

Penggunaan *Flip Over Pelangi* sebagai Media Peningkatan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia terhadap Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP 1 Bandar Lampung)

Sariyah Astuti¹, Dian Puspita²

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, STMIK Pringsewu Lampung
Email : ririastuti91@gmail.com

Abstrak

Penggunaan Flip Over Pelangi sebagai media peningkatan penggunaan ejaan bahasa Indonesia terhadap siswa SMP penggunaan ejaan bahasa Indonesia merupakan suatu gagasan dalam menjawab kesulitan guru dalam mengarahkan perhatian, minat, dan motivasi anak terhadap pokok bahasan ejaan bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah memaparkan Flip Over Pelangi sebagai media peningkatan kemampuan penggunaan ejaan bahasa Indonesia bagi anak usia dini serta menjelaskan cara penggunaannya dalam proses pembelajaran. Flip Over Pelangi merupakan media visual yang memiliki karakteristik umum bagi media visual, yaitu: mudah dibuat sendiri secara sederhana, murah biayanya, sesuai dengan emosional anak, mudah dipersiapkan dan digunakan, sangat praktis perawatannya, serta penyimpanannya tidak memerlukan tempat yang luas. Dalam proses pembelajaran guru menjelaskan konsep-konsep dasar materi ejaan bahasa Indonesia disertai dengan contoh-contoh yang terdapat dalam Flip Over Pelangi. Setelah itu, orang tua membagi siswanya ke dalam kelompok-kelompok untuk kemudian ditugaskan untuk menggunakan media ini. Penggunaan media ini diakhiri dengan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran dan diteruskan dengan pembahasan bersama mengenai materi dan soal-soal yang dianggap sulit bagi mayoritas siswa disertai penguatan dari guru. Adanya suasana pembelajaran yang interaktif dan diskusi antarsiswa yang dinamis, maka penggunaan Flip Over Pelangi dalam pembelajaran dapat menjadi media peningkatan kemampuan penggunaan ejaan bahasa Indonesia siswa yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kata kunci : *Flip Over Pelangi*, Media, Ejaan

Abstract

The use of Flip Over Pelangi as a medium for increasing the use of Indonesian spelling for junior high school students the use of Indonesian spelling is an idea in responding to the difficulties of teachers in directing children's attention, interest, and motivation to the subject matter of Indonesian spelling. The purpose of this study is to describe Flip Over Pelangi as media to improve the ability to use Indonesian spelling for early childhood and explain how to use it in the learning process. Flip Over Pelangi is a visual media that has general characteristics for visual media, namely: easy to make yourself simply, inexpensively, according to children's emotions, easy to prepare and use, very practical to maintain, and storage does not require a large space. In the learning process the teacher explains the basic concepts of Indonesian spelling material accompanied by examples contained in Flip Over Pelangi. After that, parents divided their students into groups and then assigned them to use this media. The use of this media ends with an evaluation of learning activities and continues with a joint discussion of materials and questions that are considered difficult for the majority of students accompanied by reinforcement from the teacher. With an interactive learning atmosphere and dynamic discussion between students, the use of Flip Over Pelangi in learning can be a medium for increasing students' ability to use Indonesian spelling which includes cognitive, affective, and psychomotor abilities.

Keywords : Rainbow Flip Over, Media, Spelling

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis (Depdikbud, 1994: 20). Prinsip tujuan akhir pengajaran bahasa yaitu agar siswa terampil berbahasa. Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Depdikbud, 1994:21). Keempat keterampilan berbahasa tersebut tidak dapat dipisahkan dari pemahaman konsep ejaan bahasa Indonesia. Pemahaman terhadap konsep ejaan bahasa Indonesia sangat diperlukan untuk membiasakan siswa menggunakannya baik untuk kegiatan membaca maupun menulis dengan tingkat ketelitian dan pemahaman yang tinggi. Ketelitian dan pemahaman yang tinggi sangat diperlukan di dunia modern, misalnya: untuk memahami atau menyusun dokumen penting dan penggunaan komputer (Depdikbud, 1994:24), dari sinilah dapat dilihat betapa pentingnya pemahaman konsep ejaan tersebut dapat dimanfaatkan dalam kegiatan berbahasa sehari-hari baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini harus dilengkapi juga dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan. Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), pembelajaran ejaan bahasa Indonesia secara lengkap diberikan pada kelas V Sekolah menengah pertama. Secara ideal, semua warga negara Indonesia harus mahir berbahasa Indonesia lisan dan tulis secara baik dan benar. Hal ini karena telah lama diberlakukannya ketentuan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kenyataannya di lapangan terbukti masih ada perilaku yang menyimpang dalam menggunakan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan. Secara asumsi hal ini terjadi karena beberapa kemungkinan, yaitu sebagai berikut:

1. Para guru kelas di Sekolah menengah pertama dalam melakukan bimbingan belajar mengalami beban tugas yang cukup berat. Mereka di dalam melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru kelas harus memberikan sejumlah mata pelajaran bukan hanya bahasa Indonesia.
2. Para guru sekolah menengah pertama sibuk untuk menyiapkan murid-murid untuk memasuki naek kelas di akhir tahun ajaran.
3. Guru Sekolah menengah pertama disibukkan adanya program pengayaan materi menjelang UAN.
4. Pedoman umum EYD belum sepenuhnya dipahami dan dilaksanakan oleh para guru Sekolah menengah pertama di seluruh Indonesia.
5. Belum adanya media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa merasa bosan, akhirnya tujuan yang diharapkan sulit tercapai.

Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi dan kurikulum tingkat satuan pendidikan, guru mempunyai keleluasan untuk menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan KTSP merupakan upaya untuk menyempurnakan kurikulum agar lebih dekat dengan guru (Mulyasa, 2006:9). KTSP merupakan penyempurna kurikulum berbasis kompetensi yang tetap menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Posisi siswa yang sebelumnya menjadi obyek pembelajaran kini beralih menjadi subyek pembelajaran. Dengan adanya perubahan posisi ini menyebabkan terjadinya perubahan pola pembelajaran dari pembelajaran pasif menjadi pola pembelajaran aktif. Dari pola pembelajaran yang demikian, guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana siswa aktif di dalam kelas. Apalagi dalam pembelajaran ejaan bahasa Indonesia yang pada umumnya dianggap sulit oleh siswa. Hal ini terbukti dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa sekolah menengah pertama 02 Sekoran yang menjawab ejaan sebagai materi bahasa Indonesia yang paling sulit mencapai 79,5 %. Oleh karena itu, guru harus dapat menarik minat siswa dalam belajar ejaan bahasa Indonesia agar kegiatan belajar menjadi lebih kondusif sehingga tujuan pembelajaran ejaan bahasa Indonesia tercapai. Menurut penuturan guru sekolah tersebut, rendahnya pemahaman ejaan bahasa Indonesia siswa disebabkan kurang adanya minat dan motivasi dalam belajar ejaan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya media yang dapat membantu dalam pembelajaran agar mereka tidak bosan.

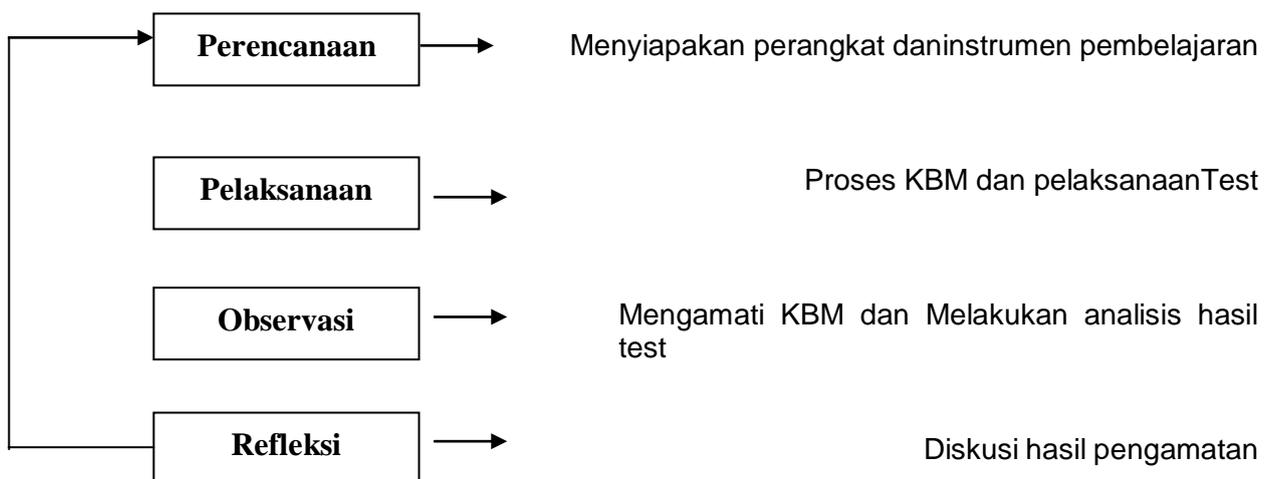
Flip Over Pelangi merupakan media visual yang berbentuk catatan atau daftar yang

disusun secara sistematis sedemikian rupa sehingga dapat diperlihatkan bagian demi bagian. Di samping pengoperasiannya tidak rumit, media ini juga relatif mudah dibuat. *Flip Over Pelangi* terdiri atas berkas lembaran-lembaran *Flip Over*, pemutar undian atau Rolet, dan bintang penghargaan, setiap lembar didesain dengan warna seperlunya untuk menarik minat siswa sehingga pusat perhatian belajar dapat terarah secara optimal.

Berangkat dari itulah penulis menyampaikan gagasan untuk menggunakan *Flip Over Pelangi* sebagai media peningkatan kemampuan penggunaan ejaan bahasa Indonesia siswa Sekolah menengah pertama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang berbasis kelas. Penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar (KBM) di kelas tersebut. Desain penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian Kemmis dan MC. Taggart yang membagi penelitian dalam siklus-siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. PTK dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu proses tindakan pada siklus I dan siklus II. Siklus I bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis opini siswa. Siklus I digunakan sebagai refleksi untuk melaksanakan siklus II. Hasil proses tindakan pada siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis opini setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I. PTK dilaksanakan dalam wujud proses pengkajian berdaur yang terdiri atas empat tahap pada setiap siklusnya yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Proses penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur pelaksanaan penelitian keefektifan Flip Over Pelangi dalam meningkatkan kemampuan penggunaan ejaan siswa kelas Sekolah menengah pertama.

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru untuk membelajarkan siswa dengan menggunakan metode, media, dan strategi sehingga dapat terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Hasil pembahasan data dari implementasi tindakan kelas dalam dua siklus melalui kegiatan pembelajaran materi ejaan bahasa Indonesia dengan mendayagunakan media visual *Flip Over Pelangi*, peneliti memperoleh hasil yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

Deskripsi Data Pembelajaran Materi Ejaan Bahasa Indonesia Melalui Media Visual *Flip Over Pelangi*

Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa menggunakan ejaan bahasa Indonesia dalam kegiatan berbahasa baik lisan maupun tertulis secara baik dan benar, guru mendayagunakan media visual *Flip Over Pelangi* sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajara maksimal. Melalui media visual *Flip Over Pelangi* didesain dengan warna yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Sikap dan motivasi yang tinggi dapat membangun kreativitas berpikir siswa untuk mencapai suatu hal yang sangat penting dalam proses belajar.

Pendayagunaan media *Flip Over Pelangi* dalam proses pembelajaran materi ejaan bahasa Indonesia meliputi kegiatan melalui tanya jawab, curhat pendapat, diskusi dan kerja kelompok siswa menanggapi materi pembelajaran dengan semangat dan inisiatif ingin bertanya. Setiap ide atau inisiatif bertanya dari siswa ditampung oleh guru kemudian dikembalikan pada kelas untuk dibahas atau dicarikan jalan keluarnya. Dengan demikian dinamika belajarkelas terbentuk kondisi pembelajaran yang interaktif antara komponen-komponen belajar. Pembelajaran materi ejaan bahasa Indonesia melalui media visual *Flip Over Pelangi* dilakukan tahap demi tahap untuk membiasakan siswa menggunakannya baik untuk kegiatan membaca maupun menulis dengan tingkat ketelitian dan pemahaman yang tinggi. Cara belajar yang ditetapkan adalah klasikal, individual, dan kelompok dengan pendalaman materi melalui latihan soal, pengamatan media visual dan lembar kerja siswa. Sebelum melaksanakan tugas baik tertulis maupun lisan terlebih dahulu siswa menyusun rangkuman dan mencatat sebagai pengalaman belajar. Pemberian motivasi oleh guru berupa penguatan dapat membangkitkan motivasi instrinsik siswa yang ditandai dengan rasa ingin tahu, ingin mencoba, dan hasrat untuk maju dalam belajar.

Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa.

Proses belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keteampilan, dan sikap pada diri siswa; perubahan itu akan tampak dalam tingkah laku siswa atau prestasi siswa. Melalui penerapan model pembelajaran dengan mendayagunakan media visual *Flip Over Pelangi* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi ejaan terjadi peningkatan pada proses pembelajaran, peningkatan sikap dan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan prestasi hasil belajar.

Perbandingan hasil belajar materi ejaan pada siklus I dan II setelah direkapitulasi dengan analisa data deskriptif kualitatif dan persentase tergambar seperti berikut dibawah ini.

Tabel 1. Perbandingan hasil belajar materi ejaan pada siklus I dan II

Deskriptif Kualitatif	Siklus I	Prosentase	Siklus II	Prosentase
85 – 100 = Sangat baik	-	- 43	9 siswa	26,6%
70 – 84 = baik	14 siswa	57	20 siswa	73,3%
60 – 69 = cukup	18 siswa	-	-	-
50 – 59 = kurang	-	-	-	-
<49 = sangat kurang	-	-	-	-

Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan persentase adalah sebagai berikut :

80-100 = sangat baik
70-84 = baik
60-69 = cukup
50-59 = kurang
>49 = kurang

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan berbagai penyimpangan yang ditemukan selama proses interaksi instruksional pada siklus I agar mendapat perhatian secara serius dalam rangka mengupayakan peningkatan kemampuan pengguna ejaan bahasa Indonesia melalui media *Flip Over Pelangi* untuk mencapai peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) setara Sekolah menengah pertama dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Siklus I

1. Penggunaan Huruf Kapital

Penyimpangan-penyimpangan yang ditemukan mengenai penggunaan huruf kapital adalah sebagai berikut :

- a. Menuliskan huruf n kecil yang diperbesar (dianggap sebagai lambang huruf n kapital) pada nama orang. Penyimpangan bagian ini cukup banyak yaitu 22 siswa.
- b. Menuliskan huruf a kecil diperbesar pada awal kalimat dan nama orang; dilakukan oleh 13 siswa.
- c. Menuliskan huruf kecil yang diperbesar pada nama orang, nama hari, nama khas geografis ; secara acak dilakukan oleh 22 siswa.

2. Penggunaan Tanda Baca

a. Tanda Titik (.)

Tercatat 27 siswa melakukan penyimpangan dalam penulisan huruf i dan j yang tidak memakai titik di atas huruf tersebut. Untuk huruf i dilakukan oleh 5 siswa, dan huruf j 17 siswa. Sedangkan pembubuhan tanda titik pada akhir kalimat ditemukan 3 siswa.

b. Tanda Koma (,)

Penyimpangan yang ditemukan pada pekerjaan siswa adalah :

- 1) Penghilangan tanda koma setelah penulisan ucapan kalimat langsung; contoh: ".....", (nama orang). Dilakukan 4 siswa.
- 2) Penghilangan tanda koma setelah frasa (kelompok kata) seperti ; Oleh karena itu,....dilakukan 30 siswa.

c. Tanda Hubung (-)

Penyimpangan tanda hubung yang dapat ditemukan adalah sebagai berikut;

- 3) Penghilangan tanda hubung pada kata ulang, contoh : Bermalas malasan , seharusnya ditulis : Bermalas-malasan. Pada bagian ini penyimpangan dilakukan 30 siswa.
- 4) Penghilangan tanda hubung pada gabungan kata dengan angka bilangan, contoh : ke 15, seharusnya ditulis : ke-15. Penyimpangan bagian ini dilakukan oleh 8 siswa.

d. Angka/Lambang Bilangan

Angka dipakai untuk menyatakan ambang bilangan atau nomor. Biasanya ditulis dengan angka Romawi. Untuk lambang bilangan yang dinyatakan dengan satu angka Arab dan angka ditulis dengan satu angka ditulis dengan huruf. Bila dipakai secara berurutan boleh menggunakan huruf. Penyimpangan yang dapat ditemukan dari hasil belajar siswa, penulisan lambang bilangan secara utuh, angka yang dimaksud adalah ke-5, yang benar adalah ke lima. Penyimpangan bagian ini dilakukan oleh 26 siswa.

e. Partikel Pun

Partikel pun ditulis harus terpisah dari kata yang mendahuluinya, seperti: Saya pun; kecuali yang merupakan kelompok kata yang sudah padu benar, seperti: Adapun, andaipun, biarpun, sungguhpun... . Penyimpangan pada bagian ini dilakukan oleh 30 siswa.

Siklus II

Siklus II merupakan tahap upaya peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan ejaan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Efektivitas proses pembelajaran dengan mendayagunakan media visual *Flip Over Pelangi* lebih memfokuskan pada sikap atau perilaku selama pelaksanaan interaksi instruksional terutama yang berhubungan dengan

kebermaknaan media visual, kekuatan motivasi yang mampu memberikan pengaruh belajar siswa, perhatian siswa terhadap pelajaran, efektivitas penguatan, dan kreativitas siswa dalam mengembangkan

kemampuan penggunaan ejaan bahasa Indonesia. Aktivitas pembelajaran diarahkan pada tumbuhnya inisiatif dari siswa dan bukan dari guru. Guru dalam tahap ini berfungsi sebagai motivator, fasilitator, dinamisator, dan evaquator. Melalui media visual siswa dibimbing untuk mengelola ide-ide atau gagasan-gagasan dan menemukan jawaban dengan strategi tanya jawab, curah pendapat dan diskusi. Sebagai upaya peningkatan keterampilan menggunakan ejaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, siswa dihadapkan pada materi pembelajaran yang sama dengan materi yang dipelajari pada siklus I. Hal ini dimaksud agar siswa memperoleh retensi pengalaman belajar yang riil, logis, dan tahan lama. Selanjutnya hasil pengalaman belajar siswa selama tahap upaya peningkatan keterampilan menggunakan ejaan secara baik dan benar menunjukkan adanya perubahan yang signifikan seperti yang tergambar dalam table hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menggunakan ejaan bahasa Indonesia melalui media visual *Flip Over Pelangi* pada siswa sekolah menengah pertama Negeri 1 Kota Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa :

1. Pendayagunaan media *Flip Over Pelangi* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa menguasai konsep materi ejaan bahasa Indonesia dengan indikator nilai rata-rata kelas dari hasil akhir evaluasi mencapai 7,93.
2. Peran dan fungsi serta pengaruh media *Flip Over Pelangi* selama proses pembelajaran dapat menambahkan kebermaknaan belajar siswa yang ditandai dengan antusias ingin bertanya dan aktivitas kerja kelompok yang interaktif.
3. Penggunaan media *Flip Over Pelangi* dalam pembelajaran dapat menciptakan pola pembelajaran yang terfokus pada siswa dengan indikator ada dialog interaktif antar teman, mengamati, berbicara.
4. Pendayagunaan media visual *Flip Over Pelangi* dapat menarik minat siswa, memusatkan perhatian siswa pada materi pelajaran, dan mengembangkan ide yang kreatif dari siswa sehingga tercipta suasana belajar yg interaktif, bermakna, dan dinamis.
5. Pembelajaran materi ejaan bahasa Indonesia dengan menggunakan media visual *Flip Over Pelangi* melalui penerapan pembelajaran pola interaksi instruksional dipadukan dengan teknik permainan dapat dilaksanakan melalui prosedur sebagai berikut :
 - a. kegiatan awal; menjelaskan tujuan pembelajaran, melaksanakan appersepsi, dan menggiring siswa menalaah materi.
 - b. Kegiatan inti; (1) menjelaskan konsep ejaan, (2) memberi peluang siswa bertanya, (3) memberi tugas dengan permainan flip over pelangi (4) membandingkan ejaan, (5) merangkum/ menyimpulkan inti pelajaran, (6) melaksanakan evaluasi, dan (7) memberi umpan balik.
 - c. Kegiatan akhir; memberi penguatan berupa motivasi, memberi tindak lanjut berupa remidi / pengayaan, dan menutup pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, HP. 2002. "Pendekatan Wacana dalam Pembelajaran Menulis" dalam *Makalah Lokakarya Nasional Baca-Tulis bagi Guru SMP*, 15 s.d. 22 Oktober 2002.
- Depdiknas. 2006. *Draft Kurikulum Bahasa Indonesia SD & MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Blitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Darsono, M. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang.
- Ekosiswoyo, Rasdi, dkk.1997. *Manajemen Kelas, Suatu Upaya Untuk Memperlancar Kegiatan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press.
- Hakim, Lukman. 1991. *Ejaan dalam Bahasa Indonesia yang Disempurnakan*.

Jakarta: Depdikbud.

Hartono. 1988. *Teknik Mengajar*. IKIP Semarang Press.

Haryadi, Sugeng dkk. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: Unnes Press. Hakim, Lukman. 1991. *Ejaan dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud

Hurlock, E. B. 1996. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga

Mahmud, Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta; Rineka Cipta. Mustakim.1996. *Tanya jawab Ejaan Bahasa Indonesia untuk Umum*. Jakarta:Gramedia.

Sadiman, arief. S. 1.984. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.

Soedjipto. 1996. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan*. Jakarta; Depdikbud.

Sunyobroto, B. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.

Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.

Tarigan, Henry, guntur. 1986. *Pengajaran Ejaan Bahasa Indonesia*. Bandung:Angkasa.

Utomo,Tjipto.1990. *Peningkatan dan pengembangan Pendidikan*. Jakarta:Gramedia