

Karya Cipta Media Ajar Audio Visual SUKA atau Susun Kata Mahir III

by Niknik M. Kuntarto

Submission date: 16-Aug-2023 04:43PM (UTC+0700)

Submission ID: 2146571700

File name: Cipta_Media_Ajar_Audio_Visual_SUKA_atau_Susun_Kata_Mahir_III.pdf (638.18K)

Word count: 5746

Character count: 36843

WORKSHOP

PENGUASAAN BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA) DENGAN MEDIA AJAR KREATIVITAS BIPA DAHSYAT: PERMAINAN SUSUN KATA (SUKA)¹

Niknik M. Kuntarto & Ariani Selvianan Pardosi

niknik@umn.ac.id

Abstrak:

Bermain dan berbahasa adalah dua kodrat dasariah manusia, baik secara ontologis, epistemologis maupun aksiologis. Era Informasi melahirkan penggunaan ragam bahasa yang kreatif, tidak selalu formal EYD, bahkan beberapa di antaranya cenderung main-main. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga mendorong lahir dan berkembangnya permainan digital, yang mentransformasi jenis maupun cara pembelajar BIPA sekarang mengidentifikasi dirinya dengan permainan. Alih-alih mendistraksi dan menjauhkan anak-anak dari realitas, penggunaan metode bermain, baik permainan tradisional maupun permainan digital, yang mengeksplorasi keterampilan dan penguasaan berbahasa pada anak-anak, sejauh diarahkan berdasarkan kerangka nilai yang luhur dan jelas, justru akan membentuk karakter yang santun, peduli, berani, riang, dan kreatif.

Kata-kata kunci: penguasaan bahasa Indonesia, metode bermain, retorika bermain, kreativitas berbahasa, permainan bahasa, pembentukan karakter

I. Pendahuluan

Mari kita perhatikan dua contoh penggunaan bahasa Indonesia ragam percakapan kontemporer yang cukup diakrabi anak-anak muda berikut ini²:

¹ Dipresentasikan pada Konferensi Internasional, ASILE, Adelaide, Australia pada 2016.

² Sumber gambar diambil dari <https://kataalay.files.wordpress.com/2014/12/bahasa-alay.png> (gambar sebelah kiri) dan <http://kalimatkata.com/wp-content/uploads/2014/01/Gambar-Lucu-Percakapan-HP-bahasa-alay.jpg> (gambar sebelah kanan)



Baik pada contoh gambar yang kiri maupun yang kanan, kedua-duanya menggunakan bahasa *alay*, yang memodifikasi ragam bahasa gaul berbasis bahasa Indonesia. Muncul dan menyebarnya penggunaan bahasa *alay*, yang “mencerminkan kultur yang arbitrer, serba acak, dan suka suka. Penyebabnya, teknologi komunikasi dan informasi dengan jejaring informasi betul-betul membuat dunia lebih datar, seolah-olah tiap individu bebas untuk mengusung produk budaya masing-masing sehingga *de facto* tidak ada aturan yang benar-benar dianut secara baku seperti tampak dari bentuk bahasa *alay* yang tidak beraturan itu” (Kertajaya, 2010), bukan semata-mata main-main serampangan atau hasil olah kreativitas individu yang terhimpun dalam komunitas tutur bahasa ragam spesifik tertentu, melainkan juga difasilitasi oleh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam konteks ini, penyebaran dan dikenalnya bahasa *alay* dapat terwujud berkat adanya berbagai jenis gawai pintar dan aplikasi berciap (*chatting*) untuk berkomunikasi secara *real time* dan terkustomisasi.

Bukan hanya fenomena bahasa *alay*, kemajuan TIK dan makin tersebarnya ruang-ruang kreativitas baik dalam skala global maupun regional dan nasional, juga memunculkan terciptanya berbagai permainan *video games*, *digital games*, dan *online games*. Kesemuanya ini, mau tidak mau, mengandalkan ragam bahasa tertulis dan kecakapan visual pengguna untuk dapat mengakses dan menikmatinya.

Menyikapi gejala-gejala tersebut di atas, gugus pertanyaan besarnya sekarang bisa diajukan seperti ini: Menghadapi gempuran berbagai ragam modifikasi bahasa resmi EYD (bahasa gaul, bahasa *alay*, dst) dan bentuk-bentuk permainan digital serta daring, masihkah ada ruang yang tersisa bagi pembelajaran dan penguasaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar? Bagaimana caranya memanfaatkan kreativitas ragam bahasa dan ragam permainan yang semakin lama semakin banyak serta tak terhindarkan ini untuk membentuk karakter peserta BIPA?

Makalah ini disusun untuk menjawab dua pertanyaan besar di atas. Ada dua tujuan utama dari penulisan makalah ini, yaitu *pertama*, menegaskan signifikansi metode bermain sebagai sarana untuk menguasai bahasa Indonesia, dan *kedua*, mempertahankan argumen bahwasanya permainan digital maupun permainan tradisional itu bersifat komplementer sebagai sarana pembentukan karakter postif bagi peserta BIPA.

II. Kajian Pustaka

Landasan ontologis, epistemologis, dan aksiologis dari manusia sebagai makhluk bermain, tidak bisa kita kesampingkan dua adiknya dalam kajian sastra Barat kontemporer yang membahas tentang bermain, yaitu *Homo Ludens* karya J. Huizinga (terbit pertama kali tahun 1944 dalam bahasa Jerman, versi Inggris terbit pada 1949) dan *Ambiguity of Play* karya Brian Sutton-Smith (terbit pertama kali tahun 1997). Huizinga (1944: 197) berkata bahwa "Dengan semakin meningkatnya sistematisasi dan regimentasi dunia olahraga, yang biasa disebut kualitas-bermain yang murni tak pelak lagi menjadi hilang. Hal ini dapat dengan jelas kita lihat dalam perbedaan antara olahragawan amatir dengan profesional. Penarikan garis perbedaan ini menunjukkan kasta dalam bermain ketika bermain tidak lagi sekadar bermain, yang satu ditaruh dalam peringkat yang lebih rendah (*inferior*) daripada yang satunya (*superior in capacity*). Semangat yang melandasi kelompok profesional bukanlah semangat bermain yang sejati (*the true play-spirit*); yang hilang adalah spontanitas dan kenirwaspadaan (*carelessness*).

Lebih jauh lagi, Huizinga (1944: 203) mengingatkan bahwa pada era kontemporer "(agar) sebuah kegiatan bisa disebut bermain, diperlukan lebih dari sekadar pembatasan-pembatasan dan aturan-aturan. Sebuah permainan pasti dibatasi waktu; ia tidak memiliki hubungan dengan kenyataan yang ada di luarnya, dan tindakan bermain itu sendiri adalah tujuannya. Selain itu, kegiatan bermain ditunjang oleh adanya kesadaran bahwa bermain itu menyenangkan (*pleasurable*), bahkan riang gembira (*mirthful*), sebuah aktivitas relaksasi dari tegangan-tegangan hidup sehari-hari."

Kajian Sutton-Smith tentang "bermain" cukup berbeda dari Huizinga. Sutton-Smith menggunakan istilah **retorika** untuk menampilkan pemahamannya tentang jenis dan klasifikasi bermain. Baginya, retorika adalah "Suatu diskursus persuasif atau narasi implisit, yang secara cerdas ataupun tidak, diadopsi oleh anggota-anggota kelompok tertentu guna memengaruhi orang lain akan kebenaran dan keberhargaan dari pokok-pokok yang mereka percayai (Sutton-Smith, 1997: 8), atau dikarenakan adanya "nilai-nilai ideologis yang dipegang dan dipercayai oleh para penganut atau penghayatnya guna memengaruhi orang lain juga untuk memercayai dan menghidupinya" (Sutton-Smith, 1997: 11).

Dalam bukunya *Ambiguity of Play* tersebut, Sutton-Smith memperkenalkan **tujuh buah retorika bermain** yang biasa dipakai sebagai rujukan teoretis atau reflektif dalam literatur ilmiah Barat (Sutton-Smith, 1997: 8-10), yaitu: *Pertama*, retorika bermain sebagai **kemajuan (*progress*)**, yang biasanya diterapkan pada permainan anak-anak dengan segala konotasi positif keselarasan dengan tumbuh-kembangnya. *Kedua*, retorika bermain sebagai **nasib (*fate*)**, yang biasanya diterapkan pada berbagai jenis permainan yang mendasarkan dirinya pada untung-untungan (*games of chance*) atau pertarungan (*gambling*). *Ketiga*, retorika bermain sebagai **kekuasaan (*power*)**, yang biasanya diterapkan pada bidang olahraga, atletik, dan berbagai perlombaan (*contests*). *Keempat*, retorika bermain sebagai **identitas (*identity*)**, yang biasanya diterapkan pada perayaan-perayaan atau festival-festival tradisional dan komunitas yang biasanya dilihat sebagai sarana untuk meneguhkan, menjaga, dan mengkedepankan relasi kekuasaan dan identitas dari para pemain atau penghayat komunitas tersebut. *Kelima*, retorika bermain sebagai **(*dunia*) imajiner**, yang ditopang oleh sikap dan pandangan modern

yang positif terhadap kemampuan kreatif dan inovatif. *Keenam*, retorika bermain sebagai **diri (*rhetoric of the self*)** yang biasanya diterapkan pada kegiatan soliter seperti hobi dan kesenangan, atau aktivitas berisiko tinggi seperti *bungee jumping*. Terakhir, *ketujuh*, adalah retorika bermain sebagai **kekonyolan (*frivolous*)** yang biasanya diterapkan pada kegiatan untuk mengisi waktu senggang atau kegiatan yang dilakukan untuk sekadar konyol-konyolan (*the foolish*).

Kedua, untuk uraian signifikansi bermain dalam konteks pendidikan, penulis merujuk pada pemikiran dua tokoh besar pendidik di Indonesia dan di Jerman, yaitu Ki Hadjar Dewantara (1889-1959) sebagaimana diuraikan Ki Supriyoko (2012) dan Elis Komalasari (2013) dan Hans-Georg Gadamer (1902-2002) sebagaimana diuraikan Hendar Putranto (2010).

Aktivitas bermain memiliki signifikansi yang sentral dan menentukan dalam semesta pemikiran dan praktik pedagogik yang dilakukan Ki Hadjar Dewantara sejak beliau berkiprah secara intens dalam dunia pendidikan di Indonesia pra-kemerdekaan, dengan mendirikan *Nationaal Onderwijs Instituut Tamansiswa* atau Perguruan Nasional Tamansiswa pada 3 Juli 1922. Menurut Ki Supriyoko, yang merupakan penerus amanah Ki Hadjar Dewantara di Tamansiswa, sebagai **Ketua Pendidikan & Kebudayaan Majelis Luhur Taman Siswa Yogyakarta**, "Kurikulum yang dirancang Ki Hadjar Dewantara disampaikan dengan cara bermain (*dolan*) seperti dolan anak, tarian, nabuh gamelan, dsb. Dalam model kurikulum yang dikembangkan Ki Hadjar, anak diajari calistung yang disampaikan dengan aneka permainan. Praktiknya mengajari anak membaca dengan cara bermain, mengajari anak menulis dengan cara bermain, dan mengajari anak berhitung dengan cara bermain." (Supriyoko, 2012: 3-5).

Lebih jauh lagi, mengajari anak menulis dan berhitung dengan cara bermain" yang dipraktikkan oleh **Ki Hajar Dewantara di Taman Siswa**, ternyata memiliki kaidah aksiologis, ditopang oleh nilai-nilai etis dan estetis, sekaligus berakar pada tanah budaya asli Indonesia. Penelitian yang dilakukan Komalasari (2013) menegaskan bahwa "Permainan anak-anak memiliki kedudukan yang sangat penting di negara Indonesia, sebagian besar permainan-permainan anak disertai dengan nyanyian-nyanyian dan hal tersebut membuktikan adanya musikalitas pada anak-anak. Oleh karena itu bentuk permainan di Taman Kanak-kanak dapat berupa permainan dengan nyanyian dan atau permainan dengan lagu dan gerak berirama. Permainan anak-anak selalu mengandung nilai-nilai pendidikan, baik dalam sisi fisik maupun psikologis. Kesenian untuk anak-anak dapat dilakukan melalui permainan, khususnya latihan kesenian suara, tari dan sandiwara. Semuanya itu adalah dasar dari pendidikan budi pekerti."

Merujuk pada **pandangan filsuf Jerman terkemuka, Hans-Georg Gadamer (1902-2002), konsep "bermain" (*Spiel*) memiliki bobot ontologis yang mendalam, bukan sekadar instrumentalis maupun epistemologis seperti disampaikan Ki Hadjar Dewantara di atas. Gadamer dalam adikaryanya, *Truth and Method* (1960) membahas letak pentingnya bermain dalam penyingkapan Kebenaran yang mewujud dalam struktur ontologis seni dan pengalaman manusia tentang seni itu sendiri (Malpas, 2015). Dalam wawasan Gadamer, alangkah keliru jika memahami bermain (*Spiel*) sebagai main-main belaka. "Jika bermain hanya dimengerti sebagai bermain, ia tidaklah serius. Bermain mempunyai relasi khusus dengan keseriusan. Keseriusanlah yang memberi 'tujuan'**

pada bermain, sebagaimana dikatakan oleh Aristoteles, kita bermain 'untuk rekreasi'. Namun, bukan hanya tujuan ini yang membuat bermain menjadi serius. Bermain pada dirinya sendiri mengandung keseriusan, bahkan keseriusan yang suci. Dalam bermain, semua relasi bertujuan yang menentukan eksistensi aktif dan peduli daripadanya ditunda, bukannya menghilang. Bermain memenuhi tujuannya hanya jika si pemain kehilangan dirinya dalam bermain. Keseriusan bukanlah sesuatu yang menjauhkan kita dari bermain. Namun, sebaliknya, keseriusan dalam bermain adalah hal yang niscaya untuk membuat bermain menjadi sungguh-sungguh." (Gadamer, 1989: 102–106 dalam Putranto, 2010: 59)

Ketiga, tentang nilai-nilai yang diusung permainan digital, misalnya dalam bentuk *video games* dan *online games*, penulis merujuk pada tulisan Dodig-Crnkovic dan Larsson (2005), Pelletier (2009), Corliss (2011), Kupperman, dkk. (2011). Sementara untuk permainan bahasa (*language games*), penulis merujuk dari buku yang disunting Chapman dan Routledge (2009) serta artikel di jurnal yang ditulis Valipour dan Aidinlou (2014).

Dodig-Crnkovic dan Larsson (2005) menyoroti secara seimbang baik dampak positif maupun negatif dari permainan digital (*e-games*). Yang positif, di antaranya adalah bahwa permainan digital dapat meningkatkan koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial, membantu bertumbuhnya kreativitas, mengembangkan daya berpikir non-linier dan jelajah, membuat anak merasa lebih nyaman dengan keberadaan komputer secara khusus dan teknologi secara umum, sekaligus mengembangkan literasi media, berpikir logis, penyelesaian masalah kemampuan berkomunikasi lintas jender, ras, agama, usia, serta membangun kemampuan bekerja sama. Permainan digital merupakan wadah pembelajaran yang amat berpengaruh karena setiap pelaku permainan berpartisipasi secara aktif, terutama dengan adanya perhatian yang terfokus, pembentukan kebiasaan dengan pola pengulangan serta penguatan motivasi lewat ganjaran. Sementara, dampak negatifnya di antaranya adalah, merujuk pada meta-studi yang dilakukan Anderson dan Bushman (2001), terpaparnya pemain *video games* pada tayangan bermuatan kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif, naiknya tekanan darah, cara berpikir dan bersikap yang menoleransi tindakan, gagasan serta perasaan yang juga agresif.

Makalah yang ditulis Pelletier (2009), mencoba menarik konsekuensi praktis dari distingsi yang dibuat Sutton-Smith (1997) tentang tujuh buah retorika bermain. Pelletier mengajukan sebuah alternatif berpikir tentang permainan digital yang bukan diimpor dari realitas "luar sana" dan dicangkokkan mentah-mentah ke dalam sistem pendidikan yang sudah ada, yang dianggap gagal 'memanusiakan' siswa didik, melainkan yang justru tertanam dalam sistem itu sendiri, yang dihasilkan oleh para siswa didik berumur 12-13 tahun dalam konteks proyek pendidikan media. Permainan digital pertama-tama merupakan relasi, objek yang terhubung dalam suatu interaksi sosial antara siswa didik dengan para guru, instruktur, *setting* kelas dan proyek yang diberikan kepada mereka, yang bentuk dan maknanya bergantung pada situasi dan strategi pembelajaran yang dialami para siswa itu sendiri.

Kupperman, dkk. (2011), dengan mengambil contoh sebuah permainan simulasi sosial berbasis Web, *Place Out Of Time* (<http://poot.icsmich.org/>) menunjukkan bahwa ada berbagai jenis nilai pendidikan yang dapat dialami partisipan, di antaranya adalah

keseriusan untuk menghayati permainan peranan (*role-playing*) yang mereka asumsikan sesuai dengan *setting* dan narasi yang sudah ditetapkan.³ Rerasa dan imajinasi kesejarahan juga dilibati oleh para partisipan dengan penuh antusias, berbeda dari belajar sejarah di ruang-ruang kelas tradisional. Jenis permainan digital POOT sungguh-sungguh menggarisbawahi pentingnya menghargai keseriusan para pemain dalam menghidupi perannya dalam permainan, keberanian menemukan dan menciptakan jenis interaksi yang baru setiap kali masuk bermain, serta mengapresiasi hasil karya para siswa dengan menggunakan ukuran-ukuran yang mereka temukan sendiri dalam proses.

Hasil temuan Galipour dan Adinlou (2014) menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing pada tingkat pra-sekolah memiliki dampak positif. Para siswa yang mendapatkan pengajaran dengan teknik permainan bahasa menunjukkan performa yang lebih baik dibandingkan sebelum diajarkan dengan teknik ini. Selama bermain permainan bahasa, para siswa berupaya untuk menang dan melampaui kompetitor lainnya demi keuntungan mereka sendiri. Hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka dan menstimulasi mereka untuk maju tahap demi tahap dalam proses belajar. Pada gilirannya, keberhasilan ini akan mendorong para guru untuk mengajarkan kepada murid-murid mereka gagasan-gagasan yang berbeda, aturan-aturan gramatika, cara membuat kalimat, pengetahuan umum, dan lain-lain. Penggunaan permainan bahasa dapat merebut perhatian siswa dan mendorong mereka berani mengikuti kegiatan-kegiatan yang dirancang, terutama kerja tim, meningkatkan motivasi belajar mereka, sekaligus membuat ruang kelas menjadi tempat yang segar dan membahagiakan.

III. Analisis

Berikut disampaikan empat matra analisis yang saling terkait menyangkut pembentukan karakter para pembelajar BIPA yang menggunakan metode bermain untuk menguasai bahasa Indonesia.

A. Bermain: penciptaan ruang antara yang dimediasi (*mediated*) dan yang tidak dimediasi (*immediate*)

Berbahasa dan bermain adalah dua aktivitas kodrati manusia, yang lewatnya manusia menyingkapkan identitas dirinya sekaligus terhubung dengan sesama atau yang lain (*the others*). Pada yang satu (berbahasa), terungkap dimensi onto-antropologis manusia, atau, dalam bahasa yang lebih populer, kecerdasan linguistik dan kecerdasan intra serta inter-personalnya. Pada yang lain (bermain), lebih ditonjolkan dimensi psiko-motoriknya.

Jika dilihat secara jeli perbedaan yang mendasar antara bermain secara tradisional dengan bermain secara digital, muncullah konsep ruang antara, yang dimediasi maupun yang tidak dimediasi. Ruang antara adalah ruang identifikasi si

³ *The players were serious about the game itself, not just about how they might benefit from having played the game* (Kupperman, dkk. 2011: 25); *Players need to take the game seriously while playing the game, even though they know that the result may be, in the larger world, trivial and arbitrary. In this sense, all games are serious games—players are obliged to take the game seriously, or they are not really playing.* (Kupperman, dkk. 2011: 27)

pemain baik dengan dirinya sendiri, dengan semesta aturan yang melingkupinya (*rules of the game*) dan dengan pemain lain yang ikut bermain dengannya. Ruang antara ini lebih kental dimediasi pada permainan digital, di antaranya dengan layar kaca (*screen*), tombol permainan (*joystick*), koneksi listrik dan internet, perangkat komputer meja maupun pangku, serta berbagai aksesoris tambahan lainnya, seperti kacamata 3D, topi, kostum khusus, dan sebagainya.

Dalam ruang yang termediasi layar maupun perangkat digital¹² tambahan lainnya, si pemain tidak terhubung secara menubuh (*embodied relationship*) baik dengan dirinya sendiri maupun dengan lawan mainnya. Dunia virtual menjarakkan pemain dengan kebertubuhan dirinya sekaligus tubuh orang lain yang menjadi lawan atau mitraandingnya. Distansiasi ini dapat bermakna ganda sekaligus ambigu. Ganda karena pemain bukan hanya menempati lanskap fisik-teritorial yang terbatas, melainkan mereka dapat masuk dan sungguh-sungguh menghuni *virtual playscapes*, yang di dalamnya keputusan-keputusan harus dibuat untuk bisa meneruskan permainan ke level tantangan berikutnya. Ambigu, karena tidak semua keputusan yang berujung pada tindakan di dalam permainan digital dapat mengambil rujukan dari dunia nyata), atau, mencerminkan kepribadian si pemain seperti apa. Interaksi yang berlangsung dalam dunia imajiner yang dibayangkan dan dicitrakan dalam permainan digital memiliki keluasan ragam dan variasi yang tidak selalu dapat ditranslasi (apalagi diimitasi) dalam dunia nyata yang menubuh.

Permainan digital yang termediasi memang di satu sisi dapat menciptakan ruang reflektivitas yang lebih terbuka karena level keterlibatan (*engagement*) pemain dalam waktu permainan (*time-bound*) bisa di-jeda-i (*pause*) sewaktu-waktu. Akan tetapi, di sisi lain, dapat juga si pemain sedemikian terserap dengan narasi maupun identitas barunya (*avatar*) sehingga ruang mediasi yang seyogianya dapat diisi oleh momen-momen perenungan dan ancang-ancang untuk masuk kembali dan bermain, justru menjadi lorong waktu anonimitas yang mengalienasi si pemain sehingga identitasnya malah terhisap dan lenyap dalam kelebatan citra profil dan fitur. Jika yang terakhir ini yang terjadi, maka keterlibatan pemain dalam suatu permainan digital tidak pernah-sungguh menjadi wahana ekspresi dan aktualisasi dirinya (yang berkorespondensi dengan dunia nyata), melainkan lorong pelarian diri yang inheren (Calleja, 2010).

B. Bermain dan Melek Informasi

Sejauh permainan (*games* dalam pengertian modern maupun tradisional) dipahami sebagai semesta kerangka aturan yang dilibati oleh sejumlah partisipan untuk ditindaklanjuti dengan serangkaian aktivitas yang terarah dan mencapai tujuan (*goal*) yang disepakati bermakna oleh para partisipan tersebut, maka meleknnya seseorang terhadap informasi (yang dikemas dalam bentuk dan struktur “aturan main tertulis” atau “syarat ketentuan permainan”) akan berkontribusi positif terhadap penguasaan dan pencapaian tujuan-tujuan dari permainan tersebut.

Jika pada permainan tradisional seperti bermain kelereng, bermain lompat tali, bermain *gobak sodor* atau *galah asin*, petak umpet, petak benteng, bola bekel, *congklak*, layangan, dan jenis-jenis permainan tradisional dan lokal lainnya, melek informasi dan media bukanlah prasyarat utama untuk bisa bermain (menjadi partisipan),

maka pada permainan digital, simulasi permainan berbasis *web*, MMOG atau MMO (permainan daring yang melibatkan banyak pemain secara masif), kemampuan (calon) partisipan permainan dalam membaca, memahami dan merespons aturan main yang disampaikan secara tertulis tahap demi tahap dan terskenario (*scripted*) merupakan prasyarat utama.

Dengan semakin mengglobalnya dunia permainan digital, yang para pemainnya juga saling terhubung lintas daerah, zona waktu, musim, dan geopolitik, maka yang lazimnya dianggap sebagai kendala (misalnya: keseragaman bahasa untuk dapat memahami pesan komunikasi antar pemain yang berasal dari negara dan komunitas tutur bahasa yang berbeda) justru sekarang menjadi tantangan untuk diatasi. Bahasa komunikasi yang digunakan oleh para pemain yang berpartisipasi dalam MMOG, misalnya dalam permainan *World of Warcraft* dan *EVE Online*, merupakan campuran antara bahasa kode yang simbolik spesifik dan bahasa Inggris yang teknis.

Menanggapi situasi dan tantangan semacam ini, khususnya terhadap pelestarian identitas bahasa seseorang yang dianggap primordial (mereka yang berbahasa ibu menggunakan bahasa Indonesia, misalnya), dikembangkanlah berbagai permainan digital berbahasa Indonesia (seperti yang dikembangkan oleh *Gambreng Games* di <http://gambrenggames.com/games>), bahkan tidak sedikit yang berbahasa daerah (di antaranya, misalnya, *badekan cerbonan*, *gaplehan*, *angkriangan monggo dipesen*, *suroboyo mbois*).

Tentu saja *games* dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan bahasa Indonesia kepada warga dunia yang berminat mempelajarinya. Akan tetapi, tetap perlu menjadi perhatian para pengembang *games* berbasis bahasa Indonesia agar dapat berkolaborasi dengan guru-guru, peminat dan pemerhati bahasa Indonesia, untuk dapat mengembangkan *games* yang bukan hanya menarik dari segi tampilan, *setting*, cerita (*storyboard*) dan karakter, melainkan juga *games* yang meningkatkan keberaksaraan, kefasihan berbahasa Indonesia.

Dalam pokok tilikan inilah *games*, terutama para desainer, pengembang dan pemainnya, menjalankan fungsi sosial dan budaya yang emulatif yang bercorak lokal sekaligus nasional, tentu saja tanpa mengkesampingkan *satu*, mutu dan daya tarik *games* itu di mata para (calon) partisipan lintas negara dan bangsa sekaligus. *Dua*, kemungkinan keuntungan yang bisa diperoleh ketika *games* tersebut diluncurkan dan tersedia untuk diakses khalayak (*games* berbayar), dan *Tiga*, kerangka nilai dan orientasi dari *games* itu sendiri yang bisa dipertanggungjawabkan, baik secara hukum, terlebih secara moral-etis.

C. Bermain, Penguasaan Bahasa Indonesia, dan Pengembangan Karakter Pembelajar BIPA melalui Permainan SUKA

Seperti disampaikan dalam makalah Niknik dan Dodick (2015), untuk mengatasi predikat negatif rendahnya minat belajar peserta BIPA dalam hal Tata Bahasa Indonesia, dibuatlah rancang kreatif berupa permainan Susun Kata atau disingkat SUKA, baik dalam bentuk tradisionalnya (papan) maupun bentuk digital. Permainan SUKA sendiri, beserta Animasi Cerita Interaktif atau CERITERA, adalah media ajar

berupa papan dan digital yang terintegrasi dengan 20 bahan ajar BIPA (buku dan CD) yang ditulis oleh Tim Dahsyat dan Gundu Game.

Keberadaan kartu *Kata*, yang terdiri dari empat jenis kartu yaitu kartu subjek, kartu predikat, kartu objek dan kartu keterangan dan kartu *Efek*, yang terdiri dari Kartu Efek Aktif dan Kartu Efek Mimik, yaitu kartu yang dapat memengaruhi jalan permainan dengan membantu pemain atau untuk menghalangi lawan dalam menyusun kalimat, merupakan alat-alat bantu untuk menguasai Tata Bahasa Indonesia, untuk mengidentifikasi (melabeli nama) objek-objek yang masih (dirasa) asing oleh para peserta BIPA, maupun untuk membuat suasana pembelajaran terasa lebih rileks, menantang sekaligus menggairahkan.

Hasil yang dapat diamati setelah melakukan eksperimentasi SUKA di kelas-kelas BIPA di UMN, Universitas Trisakti, dan Kampung Bahasa Bloom Bank Indonesia (KB3I) adalah sebagai berikut, (Pembelajar jadi lebih) “Bersemangat di setiap pertemuan, semangat kompetisi, aktif, lebih tertantang, banyak inspirasi, menyenangkan, termotivasi untuk lebih serius belajar, mengasah kemampuan cepat tanggap, melatih kerja sama, menumbuhkan daya saing yang positif, lebih kritis, seru, menghibur, penuh kreativitas, mengasyikkan, sangat efektif, interaktif, atraktif, inovatif, dan membuat Tata Bahasa Indonesia menjadi mata kuliah yang dirindukan.”

Jika dikaitkan dengan kajian pustaka di atas, seperti dibahas Pelletier (2009), maka permainan kartu, yang merupakan salah satu bentuk permainan dari tujuh retorika versi Sutton-Smith (1997), merupakan bentuk bermain yang sudah cukup diakrabi oleh para peserta didik. **Bermain kartu** bukanlah benda asing yang “dicangkokkan” dari luar dan dipaksakan kepada mereka, melainkan sesuatu yang sudah tertanam dalam horizon kesadaran (bermain) para peserta didik sejak dari negara asalnya. Aturan main “baru” yang ditetapkan oleh para instruktur BIPA bukanlah aturan main yang aneh dan mengasingkan peserta didik satu dengan yang lainnya, atau dengan para instruktur dan *setting* kelas, melainkan justru semakin menancapkan mereka ke dalam realitas yang terstruktur, terukur, yang dikenali, yang terjangkau. Makna yang lahir dari permainan SUKA amat tergantung dari level intensitas keterlibatan mereka dalam permainan serta rancang strategi yang mereka gunakan untuk, bukan hanya menebak-nebak, melainkan mengidentifikasi dan menjadikan milik realitas yang (sebelumnya) asing.

Keberadaan kartu efek Aktif dan Mimik, yang sifatnya **ambigu**, bisa untuk menjegal lawan main dan menghalang-halangi mereka membentuk kalimat yang diinginkan, atau justru untuk menjembatani keberadaan ‘kata yang hilang’ agar terbentuk kalimat S+P, S+P+O, S+P+K, S+P+K+K dan S+P+O+K, merupakan salah satu ciri khas bermain yang dapat ditemukan dalam SUKA. “Setiap kali pemain menggunakan kartu efek maka kartu efek dikembalikan ke tumpukan kartu di tengah papan permainan.” Ambiguitas bukanlah hal yang mengerikan dalam SUKA, justru itulah kejutan-kejutan yang menunggu untuk dihampiri, ditemukan, dan dirayakan para pemain, sebagai salah satu sumber keriang, bahkan kekonyolan (*frivolity*).

Berikut adalah cara belajar bahasa Indonesia melalui Permainan Papan SUKA selengkapnya.

4
a. Tujuan Permainan: PAPAN SUKA adalah sebuah permainan papan yang memiliki tujuan menyusun kalimat sebanyak-banyaknya menggunakan kata dari kartu-kartu yang didapat dengan berdasar pada unsur gramatikal S-P-O-K. Setiap kalimat yang berhasil disusun akan mendapatkan nilai.

b. Prosedur memulai permainan:

- 1) Setiap pemain memilih satu dari empat peran yang ada yaitu Bapak Kanigoro, Ibu Niken, Gora atau Gori. 7
- 2) Pemain mengocok kartu S (Subjek), P (Predikat), O (Objek), K (Keterangan) dan + (efek) lalu diletakkan pada setiap posisi yang sudah disediakan di papan permainan.
- 3) Masing-masing mengambil satu kartu P, O dan K dari tumpukan kartu.
- 4) Pemain menyiapkan papan kecil permainan untuk nanti menyusun kartu jawaban.
- 5) Pemain yang mendapatkan peran Bapak Kanigoro berjalan terlebih dahulu, lalu diikuti pemain lain dengan searah jarum jam. Dalam permainan digital, Anda berperan sebagai Gora.

c. Peraturan saat bermain

- 1) Pemain memulai giliran dengan melakukan salah satu dari dua aksi berikut.
 - a) Pemain melempar dadu untuk memulai giliran, kemudian memindahkan pionnya sesuai angka pada dadu.
 - b) Pemain menggunakan kartu efek aktif. 11
- 2) Jika setelah melempar dadu pemain mendarat di kotak S (subjek), P (predikat), O (objek) atau K (keterangan), pemain mendapatkan kartu sesuai dengan kode dari setiap kotak.
- 3) Jika kartu yang hendak diambil tersebut habis, pemain yang mendarat di kotak yang kartunya habis dapat secara bebas mengambil tipe kartu kecuali kartu +.
- 4) Jika mendarat di kotak +, dia mendapatkan kartu + (efek). Kartu + harus dibuka dan diletakkan di tempat yang ditentukan.
- 5) Jika pemain tersebut telah memiliki kartu efek dan tidak menggunakannya di awal giliran, kartu efek yang dimiliki sebelumnya digantikan dengan kartu efek baru tanpa bisa digunakan.
- 6) Jika mendarat di kotak 1, 2, 3 atau 4, pemain dengan nomor itu yang memilihkan kartu yang diambil.
- 7) Jika mendarat di kotak tersebut tetapi tidak ada pemain (jumlah pemain di bawah 4), pemain berhak mengambil kartu apapun yang diinginkan kecuali kartu +.
- 8) Sesuai menggerakkan pion permainan, pemain dapat menyusun kata sesuai dengan kartu yang dimiliki menjadi kalimat yang tepat.
- 9) Pada saat di pertigaan jalan, pemain naik ke atas terlebih dahulu ke angka paling atas dan kembali turun untuk melanjutkan jalan.

d. Pedoman Penyusunan Kartu

- 1) Jika memiliki kartu yang dapat dijadikan kalimat, pemain meletakkannya ke papan kecil permainan dan menunjukkannya ke seluruh pemain. Jika seluruh pemain setuju, pemain menyimpan kartu tersebut terpisah dari kartu belum tersusun.
- 2) Pemain menyusun kalimat pada papan permainan kecil.
- 3) Dalam menyusun kalimat, pemain dapat menggunakan karakter yang dimilikinya (Bapak Kanigoro, Ibu Niken, Gora atau Gori) sebagai pengganti kartu subjek.
- 4) Kalimat yang disusun harus disusun sesuai dengan kaidah dari penyusunan kalimat bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 5) Pemain dapat menyusun kalimat menjadi S+P, S+P+O, S+P+K, S+P+K+K dan S+P+O+K.
- 6) Dalam kegiatan kelas, susunan kalimat dapat diubah sesuai ketentuan dari pengajar atau fasilitator.
- 7) Dalam menyusun kalimat, pemain dapat menggunakan kartu mimik untuk menggantikan kekurangan kartu yang akan disusun menjadi kalimat.

e. Prosedur akhir permainan

- 1) Permainan berakhir jika kartu S, P, O dan K pada papan permainan sudah habis. Pada tahap tersebut pemain tidak dapat menciptakan kalimat baru.
- 2) Pemain menjumlah seluruh nilai positif dari kartu yang berhasil dibentuk menjadi kalimat.
 - a) Kata yang dibentuk dari karakter yang dimiliki pemain tersebut sebagai pengganti subjek memiliki nilai nol.
 - b) Kata yang dibentuk dari kartu mimik memiliki nilai nol.
- 3) Pemain menjumlah seluruh nilai negatif dari kartu yang dimilikinya, tetapi tidak berhasil dibentuk menjadi kalimat.
 - a) Kartu efek mimik memiliki nilai nol.
- 4) Seluruh nilai positif dikurangi nilai negatif sehingga pemain mendapatkan nilai akhir.
- 5) Pemain dengan nilai akhir tertinggi menjadi pemenang dari permainan papan suka.

f. Kartu Kata

Kartu Kata merupakan kartu yang digunakan dalam penyusunan kalimat bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kartu kata terdiri dari empat jenis kartu yaitu kartu subjek, kartu predikat, kartu objek dan kartu keterangan. Pada saat permainan kartu disusun di papan kecil permainan yang telah disediakan dan dipertunjukkan ke lawan atau guru di kelas untuk dinilai keabsahannya.



Contoh kartu subyek, predikat, objek dan keterangan.

1) *Kartu Subjek*

Kartu subjek merupakan kartu kata subjek yang digunakan dalam penyusunan kalimat bahasa Indonesia. Dalam permainan, pemain dapat menggunakan karakter yang dimilikinya (Bapak Kanigoro, Ibu Niken, Gora atau Gori) sebagai pengganti kartu subjek. Pada kegiatan guru dapat memodifikasi kondisi kartu subjek sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) *Kartu Predikat*

Kartu predikat merupakan kartu kata predikat yang digunakan dalam penyusunan kalimat bahasa Indonesia. Teks me-, me-i dan me-kan merupakan petunjuk kata imbuhan yang dapat digunakan dalam menyusun kalimat. Pada kegiatan kelas kata imbuhan dapat diubah sesuai dengan petunjuk guru.

3) *Kartu Objek*

Kartu objek merupakan kartu kata objek yang digunakan dalam penyusunan kalimat bahasa Indonesia. Pada kegiatan guru dapat memodifikasi kondisi kartu objek sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4) *Kartu Keterangan*

Kartu keterangan merupakan kartu kata subjek yang digunakan dalam penyusunan kalimat bahasa Indonesia. Teks di, ke dan dari merupakan petunjuk kata sambung yang dapat digunakan dalam menyusun kalimat. Pada kegiatan kelas kata sambung dapat diubah sesuai dengan petunjuk guru.

g. *Kartu Efek*

Kartu efek adalah kartu yang dapat memengaruhi jalan permainan dengan membantu pemain atau menghalangi lawan dalam menyusun kalimat. Kartu efek terdiri dari dua jenis kartu yaitu Kartu Efek Aktif dan Kartu Efek Mimik. Setiap kali pemain menggunakan kartu efek maka kartu efek dikembalikan ke tumpukan kartu di tengah papan permainan.

1) *Kartu Efek Aktif*

- a) *Ambil kartu subjek lawan:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat memilih salah satu pemain lawan secara bebas, kemudian mengambil kartu subjek lawan tanpa melihat isi kartunya.
 - b) *Ambil kartu predikat lawan.:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat memilih salah satu pemain lawan secara bebas, kemudian mengambil kartu predikat lawan tanpa melihat isi kartunya.
 - c) *Ambil kartu objek lawan:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat memilih salah satu pemain lawan secara bebas, kemudian mengambil kartu objek lawan tanpa melihat isi kartunya.
 - d) *Ambil kartu keterangan lawan:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat memilih salah satu pemain lawan secara bebas, kemudian mengambil kartu keterangan lawan tanpa melihat isi kartunya.
 - e) *Ambil kartu lawan jenis bebas:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat memilih salah satu pemain lawan secara bebas, kemudian mengambil salah satu kartu lawan secara bebas tanpa melihat isi kartunya.
 - f) *Tukar posisi dengan lawan yang berada di hijau:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat bertukar posisi dengan salah satu lawan yang berada di kotak berwarna hijau dan mendapatkan kartu sesuai dengan kotak dari lawan yang ditukar.
 - g) *Tukar posisi dengan lawan yang berada di merah:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat bertukar posisi dengan lawan yang berada di kotak berwarna merah dan mendapatkan kartu sesuai dengan tipe kotak yang ditukar.
 - h) *Tukar posisi dengan lawan yang berada di cokelat:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat bertukar posisi dengan lawan yang berada di kotak berwarna cokelat dan mendapatkan kartu sesuai dengan tipe kotak yang ditukar.
 - i) *Tukar posisi dengan lawan yang berada di biru*
Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat bertukar posisi dengan lawan yang berada di kotak berwarna biru dan mendapatkan kartu sesuai dengan tipe kotak yang ditukar.
 - j) *Tukar posisi dengan lawan (bebas):* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat bertukar posisi dengan lawan yang berada di kotak berwarna apapun dan mendapatkan kartu sesuai dengan tipe kotak yang ditukar.
 - k) *Kartu Blank:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda tidak mendapatkan keuntungan apapun.
- 2) **Kartu Efek Mimik**
- a) *Kartu Mimik – Subjek:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat menggunakannya sebagai pengganti kartu subjek apapun ketika anda menyusun kata.
 - b) *Kartu Mimik – Predikat:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat menggunakannya sebagai kartu predikat ketika anda menyusun kata.
 - c) *Kartu Mimik – Objek:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat menggunakannya sebagai kartu objek ketika anda menyusun kata.
 - d) *Kartu Mimik – Keterangan:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat menggunakannya sebagai kartu keterangan ketika menyusun kata.
 - e) *Kartu Mimik Super – S/P/O/K:* Bila memiliki kartu efek ini, Anda dapat menggunakannya sebagai kartu apapun ketika anda menyusun kata.

IV. Simpulan

Uraian yang sudah disampaikan penulis sudah menjawab dua pertanyaan besar yang diajukan di awal masalah ini secara afirmatif dan positif. Ya, masih terbuka lebar ruang bagi pembelajaran dan penguasaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, dengan cara memanfaatkan kreativitas ragam bahasa dan ragam permainan, baik permainan tradisional, tetapi terlebih lagi permainan digital, dengan tujuan jangka panjang untuk membentuk karakter pembelajar BIPA.

Penguasaan bahasa Indonesia yang dicapai dengan mengeksplorasi berbagai metode atau pendekatan bermain serta diterangi oleh sejumlah gugus Retorika Bermain pada gilirannya dapat memicu lahirnya beraneka macam bentuk dan jenis kreativitas berbahasa, baik dalam ruang-ruang kelas maupun di luar ruang-ruang kelas. Permainan bahasa, sejatinya merupakan ikhtiar untuk menyingkapkan realitas, memahami diri dalam semesta aturan main tertentu, sekaligus membentuk karakter para partisipan untuk menjadi pembelajar yang terlibat--bukan terasing, pribadi yang ramah dan menyenangkan--bukan penabur kebencian, serta dapat bekerja sama dan saling mengisi untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, baik tujuan intrinsik permainan itu sendiri, maupun tujuan ekstrinsik yang berada di luar permainan.

Ambiguitas sebagai sifat yang inheren ada dalam setiap permainan, baik itu tradisional lebih lagi digital, bukanlah sesuatu yang harus dihindari apalagi ditolak mentah-mentah, karena di situlah meletak ruang antara bagi partisipan bermain sekaligus pembelajar untuk menemukan dan menjadi dirinya sendiri, terkadang dengan serius dan terfokus, tapi tidak jarang juga dengan riang dan konyol.

Daftar Pustaka

- Anderson, Craig A. dan Bushman, Brad J. 2001. "Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature" dalam *Psychological Science*, September 2001, Vol. 12(5): 353-359
- Calleja, Gordon. 2010. "Digital Games and Escapism" dalam jurnal *Games and Culture*, Vol. 5(4), 335-353. DOI: 10.1177/1555412009360412
- Chapman, Siobhan dan Routledge, Christopher. Tim Editor. 2009. *Key Ideas in Linguistics and the Philosophy of Language*. Edinburgh: Edinburgh University Press
- Corliss, Jonathan. 2011. "Introduction: The Social Science Study of Video Games" dalam jurnal *Games and Culture*, Vol. 6(1), hlm. 3-16. DOI: 10.1177/1555412010377323
- Dodig-Crnkovic, Gordana dan Larsson, Thomas. 2005. "Game Ethics - Homo Ludens as a Computer Game Designer and Consumer" dalam *International Review of Information Ethics*, Vol. 4(12), hlm. 19-23.
- Huizinga, J. [1944] 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Jaspal, Rusi. 2009. "Language and social identity: A psychosocial approach" dalam *Psych-Talk* 64, September, hlm. 17-20.

- Jeff Kupperman, Michael Fahy, Fred Goodman, Susanna Hapgood, Jeff Stanzler, Gary Weisserman. 2011. "It Matters Because It's a Game: Serious Games and Serious Players" dalam *International Journal of Learning and Media*, Vol. 2(4), hlm. 21-30. doi:10.1162/ijlm_a_00056. © 2011 Massachusetts Institute of Technology.
- Kartajaya, Hermawan. 2010. "Anak Muda dan Bahasa Alay" dalam *KOMPAS* daring, Kamis, 9 Desember. Versi elektronik artikel ini bisa diakses di <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2010/12/09/08394010/Anak.Muda.dan.Bahasa.Alay>
- Komalasari, Elis. 2013. *Pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang Pendidikan Anak Usia Dini*. Versi elektronik dari artikel ini bisa diakses di <http://elicious-edu.blogspot.com/2013/02/pemikiran-ki-hajar-dewantara-tentang.html>
- Kuntarto, Niknik M. 2014. "Revolusi Mental dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Perangkat Kurikulum yang Menggugah dan Menggairahkan di Universitas Multimedia Nusantara." Makalah dimuat dalam *Prosiding Musyawarah dan Seminar Nasional Asosiasi Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (AJPBSI)*, yang diselenggarakan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Program Magister dan Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Surakarta, pada 24-25 Oktober 2014, hlm. 219-224. ISBN = 978-602-71858-07. Makalah dapat diakses secara elektronik di http://bastind.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2015/04/2.-Setting_AJPBSI_Pembelajaran-Kurikulum.pdf
- Kuntarto, Niknik M. dan Sudirman, Dodick. 2015. "Belajar Imbuhan dan Struktur Gramatikal Kalimat S-P-O-K yang Menggugah dan Menggairahkan melalui Game "SUKA" Karya Tim Dahsyat dan Gundu Game." Makalah disampaikan dalam *KIPBIPA IX: Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing, dengan tema Indonesia: Bumi Dalam Transisi Globalisasi, Multikulturalisme dan Strategi Pengembangan Pengajaran BIPA*, diselenggarakan oleh APBIPA Bali & APBIPA Indonesia, didukung oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud, RI, pada 30 September - 2 Oktober 2015 di Hotel Harris, Sunset Road, Kuta - Denpasar, Bali. Kumpulan abstrak dari makalah yang diterima bisa diakses di <http://kipbipa9.apbipaindonesia.org/abstrak-sidang-paralel-kipbipa-2015/>
- Malpas, Jeff. 2015. "Hans-Georg Gadamer" dalam *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Edisi Musim Panas 2015), Edward N. Zalta (ed.), URL= <http://plato.stanford.edu/archives/sum2015/entries/gadamer/>
- Pelletier, Caroline. 2009. "Games and Learning: What's the Connection?" dalam *International Journal of Learning and Media*, Vol. 1(1), hlm. 83-101. doi: 10.1162/ijlm.2009.0006. © 2009 Massachusetts Institute of Technology.
- Putranto, Hendar. 2010. "Mencari, Menemukan, dan Mengomunikasikan Nilai-nilai Bermain dalam Konteks Pendidikan" dalam *UltimaComm, Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. II(1), hlm. 52-63.
- Supriyoko, Ki. 2012. "Merealisasikan Gagasan Ki Hajar Dewantara untuk Menyongsong Generasi Emas Indonesia". Butir-butir pemikiran *Seminar Nasional Merajut*

Generasi Emas Indonesia yang diselenggarakan oleh Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus, di Auditorium UMK Gondangmanis, pada 15 September 2012. Versi elektronik dari artikel ini bisa diakses di <http://eprints.umk.ac.id/1042/15/2> - Prof. Supriyoko.pdf

Sutton-Smith, Brian. 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts dan London, England: Harvard University Press.

Valipour, Valeh dan Aidinlou, Nader Assadi. 2014. "The Effect of Language Games on Learning English Listening-Speaking Skills of Iranian Pre-School Students" dalam *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences* Vol. 4(2), April-Juni, hlm. 647-650. ISSN: 2231-6345 (daring). Bisa diakses di <http://www.cibtech.org/J-LIFE-SCIENCES/PUBLICATIONS/2014/Vol-4-No-2/JLS-099-018-VALEH-THE-STUDENTS-F.pdf>

Karya Cipta Media Ajar Audio Visual SUKA atau Susun Kata Mahir III

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	1%
2	docplayer.net Internet Source	1%
3	www.jkupp.com Internet Source	1%
4	guguxgamezone.blogspot.com Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	<1%
6	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1%
7	riauone.com Internet Source	<1%
8	siswady.wordpress.com Internet Source	<1%
9	core.ac.uk Internet Source	<1%

10	es.scribd.com Internet Source	<1 %
11	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
12	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
13	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
14	www.smpmuh-tanjungraja.sch.id Internet Source	<1 %
15	www.aman.or.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 7 words

Exclude bibliography On