**RINGKASAN KEGIATAN PPM**

****

**Internalisasi Permainan Bahasa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Revitalisasi Bahasa Indonesia di Era Global**

oleh:

Ari Kusmiatun, dkk.

DIBIAYAI OLEH DANA DIPA UNY KEGIATAN 00539 AKUN 525112 TH. ANG. 2010 SESUAI DENGAN SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN KEGIATAN (KONTRAK) PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT REGULER KOMPETISI NOMOR: 180 b/H.34.22/PM/2010, TANGGAL 15 APRIL 2010

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

LEMBAGA PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TAHUN 2010

**RINGKASAN KEGIATAN**

**Internalisasi Permainan Bahasa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Revitalisasi Bahasa Indonesia di Era Global**

Usia bahasa Indonesia sudah tidak lagi muda. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia sudah mencapai usia 82 tahun, sedangkan sebagai bahasa resmi negara usianya mencapai 65 tahun. Dengan posisi atau kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa negara tersebut bahasa Indonesia menjadi bagian dari bangsa yang erat dan sangat fungsional. Salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang sekolah adalah bahasa Indonesia. Sayangnya, pelajaran bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang kurang disegani. Banyak siswa yang menyepelekan pelajaran bahasa Indonesia. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya kemampuan dan keterampilan bahasa Indonesia para siswa. Akibat lebih jauh yang muncul adalah bahasa Indonesia menjadi kurang dihargai dan dicintai. Hal ini akan lebih tidak terkendali jika arus globalisasi kian mendesak dan budaya lain juga kian lekat pada para siswa.

Bahasa Indonesia di sekolah juga sering disepelekan. Akan tetapi, hasil kemampuan berbahasa para siswa juga tidak dapat mencapai nilai maksimal. Hal itu dapat dicermati dari hasil UAN tahun 2009 yang lalu. Para guru mengakui bahwa mereka terjebak rutinitas mengajar yang mengakibatkan kejenuhan.

Banyak pihak perlu berupaya mengatasi hal ini. Kepedulian terhadap bahasa Indonesia perlu dimunculkan. Rasa kecintaan pada bahasa Indonesia harus dipupuk dan dikembangkan. Oleh karena itu, perlu suatu usaha revitalisasi bahasa Indonesia dalam semua aspek. Hal ini akan memacu rasa kecintaan pada bahasa Indonesia. Salah satu yang dapat dilakukan dan akan berpengaruh sangat efektif adalah mengubah model mengajar guru. Solusi yang ditawarkan dari kegiatan ini adalah dengan memasukkan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk menghindarkan kejenuhan belajar siswa.

Kegiatanpengabdianini mempunyai tujuan agar sebagian besar peserta (75%) mampu: 1) menciptakan atau mengkreasi suatu inovasi permainan bahasa yang sesuai untuk anak didiknya; 2) menyusun, merencanakan, dan menginternalisasikan permainan bahasa yang kreatif dalam pembelajarannya.Setelah memperoleh kegiatan pelatihan ini, para peserta dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi kejenuhan dan kebutuhan anak didik mereka dalam proses penyajian materi di kelasnya. Setelah itu mereka akan dapat menginovasikan model pengembangan bahasa untuk anak didiknya. Inovasi yang mereka lakukan adalah dengan menyusun, merencanakan, dan membuat permainan bahasa yang kreatif.Kecakapan ini akan memberikan bekal bagi peserta untuk lebih profesional lagi menjadi pendidik anak usia dini yang kreatif.Setelah mampu melakukan inovasi kreatif atas model pengembangan bahasa dengan permainan bahasa, para peserta, diharapkan, dapat menyebarluaskan pengalamannya kepada guru-guru lain, baik dalam wadah MGMP. Dengan demikian, rasa cinta akan bahasa dapat dikembangkan pada para siswa.

Khalayak sasaran pengabdian ini adalah guru-guru SMP/MTs yang berada di wilayah kerja Provinsi DIY. Peserta yang hadir berasal dari Gunung Kidul, Kulon Progo, Sleman, Kota Yogya, dan Bantul.Jumlah peserta yang diundang ada 30 orang.Yang konfirmasi hadir ada 27 orang.Pada hari pelaksanaan, hanya ada 20 orang karena 3 orang tidak datang dan 4 orang mengundurkan diri pada hari tersebut.

Beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi ceramah dan tanya jawab, praktik, simulasi, dan brainstorming. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan evaluasi proses, produk, dan kebermanfaatan. Berdasarkan hasil yang ada, berikut ini adalah hasil evaluasi yang dicapai melalui kegiatan ini.

1. Berdasarkan *woerksheet* dan produk pelatihan, 100% peserta dapat menciptakan permainan bahasa yang inovatif kreatif.
2. Berdasarkan proses simulasi dan praktik yang dilakukan, 80% peserta mampu mempraktikan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Berdasarkan hasil produk yang dihasilkan peserta, lebih dari 100% target tercapai karena dari 20 peserta yang hadir terkumpulkan 24 jenis permainan bahasa, baik berupa *framing* ataupun *ice breaking.*

Selain itu, hasil lain dalam pelatihan menunjukkan bahwa semua peserta menyatakan kegiatan ini bermanfaat. Dalam proses kegiatan para peserta nampak aktif, bersemangat, dan terlibat dalam semua kegiatan yang ada. Para peserta juga meminta agar ada tindak lanjut dari hasil yang ada berupa buku permainan bahasa Indonesia.Juga mereka berharap adanya kegiatan PPM yang rutin tiap tahunnya, bahkan jika mungkin dua kali dalam satu tahun.

**Summary of activities**

**Language Game Internalization of Indonesian Subject as Indonesian Revitalization Efforts in the Global Era**

Indonesian age was no longer young. As a national language, Indonesian language has reached the age of 82 years, while as a country's official language, it is 65 years old. By that position or status as a national and official language, Bahasa Indonesia become a part of the nation is a close and highly functional. One of the compulsory subjects in all levels of schooling is Bahasa Indonesia. Unfortunately, the subject of Bahasa Indonesia becomes the lesson that is less respected. Many students underestimate the Bahasa Indonesia subject. That condition affects to the less of optimality of students ability and skills in Bahasa Indonesia. Further effect that emerges is Bahasa Indonesia become less appreciated and loved. It will be more out of control if the globalization and other cultures are also attached to the students.

Bahasa Indonesia subject in school is also often overlooked. However, the result of students’ language skills is also unable to reach the maximum score. It can be seen from the National Final Examination results in 2009. The teachers admitted that they are stuck in teaching routines that lead to saturation.

Many people need to overcome this. Care of Bahasa Indonesia should be raised. The love to Bahasa Indonesia should be fostered and developed. Therefore, it needs a revitalization effort of Bahasa Indonesia in all aspects. This will spur the sense of love to Bahasa Indonesia. One of efforts that can be applied and will affect effectively is changing the teaching strategy. The solution offered in this activity is inserting the game in Bahasa Indonesia learning to avoid saturation of student.

This devotion activity has objective for most participants (75%) to be able to: 1) making or creating an innovation of language game which is appropriate to their students; constructing, planning, and internalizing the creative language game in learning process. After obtaining this training activity, participants can develop their skills in identifying the saturation and the needs of their students in the process of presenting the material in class. After that, they can improve the models of language developing to their students. This proficiency will give the provision for participants to be more professional as a creative early childhood educator. After they can do the creative innovation on the language developing model by language game, the participants is expected can spread out their experience to other teachers in the MGMP organization. Therefore, sense of love to the language can be improved by the students.

The target audiences of this training are the teachers of SMP/MTs in the area of DIY Province. The participants come from Gunungkidul, Kulonprogo, Sleman, Kota Yogya, and Bantul. The number of invited participants are 30 which 27 of them are confirmed to come. On the day of activity, there were only 20 people because 3 people did not come and 4 people resign on that day.

Some activities which were conducted include the lecture and question and answer, practices, simulations, and brainstorming. Evaluation of activities conducted trough the evaluation of process, products, and usefulness. Based on the result, the following are the evaluation result achieved through this activity.

1. Based on *worksheet* and training products, 100% of participants can create innovative creative language game.
2. Based on simulation processes and practices which were conducted, 80% of participants were able to practice the language game in Bahasa Indonesia learning.
3. Based on the results of the participant’s products, more than 100% target is achieved because the 20 participants who attended language, 24 species of game, either *framing* or *ice-breaking* are collected*.*

Besides, another result on this training shows that all participants state that this activity is useful. On the process of activity, the participants look active, enthusiastic, and involve in all activity. The participants also want there is continuity from the result of activity in the form of book of Bahasa Indonesia game. The also expected there is an activity PPM which is routine every year, indeed if it is possible, twice a year.

Listen

Read phonetically