

Analysis Of The Use Of Interactive Media In Improving The Indonesian Language Skills Of Grade 6c Spk Kinderfield Cirebon Students

Linda Purwanti

SPK Kinderfield Highfield Cirebon
lindapurwanti25@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

SPK schools work with foreign curriculum, so the primary language used is English. However, this school also continues to teach standard national curriculum subjects, such as Indonesian, Civics and Religion. However, because the primary language used at school is not Indonesian, many students experience difficulties using Indonesian both in spoken and written language. Through this problem, various kinds of interactive learning media were tried to help students improve their Indonesian language skills and increase their vocabulary. The purpose of this analysis is to see the use of interactive media in improving Indonesian language skills in students at SPK schools, specifically SPK Kinderfield Cirebon, in class 6C. The results of the analysis show that interactive media such as KBBI, KBBI online, wordwall, quizizz and concrete media in class can improve the Indonesian language skills of SPK students.

Keywords: *Indonesia Language, English Language, Media Interactive, SPK School*

Abstrak

Sekolah SPK bekerja dengan kurikulum asing, sehingga bahasa utama yang digunakan adalah bahasa Inggris. Namun, sekolah ini juga tetap mengajarkan mata pelajaran standar kurikulum nasional, seperti Bahasa Indonesia, PKn dan Agama. Namun karena bahasa utama yang digunakan di sekolah bukan bahasa Indonesia, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Indonesia baik dalam bahasa lisan maupun tulisan. Melalui permasalahan tersebut, berbagai macam media pembelajaran interaktif dicoba untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia dan menambah kosa kata. Tujuan analisis ini adalah untuk melihat pemanfaatan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia pada siswa sekolah SPK khususnya SPK Kinderfield Cirebon kelas 6C.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media interaktif seperti KBBI, KBBI online, wordwall, quizziz dan media konkrit di kelas dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa SPK.

Kata kunci: *Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Media interaktif, dan Sekolah SPK*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



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

PENDAHULUAN

Sekolah yang bekerjasama dengan kurikulum luar atau LPA asing biasanya akan menggunakan Bahasa Inggris sebagai pengantar, oleh karena itu banyak sekali peserta didik di sekolah SPK yang mengalami kendala dalam berbahasa, baik dari segi pelafalan maupun dari segi penulisan. Hal ini ditandai dengan banyaknya peserta didik yang tidak memahami pertanyaan jika menggunakan Bahasa Indonesia dan saat berbicara bahasanya bercampur. Secara bahasa sebagai bahasa pertama, maka bahasa Indonesia adalah Bahasa Ibu sekaligus Bahasa pertama bagi setiap anak di Indonesia. Namun, seiring perkembangan zaman kini penggunaan Bahasa Indonesia sudah banyak tercampur dan bahkan jauh dari PUEBI yang seharusnya menjadi pedoman bagi anak-anak di Indonesia belajar berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Bahasa sendiri memiliki makna alat komunikasi yang disampaikan secara lisan maupun tulis. (Pratimi, 2020). Berdasarkan definisi tersebut didapatkan bahwa mempelajari bahasa merupakan hal yang penting, karena melalui bahasa orang dapat berkomunikasi. Sehingga jika ada permasalahan dalam mempelajari bahasa maka akan menimbulkan kesalahpahaman. Prasetya (dalam Pratimi, 2022) mengemukakan bahwa seseorang atau anak akan memperoleh bahasa kedua dengan cara diterapkannya dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat menggunakan bahasa kedua. Semakin menggunakan bahasa kedua yang sudah dikuasai maka akan lebih memahami dalam kefasihan berbahasa. Namun, hal ini jika terjadi jika di sekolah diajarkan hanya satu bahasa kedua, bagi sekolah yang bekerja dengan LPA luar seperti Cambridge biasanya selain Bahasa Indonesia, diajarkan pula Bahasa Inggris dan Bahasa Mandarin, tidak jarang Bahasa Indonesia bukanlah Bahasa utama, sehingga banyak sekali anak di Indonesia kini menggunakan Bahasa Indonesia dengan lafal yang bercampur dengan pelafalan dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan di atas kita dapat mengetahui bahwa tidak mudah bagi siswa mempelajari multilingual. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang perbendaharaan kata peserta didik. Dalam hal ini peserta didik dapat dibantu dengan alat bantu media pembelajaran konkret seperti benda sekitar, kamus, atau media yang dibuat oleh guru menggunakan kertas. Selain media pembelajaran konkret dapat juga menggunakan media pembelajaran digital seperti Quizziz dan Wordwall. Ruth Lautfer (dalam Talizaro, 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dalam hal ini media sangat penting dalam menunjang pembelajaran, namun menurut Talizaro (2018) mengemukakan beberapa hal yang menyebabkan beberapa guru mungkin tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran diantaranya; (1). Guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan. (2). Media itu barang canggih dan mahal. (3). Tidak biasa menggunakan media (gagap teknologi). (4). Media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius. (5). Di sekolah tidak tersedia media tersebut, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk membuat media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut didapatkan bahwa keterbatasan sarana dan pra sarana dan waktu menjadi kendala yang sering ditemui oleh guru saat menyiapkan media pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran kosa kata pada sekolah yang menggunakan Bahasa Inggris menjadi bahasa pertama merupakan suatu keharusan. Pembendaharaan kata juga perlu diberikan secara rutin. Peserta didik akan diberikan beberapa daftar kosa kata dan diminta untuk menuliskan artinya, sekaligus membuat

kalimatnya. Namun, walau pembendaharaan kata diberikan setiap minggu, namun peserta didik tetap mengalami kendala dalam menggunakan bahasa dengan cara yang konsisten tanpa harus tercampur. Hal tersebut yang menjadi latar belakang dibuatnya artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah SPK adalah sekolah yang bekerjasama dengan LPA luar seperti cambridge, melalui kerjasama ini pula sekolah menggunakan Bahasa Inggris menjadi bahasa pengantar pertama yang digunakan. Sehingga peserta didik mendapat pelajaran Bahasa Inggris yang lebih intens dibandingkan dengan Bahasa lain. Bahasa lain yang dimaksud adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah dan Bahasa Mandarin. Secara keseluruhan peserta didik menguasai Bahasa Inggris dengan baik. Namun, walau di sekolah secara keseluruhan berbahasa Inggris tidak jarang banyak peserta didik yang di rumahnya orang tua dan keluarganya hanya bisa berbahasa Indonesia. Hal ini juga yang memicu ketika berbahasa lisan mereka mengalami kendala dalam berbahasa, seperti Bahasa yang bercampur antara Bahasa Inggris dengan Bahasa Indonesia. Masalah yang sering ditemukan peserta didik sering sekali menanyakan arti dari sebuah kalimat ketika membaca sebuah wacana atau pertanyaan. Tidak hanya kata-kata yang jarang digunakan, terkadang kata-kata yang sering digunakan, mereka sering sekali mengalami kendala memahaminya. Fenomena ini ditemukan hampir diseluruh kelas di sekolah.

Dari hasil observasi masalah yang diuraikan diatas terjadi karena ketika peserta didik belajar banyak Bahasa ada bagian otak yang bertanggung jawab atas hal tersebut. Tri (2015) mengemukakan Faktor yang juga penting dalam penguasaan bahasa adalah faktor neurologis, yakni kaitan antara otak manusia dengan bahasa. Landasan neurologis bahasa inilah yang mampu menjawab bahwa manusia memiliki kemampuan berbahasa, tetapi hewan tidak. Penjelasan itu juga selaras dengan pendapat Tri (2015) yang menjabarkan arti Bahasa adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang arbitrer yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama. Dari penjabaran tersebut kita mengetahui bahwa Bahasa ini merupakan cara manusia berkomunikasi, hal ini yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Dalam Masilva (2020) Neurolinguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari proses otak dalam merekam dan membentuk bahasa. Otak kita terbagi dalam dua bagian besar kanan dan kiri. Otak ini yang menciptakan konsep berbahasa dan daya nalar untuk apa yang manusia akan ucapkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyiapkan pembelajaran yang maksimal agar bagian otak ini dapat menangkap berbagai bahasa secara utuh.

Menurut Tri (2015) Perkembangan bahasa merupakan salah satu mata rantai pertumbuhan anak selain perkembangan lain seperti perkembangan motorik kasar, perkembangan pemecahan masalah visuo motor yang merupakan gabungan fungsi penglihatan dan motorik halus, serta perkembangan sosial. Penjelasan tersebut memperkuat masalah yang ditemukan dalam berbahasa, ketika anak sedang dalam tahap perkembangan, maka mereka juga mengalami perkembangan dalam berbahasa. Adapun perkembangannya diuraikan sebagai berikut Tri (2015) Setiap anak yang normal pertumbuhan pikirannya akan belajar B1 atau bahasa ibu dalam tahun-tahun pertama dalam hidupnya, dan proses ini terjadi hingga kira-kira umur 5 tahun. Sesudah itu pada masa pubertas (sekitar 12-14 tahun) hingga menginjak dewasa (sekitar 18-20 tahun), anak itu akan tetap belajar B1. Sesudah pubertas ketrampilan bahasa anak tidak banyak kemajuannya, meskipun dalam beberapa hal, umpamanya dalam kosakata, ia

belajar B1 terus menerus selama hidupnya. Pemerolehan B1 kita anggap bahasa yang utama bagi anak karena bahasa ini yang paling mantap pengetahuan dan penggunaannya. Dari penjelasan tersebut di ketahui bahwa ketika anak mempelajari banyak bahasa, namun tidak konsisten, ia akan mengalami kendala. Kendala yang dimaksud adalah tidak menguasai Bahasa yang digunakan 100%. Normalnya yang baik adalah ketika anak mempelajari banyak bahasa, maka ia akan menguasai secara keseluruhan dan tidak kesulitan dalam menempatkan kosa kata yang tepat. Safri (2016) Usia sekolah anak dalam tahap integrasi perkembangan, mengatur dan memadukan berbagai keterampilan perkembangan untuk menyesuaikan tugas yang semakin rumit, salah satunya adalah perkembangan berbahasa.

Rusniah (2016) Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, produk bahasa mereka juga meningkat dalam kuantitas, keluasan dan kerumitan. Anak-anak secara bertahap berubah dari melakukan ekspresi menjadi melakukan ekspresi dengan berkomunikasi, yang juga berubah dari komunikasi melalui gerakan menjadi ujaran. Anak usia dini biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara seperti bertanya, berdialog dan beranyanyi. Sejak usia 2 tahun anak menunjukkan minat untuk menyebut nama benda. Minat tersebut terus berkembang sejalan dengan bertambah usia dan menunjukkan bertambah pula perbendaharaan kata. Dengan perbendaharaan kata yang di miliki anak mampu berkomunikasi dengan lingkungannya yang lebih luas.

Dari permasalahan di atas maka solusi yang harus diberikan pada peserta didik dalam mempelajari banyak Bahasa adalah, secara rutin menambah perbendaharaan kata. Dalam proses penambahan kata tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif seperti kamus, kosa kata bergambar, benda konkrit, permainan dengan kosa kata dan kalimat. Media yang dimaksud dapat berupa konkrit atau digital. Saat ini penguasaan media digital akan sangat membantu karena lebih interaktif. Media digital banyak dilengkapi dengan animasi menarik dan permainan yang interaktif. Selain itu membuat kalimat menggunakan kosa kata yang tepat dapat membantu peserta didik memahami lebih nyata.

Dalam hal ini permasalahan yang ditemukan tersebut, terbukti terselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Dalam hal ini media pembelajaran Wordwall dan Quizziz untuk media digital. Menggunakan kuis dengan media tersebut membantu peserta didik tertantang dan belajar dengan cara menyenangkan dalam belajar kosa kata. Selain itu, cara efektif lainnya adalah dengan menggunakan kamus besar bahasa indonesia dikombinasikan dengan cara bermain. Setiap grup akan ditantang untuk mencari arti kata pada kamus, grup yang tercepat akan menjadi pemenang hal ini yang membuat peserta didik mengingat kosa kata yang mereka baca dengan baik. Selain menyenangkan, pembelajaran menggunakan media interaktif membantu peserta didik, mudah mengingat pembelajaran.

Guru harus menjadi sosok yang kreatif, inovatif, dan komunikatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Ketika guru mampu menemukan model, strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat, bukan hanya peserta didik yang merasa dimudahkan namun juga guru akan merasa tenang dan tidak overload dalam mengelola kelas dan pembelajaran di kelas. Hasil belajar peserta didik meningkat, motivasi peserta didik meningkat dan yang paling penting pembelajaran jadi lebih bermakna.

SIMPULAN

Bahasa adalah cara manusia berkomunikasi. Sama dengan tahap perkembangan lainnya, berbahasa terus berkembang, makin muda usianya makin mudah bagi individu untuk mempelajari banyak Bahasa, dalam berbahasa diperlukan kekonsistensian dalam menambah pembendaharaan kata dan tentu saja menggunakan Bahasa yang sama secara konsisten. Jangan mencampur bahasa yang satu dengan bahasa lainnya. Selain itu, guru harus menjadi sosok yang kreatif, inovatif, dan komunikatif dalam pengajaran. Termasuk dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pengelolaan kelas. Manfaat yang akan dirasakan bukan hanya untuk peserta didik tapi juga untuk guru. edia pembelajaran Wordwall dan Quizziz untuk media digital. Menggunakan kuis dengan media tersebut membantu peserta didik tertantang dan belajar dengan cara menyenangkan dalam belajar kosa kata. Selain itu, cara efektif lainnya adalah dengan menggunakan kamus besar bahasa indonesia dikombinasikan dengan cara bermain. Setiap grup akan ditantang untuk mencari arti kata pada kamus, grup yang tercepat akan menjadi pemenang hal ini yang membuat peserta didik mengingat kosa kata yang mereka baca dengan baik. Selain menyenangkan, pembelajaran menggunakan media interaktif membantu peserta didik, mudah mengingat pembelajaran. Mempelajari banyak bahasa merupakan hal yang bagus, melatih otak kita, namun jika kita tidak mampu untuk konsisten memperlajarinya akan banyak kendala yang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismiani, Pratimi. (2020). Penggunaan Bahasa Ibu Dalam Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Issn 2614-624x
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Issn 2549-1725.
- Budiangsi, Tri. (2015). Peran Neurolinguistik Dalam Pengajaran Bahasa. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vol .3, No. 2, September 2015.
- Magdalena.Ina (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. Jurnal Edukasi Dan Sains Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021; 312-325 <https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Edisi>.
- Arnianti. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. Urnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial Volume 1, Nomor 1, Agustus 2019; 139-152 <https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pensa>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. E-Issn: 2614-4417.
- Rusniah. (2016). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhen Tahun Pelajaran 2015/2016. 1445-2792-1-Sm.
- Mardison, Sarfi. (2016). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (Sd/Mi) . Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, Volume Vi Edisi 02 2016, Hlm 635-643.
- Harianja. Nurilam. (2020). Hubungan Bahasa Dengan Otak. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/74692>
- Raynox, Masilva. (2020). Neurolinguistik Dan Penerapannya Dalam Teknologi. P-Issn 2355-4126 E-Issn 2527-8754 [Http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Paramasastra](http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Paramasastra).