadi berbeda dari sebelumnya. Padahal, dengan adanya media ajar yang inovatif dan menyenangkan akan membuat para siswa BIPA belajar dengan aktif dan kreatif serta menyenangkan sehingga mereka tanpa sadar berhasil berbicara dalam bahasa Indonesia.

Bicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain (Depdikbud dalam Suhartono, 2005:20). Sementara keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik (Tarigan, 1998:43). Semakin banyak berlatih berbicara, semakin dikuasai keterampilan berbicara itu. Karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi dalam pembelajaran BIPA, seperti media ajar yang menyenangkan dan menggairahkan.

Bagi para peserta BIPA, bahasa Indonesia adalah bahasa kedua mereka sehingga mereka harus mempelajarinya dengan cepat. 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, khusus untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa BIPA.

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 Papan Engklek Dahsyat adalah salah satu media pembelajaran yang berupa papan permainan yang terinspirasi dari permainan tradisional Engklek. Namun, setiap kotak berisikan perintah yang harus dibaca dan diucapkan oleh para peserta BIPA. Khusus kali ini, papan tersebut berisi seri bilangan dan waktu. Namun, lebih berwarna dan disesuaikan dengan kebutuhan para peserta BIPA. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat rancangan Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan kepada perancangan Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan tersebut untuk peserta BIPA.

Metode

Data Type

Dalam perancangan Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu ini, data yang digunakan merupakan hasil dari survei kepada responden dengan batasan usia 18-40 tahun, yaitu warga negara asing yang sedang belajar BIPA di Kampung Bahasa Bloombank. 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. Observasi dilakukan saat kegiatan belajar-mengajar di kelas BIPA pada tingkat pemula. Kelas BIPA yang menjadi tempat observasi adalah BIPA di Kampung Bahasa Bloombank. Di sana, dikelola oleh BIPA Dahsyat. Mereka 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 kuisisioner 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 pemula.

Population

Sampel yang diambil berdasarkan target peserta dalam hal ini adalah warga negara Korea Selatan yang sedang belajar BIPA pada tingkat pemula. 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 pemula yang menginginkan media pembelajaran BIPA yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Selama ini, belum ada media pembelajaran yang berbeda dan menarik yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa BIPA. Sebagai pembelajaran BIPA, konsumen membutuhkan media yang dapat menantang mereka untuk mengingat kosakata bilangan dan waktu yang membuat mereka berani untuk berbicara bahasa Indonesia di depan teman-teman. Siswa BIPA tanpa sadar akan berani untuk berbicara dalam bahasa Indonesia selama permainan dengan Papan Engklek tersebut. Karena itu, media ajar ini dibuat dalam bentuk permainan Papan Engklek.

Unique Selling Point

Keunikan dari Papan Engklek Dahsyat ini adalah bentuknya yang berupa papan permainan tradisional Engklek. Namun, Engklek ini lebih kecil daripada ukuran aslinya. Jika pada permainan Engklek asli, kita melempar batu dan berjalan melompati setiap kotaknya. Namun, pada Papan Engklek Dahsyat ini, siswa hanya perlu melemparkan dadu dan berjalan sesuai jumlah angka yang ditunjukkan dadu tersebut. Papan Engklek Dahsyat ini memiliki pion yang menarik dengan para tokoh utama menarik untuk mempermudah mengingatnya.

What to Say

Papan Engklek Dahsyat ini adalah pertama yang pernah ada di dunia. Selama ini siswa harus belajar dari buku BIPA pada umumnya.. Namun, dengan Papan Engklek Dahsyat ini seluruhnya adalah penggabungan gambar dan kata yang memiliki konten pembelajaran bilangan dan waktu untuk siswa BIPA untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Papan Engklek Dahsyat ini sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan setelah para siswa BIPA mempelajari materi bilangan dan waktu.

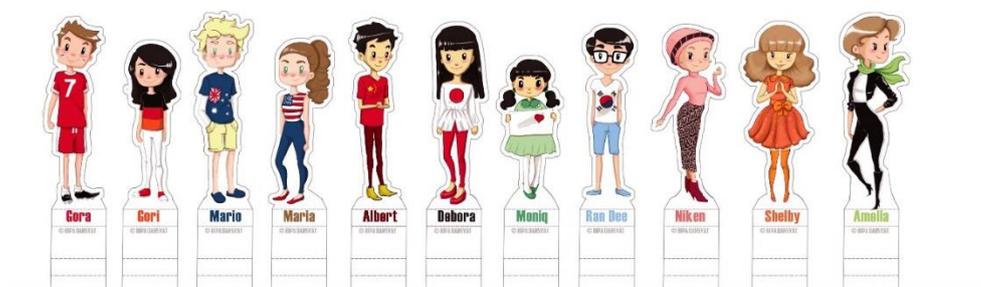
Concept

Papan Engklek Dahsyat dalam perancangannya akan dibuat sesuai dengan hasil kuesioner dan observasi responden. Pembuatan jalur pada Papan Engklek Dahsyat ini dibuat seperti jalur monopoli yang memutar dengan setiap kotaknya memiliki perintah yang berkaitan dengan bilangan dan waktu. Namun, peraturan dasarnya setiap pion siswa yang berhenti di setiap kotak harus berbicara sesuai perintah. Pion yang digunakan adalah para tokoh yang dipilih dan diciptakan untuk mengembalikan pembelajaran bahasa Indonesia zaman dahulu yang memiliki tokoh Budi dan Wati. Oleh karena itu, tokoh-tokoh pada pion 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 berbicara mengenai bilangan dan waktu.

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. Pion berbentuk karakter pada Papan Engklek Dahsyat

Box Tittle

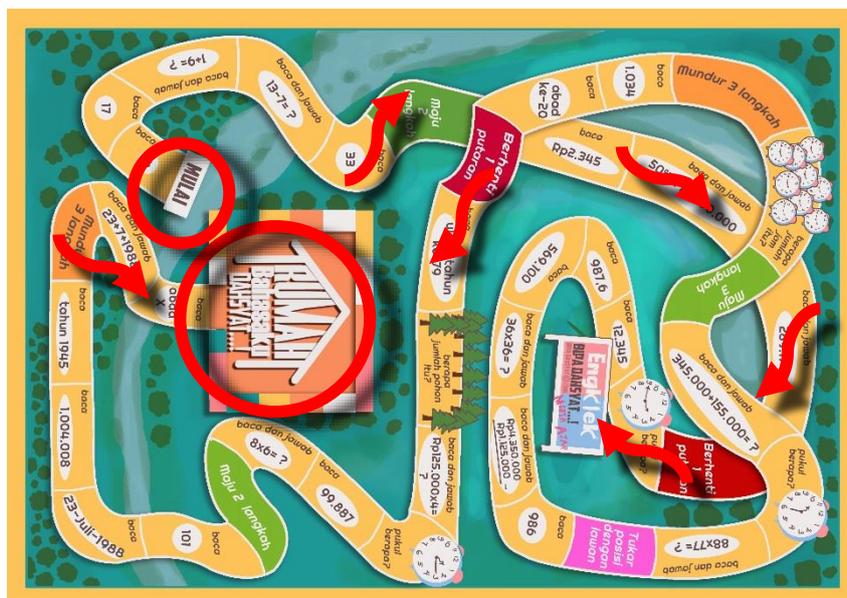
Judul Engklek Dahsyat dibuat agar siswa/konsumen dapat mengetahui bahwa inspirasi dari media ajar ini adalah permainan Engklek. Lalu ada nama BIPA Dashyat sebagai lembaga BIPA yang menjalankan Kampung Bahasa Bloombank.



Gambar 2. Judul Box

Card Template

Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu ini dibuat seperti jalur monopoli. Di setiap kotak terdapat perintah yang harus dibaca dan diucapkan siswa BIPA. Siswa memulai dari kotak bertuliskan *mulai* lalu berjalan sesuai hasil kocokan dadu. Setiap kotak ada perintah yang berbeda. Ada beberapa kotak ajaib yang menambah seru permainan. Ada kota maju beberapa langkah dan mundur beberapa langkah. Terakhir ada kotak tukar posisi dengan lawan. Siswa yang dapat menaklukkan semua tantangan dan sampai di kotak besar dengan tulisan Rumah BIPA Dahsyat dialah pemenang.



Gambar 5. Tata Letak Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu



Gambar 6. Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu

Simpulan

Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu ini merupakan alternatif media pembelajaran BIPA yang menarik dan menyenangkan. Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu dapat menjadi solusi permasalahan pembelajaran berbicara materi bilangan dan waktu, khususnya pada tingkat pemula. Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu ini dapat menjadi solusi dari metode pengajaran para siswa BIPA yang inovatif dan kreatif yang dapat membuat siswa BIPA belajar dengan aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil simulasi pembelajaran dengan kelas pemula di BIPA Kampung Bahasa Bloombank dapat disimpulkan bahwa media ini mampu memberikan pengalaman baru bagi peserta BIPA untuk belajar berbicara tanpa rasa malu dan menyenangkan. Siswa BIPA tidak lagi malu untuk berbicara karena mereka semua seperti bermain tanpa memikirkan hal-hal yang selama ini menjadi kendala bagi mereka untuk berbicara di depan kelas. Menyenangkan karena peserta merasakan seolah mereka bermain sambil belajar sehingga tidak membebani. Rencana ke depan Papan Engklek Dahsyat seri bilangan dan waktu ini dapat dikembangkan dan disempurnakan kembali.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan artikel hasil riset ini sehingga bisa diterbitkan di Jurnal Hortatori.

Daftar Rujukan

- Brown, H. D. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall Regents, 1994.
- Sanaky, Hajair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Diptrutara, 2011.
- Soeharto, Karti. *Teknologi Pembelajaran*. Suarabaya: Surabaya Inttelectual Club.
- Suhartono. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005.
- Tarigan, Djago, dkk. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D III. 1998.