 Internalisasi Permainan Bahasa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Revitalisasi Bahasa Indonesia di Era Global **(PPM Reguler UNY Tahun 2010; Kelompok)** **RINGKASAN KEGIATAN**

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. Kegiatan pengabdian ini 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.

 Pelatihan Pengembangan Media pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Menggairahkan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah **(PPM Reguler UNY Tahun 2010; Kelompok)**

**RINGKASAN KEGIATAN**

 Yogyakarta adalah kota yang mendapat predikat kota pelajar. Barometer keberhasilan pembelajaran banyak dilihat dari kondisi di Yogyakarta, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia.Pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib yang ada pada tiap jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Penguasaan akan bahasa Indonesia menjadi mutlak diperlukan.  Sementara  itu, para siswa justru mulai bosan dengan materi dan pelajaran bahasa Indonesia.  Hal ini terbukti dari beberapa hal. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemakaian media pada pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan minimnya media dalam pembelajaran bahasa terjadi karena guru kurang memahami tentang peran media dalam pelajaran. Di samping itu, para guru juga tidak cukup memiliki keterampilan membuat media pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan pelatihan. Pelatihan pengembangan media ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa guru-guru membutuhkan sarana pertemuan akademik yang merangsang mereka untuk mau berkarya.Lalu bagaimana upaya melatih para guru bahasa Indonesa di Yogyakarta agar dapat mengembangkan dan mengkreasikanmedia pembelajaran bahasa Indonesia? Kegiatan pengabdian berupa pelatihan ini memiliki tujuan agar sebagian besar peserta (75%) mampu:1) menciptakan media pembelajaran bahasa yang kreatif dan inovatif; 2) praktik pembelajaran bahasa dengan media yang menarik; 3)mengembangkan media pembelajaran yang ada di sekolah.Setelah mendapat pelatihan ini, para guru peserta pelatihan diharapkan bertambah wawasan dan pengetahuannya akan penciptaan, pemanfaatan, dan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Setelah mampu menguasai materi pelatihan dengan baik, para peserta pelatihan diharapkan  mengaplikasikannya langsung dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolahnya. Hal ini akan membangun kemajuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum. Dampak lanjutnya adalah para siswa di sekolah dapatbelajar bahasa Indonesia dengan baik dan menyukai bahasa Indonesia. Dengan demikian, kemajuan pembelajaran bahasa akan makin nampak dan bahasa Indonesia akan tidak pudar di hati para pemakainya. Khalayak sasaran dalam program pengabdian ini adalah para guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah tingkat SMA dan yang sederajat di wilayah Yogyakarta. Target peserta minimal 25 orang guru. Undangan yang disebarkan ada 30.   Pada hari pelaksanaan, hanya ada 22 orang karena 4 orang tidak mendapat izin kepala sekolah  dan 4 orang tidak memberi kabar. Lembaga yang terkait dengan pengabdian ini adalah MGMP Bahasa Indonesia di Kabupaten dan Propinsi DIY. Metode yang diterapkan untuk kegiatan ini disesuaikan dengan setiap tujuan, yaitu: ceramah dan tanya jawab, praktik-praktik, simulasi, dan brainstorming. Semuanya terinci dalam penjabaran materi dan jam yang dibuat dalam jumlah 33 jam. Kegiatan berlangsung dalam 2kali pertemuan sesuai kebutuhan yang ada, baik dari penyampaian materi, praktik, sampai dengan kegiatan evaluasi program kegiatan ini. Melalui beberapa evaluasi diperoleh hasil sebagai berikut. Secara proses, para peserta sangat bersemangat dan aktif selama kegiatan. Kegiatan simulasi belum mencukupi waktunya sehingga tidak semua peserta dapat praktik dengan waktu memadai. Secara produk, terdapat 20 jenis media yang dihasilkan oleh peserta pelatihan. Artinya, bahwa 95% peserta telah mampu mengkreasi dan mengembangkan media pembelaajaran bahasa. Sementara itu. 80% peserta mampu praktik menggunakan media yang dikembangkannya dalam simulasi pembelajaran bahasa yang menarik. Beberapa hasil brainstorming dan evaluasi menunjukkan bahwa peserta berharap akan adanya pelatihan lain yang terkait dan berkelanjutan. Mereka menyatakan bahwa kegiatan ini hendaknya di – *follow up* dengan pembuatan modul bahasa Indonesia untuk SMA/SMK yang ada variasi media di dalamnya. Yang terpenting juga, mereka sangat berharap jika pelatihan semacam ini hendaknya menjangkau tempat-tempat terpencil juga.