

Affixes Made Easy **Cara-cara Menarik untuk Mengajarkan Imbuhan**

Dian Wijayanti
Indonesia Australia Language Foundation (IALF), Bali, Indonesia

1. Pendahuluan

Mengajarkan imbuhan sering menjadi ‘beban’ bagi para guru. Salah satu alasan yang sering dikemukakan adalah murid-murid menjadi bosan karena tidak ada aktivitas yang menarik. Latihan-latihan yang sering digunakan, seperti melengkapi kalimat, mengubah bentuk kata, dan lain-lain, bisa dikatakan sedikit membosankan. Berikut ini adalah beberapa ide latihan penggunaan imbuhan yang diharapkan lebih menarik minat murid. Latihan-latihan ini bisa diubah atau dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

2. Beberapa Ide Kegiatan

- *Teka Teki Silang (TTS)*

Contoh terlampir.

Tujuan: latihan penggunaan awalan meN-

Bahan: lembar TTS

Latihan ini bisa dikerjakan murid secara perseorangan maupun diubah menjadi kegiatan berpasangan.

- *Bintang Idola*

[Contoh terlampir](#)

Tujuan: latihan penggunaan awalan ber- untuk menggambarkan orang.

Bahan: lembar kerja, dadu, pensil warna.

Latihan ini bisa dikerjakan murid secara perseorangan maupun diubah menjadi kegiatan berpasangan maupun berkelompok.

Prosedur:

1. Bagikan lembar kerja dan dadu.
2. Murid melemparkan dadu. Ciri-ciri bintang idola mereka sesuai dengan angka dadu yang mereka dapatkan untuk masing-masing nomor.
3. Setelah selesai, murid menggambar bintang idola mereka di tempat yang tersedia.
4. Sebagai aktifitas lanjutan, murid menulis paragraf pendek tentang idola mereka di tempat yang tersedia.

5. Kerja berpasangan: Murid A memberikan deskripsi bintang idolanya (bisa dengan membaca paragraf pendek yang sudah mereka tulis sebelumnya), Murid B menggambar berdasarkan deskripsi yang diberikan pasangannya. Bila sudah selesai, bandingkan gambar murid A dan murid B. Selanjutnya giliran Murid B memberikan deskripsi bintang idolanya dan Murid A menggambar, dst.

- ***Teman Saya***

[Contoh terlampir](#)

Tujuan : latihan penggunaan awalan ber- untuk menggambarkan orang.

Bahan: lembar kerja

Latihan ini bisa digunakan untuk kerja berpasangan maupun berkelompok.

Prosedur:

1. Masing-masing murid memilih 5 gambar orang. Mereka tidak boleh memberitahu teman mereka.
2. Murid bertanya kepada pasangan atau teman dalam kelompok mereka.

Contoh:

Murid A: *Apakah dia berkacamata?*

Murid B: *Tidak.*

1. Bila mereka tahu gambar yang mana yang dipilih teman mereka, mereka boleh menebak.
2. Jawaban benar mendapat 1 poin. Jawaban salah kurang satu poin.
3. Pada akhir permainan, masing-masing murid menghitung poin mereka. Pemenang adalah murid dengan poin paling banyak.

- ***Ular tangga***

[Contoh terlampir](#)

Tujuan: latihan penggunaan ke-an, peN-an dan per-an

Bahan: papan ular tangga, dadu, penanda

Prosedur:

- Cara bermain sama seperti cara bermain ular tangga biasa. Masing-masing murid mendapat satu penanda untuk menandai posisi mereka. Semua pemain mulai dari luar kotak nomor 1.

- Murid pertama melemparkan dadu dan berjalan melewati kotak sebanyak angka yang ia dapatkan. Bila ia dapat membentuk kalimat yang tepat dengan kata pada kotak yang sudah diubah ke dalam bentuk ke-an atau peN-an atau per-an (mana yang paling tepat), mana ia bisa tinggal di kotak itu. Bila kalimatnya salah, ia harus mundur satu kotak. Dilanjutkan oleh murid kedua, ketiga, dst.
- Tangga berarti naik, ular berarti turun.

- ***Monopoli***

Contoh terlampir

Tujuan: latihan meN-, meN-kan dan meN-I

Bahan: papan monopoli, dadu, uang-uangan, penanda

Prosedur:

- Murid dibagi ke dalam kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 orang.

Murid A: [Hotel Surya](#)

Murid B: [Persewaan Mobil](#)

Murid C: [Pompa Bensin](#)

Murid D: [Restoran](#)

- Semua mulai dari kotak MULAI.

Contoh: Murid A melempar dadu dan mendarat di kotak bertuliskan Pompa Bensin (Murid C). Murid C membacakan salah satu kalimatnya dan Murid A harus menyatakan kalimat tersebut betul atau salah, dan bila kalimat tersebut salah maka Murid A harus membetulkannya. Bila Murid A bisa menjawab dengan benar, maka ia bisa ‘tinggal’ di Pompa Bensin gratis. Bila Murid A salah, ia harus membayar seharga yang tertulis dalam lembar Murid C.

- Murid bisa bermain sampai kalimat dalam lembar mereka habis atau guru bisa menentukan waktu permainan (tidak disarankan lebih dari 30 menit).
- Pada akhir permainan semua pemain menghitung uang yang mereka dapatkan. Pemenang adalah pemain dengan uang terbanyak.

3. Penutup

Kegiatan-kegiatan di atas adalah beberapa contoh yang diharapkan bisa menarik minat murid. Selain itu, latihan-latihan tersebut bisa digunakan sebagai aktivitas berpasangan atau berkelompok, sehingga murid juga mendapatkan kesempatan untuk melatih keterampilan berbahasa mereka, terutama keterampilan berbicara dan menyimak. Semoga bermanfaat.