



## Kotak Pos Sastra: permainan pengembangan pengetahuan daya ingat bahasa dan sastra indonesia

Arifah Putri Nur Nadila ✉, Universitas PGRI Madiun

Anindita Roshita Wardani, Universitas PGRI Madiun

✉[arifahputri72@gmail.com](mailto:arifahputri72@gmail.com), [aninditarw@gmail.com](mailto:aninditarw@gmail.com)

---

**Abstrak :** Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa, yakni keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangatlah penting dalam kehidupan karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Maka dari itu tidak cukup jika peserta didik hanya diberikan teori dan penjelasan tentang pengajaran bahasa, melainkan juga harus diberikan pelatihan dan efektivitas dari model pembelajaran bahasa agar peserta didik dapat menguasai dan menerapkan keterampilan berbahasa tersebut dengan baik.

Salah satu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan inovasi-inovasi baru. Salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Penerapan inovasi ini bertujuan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah “Kotak Pos Sastra”. Media Kotak Pos Sastra ini adalah media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang berupa menjawab kuis pertanyaan bergilir yang dibuat dengan memainkan permainan tradisional kotak pos pada umumnya.

**Kata kunci:** Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Media Pembelajaran, Kotak Pos Sastra

---



## **PENDAHULUAN**

Proses belajar yang baik yaitu belajar dengan berkesinambungan. Di mana proses penyerapan suatu konsep sedikit demi sedikit sesuai dengan kapasitas daya serap otak yang memiliki keterbatasan. Dengan belajar secara teratur, maka otak akan dengan mudah menyerap ilmu. Belajar dilakukan sedikit demi sedikit agar dapat dicerna oleh otak manusia. Belajar berkesinambungan juga dapat dilakukan dengan strategi agar mencapai keberhasilan dalam belajar, salah satunya dengan mengembangkan media pembel-ajaran.

Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa, yakni keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangatlah penting dalam kehidupan karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Maka dari itu tidak cukup jika peserta didik hanya diberikan teori dan penjelasan tentang pengajaran bahasa, melainkan juga harus diberikan pelatihan dan efektivitas dari model pembelajaran bahasa agar peserta didik dapat menguasai dan menerapkan keterampilan berbahasa tersebut dengan baik. Pembelajaran bahasa sangatlah di sekolah penting karena dapat membekali peserta didik agar mampu menyampaikan gagasan, perasaan dengan disertai kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam diri masing-masing peserta didik. Dengan adanya pembelajaran bahasa diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Maka dari itu perlu adanya inovasi-inovasi dalam proses penyampaian pembelajaran bahasa di sekolah-sekolah agar lebih menarik.

Di Indonesia masih banyak proses belajar mengajar yang berlangsung dengan monoton dan kurang menarik karena tidak adanya inovasi dalam penyampaiannya. Selama proses pembelajaran, peserta didik hanya disugahi materi pembelajaran dengan metode ceramah saja, sehingga banyak peserta didik yang kurang nyaman dan cepat bosan. Hal ini mengakibatkan menurunnya minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa, mereka beranggapan jika pembelajaran bahasa sangatlah tidak penting dan membosankan sehingga membuat peserta didik menjadi pasif saat proses pembelajaran bahasa berlangsung.

Maka dari itu perlu adanya inovasi-inovasi pembelajaran, seperti pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Penerapan inovasi ini bertujuan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Inovasi-inovasi tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembel-ajaran agar proses pembelajaran bahasa lebih menarik sehingga peserta didik semangat dalam kegiatan pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran tidaklah sulit, hanya butuh kreativitas dari para guru untuk membuat media pembelajaran agar menarik. Salah satu media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran bahasa adalah kotak pos sastra.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat yang sedang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang (Sumanto, 1990:47). Metode ini dianggap sesuai dalam penelitian ini karena mempunyai alasan, yaitu : 1) mudah jika berhadapan dengan kenyataan, 2) peneliti lebih mudah mengamati subjek penelitian seperti fenomena sosial, tempat, waktu, dan objek 3) mengambil kesimpulan.

Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang tepat untuk implementasi dari media pembelajaran kotak pos sastra. Dalam penelitian ini, peneliti dapat memperhatikan secara langsung respon pengguna selama kegiatan permainan berlangsung yang diterapkan sebagai media pembelajaran. Peneliti juga dapat mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media pembelajaran hasil dari inovasi baru permainan tradisional.

Penggunaan metode ini dengan cara mengamati kenyataan yang terjadi di lapangan dengan skala kecil. Sehingga dapat mengumpulkan temuan data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian. Temuan data tersebut merupakan deskripsi, respon pengguna, dan kritik serta saran pengguna pada media pembelajaran kotak pos sastra.

## **HASIL PENELITIAN**

Media pembelajaran akan membantu proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran kotak pos sastra akan jauh lebih efektif jika diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Berikut ini adalah contoh pengaplikasian media pembelajaran kotak pos sastra dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia materi cerita rakyat siswa kelas VII.

Pembelajaran dimulai dari apersepsi, dilanjutkan penjelasan materi cerita rakyat. Setelah materi disampaikan, siswa diajak untuk bermain dengan media pembelajaran kotak pos sastra. Dalam pengaplikasian permainan ini tidak hanya bermain, namun permainan ini memiliki manfaat untuk mencoba berlatih mengingat kembali memori atas materi ilmu pengetahuan yang telah didapatkan sebelumnya. Permainan kotak pos sastra ini dilakukan dengan cara berkelompok. Setelah melaksanakan permainan kotak pos sastra, pendidik atau guru akan merekapitulasi hasil dari permainan kotak pos sastra mengenai kuis pertanyaan yang sudah peserta didik jawab. Kegiatan akhir ialah simpulan pembelajaran.

### **1. Sesi Apersepsi**

Pada sesi pertama diawali dengan mengabsen dan menanyakan kabar terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar siswa lebih akrab dengan pendidik atau guru, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan.

### **2. Sesi Penjelasan Materi**

Pada sesi kedua ini ialah dengan pemberian materi tentang cerita rakyat oleh pendidik atau guru. Pemberian materi tentunya dilaksanakan secara santai dan menyenangkan. Pendidik atau guru menjelaskan materi, memberikan satu contoh, dan selanjutnya menanyakan contoh lain kepada siswa. Pengambilan contoh dari siswa ini bertujuan agar memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Siswa akan menjadi aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

### **3. Sesi Permainan Kelompok**

Pada sesi permainan kelompok ini bertujuan untuk menerapkan apa yang telah dijelaskan pada sesi kedua. Berikut cara bagaimana permainan kelompok kotak pos sastra.

Berikut adalah tata cara permainan media kotak pos sastra:

- a. Langkah pertama, pendidik menginstruksikan peserta didik untuk membuat kelompok masing-masing 6 anggota peserta didik

- b. Kemudian anggota kelompok duduk melingkar, dan pendidik memberitahu bagaimana cara bermain kotak pos sastra



**Gambar 1.** *Pendidik menjelaskan aturan bermain kotak pos sastra*

- c. Setelah itu mereka menyanyikan yel-yel permainan kotak pos seperti berikut :  
“Kotak pos belum diisi, mari kita isi dengan isi-isian”
- d. Setelah itu mereka akan mendapat giliran untuk menjawab kuis di kertas yang pendidik sediakan
- e. Kemudian peserta didik menjawab kuis menggunakan pensil di kertas yang diberikan pendidik
- f. Setelah itu kertas yang sudah berisi jawaban dilipat dan dimasukkan dalam amplop surat yang sudah disediakan
- g. Kemudian amplop surat tersebut dimasukkan ke dalam kotak pos



**Gambar 2.** *Peserta didik menjawab dan memasukkan jwb n kuis dalam kotak pos sastra*

- h. Lakukan permainan tersebut sampai peserta didik mendapat giliran
- i. Setelah itu pendidik mengambil amplop surat yang berisi jawaban kuis untuk dikoreksi dan diberikan poin pada masing-masing peserta didik
- j. Selanjutnya pendidik membacakan hasil poin yang didapat peserta didik



**Gambar 3.** *Pendidik membacakan hasil poin yang didapat peserta didik*

- k. Hasil akhir, peserta didik yang mendapat poin tinggi diberi reward oleh pendidik yaitu berupa makanan ringan atau lainnya, sedangkan peserta didik yang mendapat poin rendah akan diberi reward dengan membuat puisi dan membacanya di depan teman-temannya.



**Gambar 4.** Peserta didik yang membacakan puisi didepan teman-temannya

#### 4. Sesi Simpulan

Simpulan pada akhir pembelajaran ditujukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar telah memahami materi yang diberikan sebelumnya. Pendidik atau guru menggali lagi pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi cerita rakyat, serta memberikan pembenaran atas jawaban siswa yang kurang benar, baik dari jawaban kuis pertanyaan pada permainan kotak pos sastra maupun saat menggali pemahaman siswa kembali.

### PEMBAHASAN

Media merupakan sebuah alat bantu atau sarana yang dapat digunakan sebagai perantara antara informasi atau pesan yang akan diberikan kepada penerima pesan atau informasi agar tersampaikan dengan baik dan jelas. Apalagi jika dalam dunia pendidikan penting adanya media dalam proses pembelajaran di sekolah bagi pendidik dan peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi ilmu pengetahuan yang pendidik atau guru sampaikan.

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung dengan menurut Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Karim (2014:7), media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi pendidik dan peserta didik sebagai sarana atau perantara untuk mendorong berlangsungnya proses pembelajaran yang baik dan efektif.

#### 2. Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2014:25).

Hamalik (Arsyad, 2014:19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangun motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Menurut Asyhar (2010:34-35) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi salah satunya media sebagai sumber belajar, media pembelajaran sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik dan juga media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan alat yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

### 3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengklasifikasian media pembelajaran menurut Syaiful Bahri Djamaroh dan S. Aswan Zain dalam bukunya Strategi Belajar Mengajar menyebutkan macam media dapat dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan pembuatannya, yaitu:

a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam :

1. Media auditif adalah media yang hanya dapat mengandalkan kemampuan suara, seperti: radio, cassette recorder, piringan hitam.
2. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.
3. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
  - a) Audio Visual Diam media yang dapat menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara (sound slides), film bingkai suara, cetak suara.
  - b) Audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

b. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

1. Media dengan daya liput yang luas dan serentak
2. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat.
3. Media untuk pengajaran individual

c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:

- 1) Media sederhana adalah media yang bahan dan alat pembuatannya mudah diperoleh dan harganya murah. Cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.
- 2) Media kompleks adalah bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, dan penggunaannya pun memerlukan ketrampilan yang memadai.

#### 4. Media Kotak Pos Sastra

Media kotak pos sastra ini merupakan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang berupa menjawab kuis pertanyaan bergilir yang dibuat dengan cara memainkan permainan tradisional kotak pos pada umumnya. Pada saat menyanyikan yel-yel kotak pos sastra peserta didik akan mendapat giliran, giliran untuk mendapatkan sebuah kertas kuis pertanyaan, tentunya seputar materi Bahasa Indonesia yang telah dipersiapkan oleh pendidik atau guru untuk menjawab kuis pertanyaan tersebut, setelah menjawab kuis pertanyaan tadi, jawaban dimasukkan dalam amplop dan lanjut dimasukkan kedalam kotak pos sastra, dan setelah itu dilanjutkan dengan bermain berulang sampai semua mendapat giliran. Jika semua sudah mendapatkan giliran menjawab kuis, nantinya pendidik akan merekapitulasi hasil jawaban kuis dari peserta didik.



**Gambar 5.** Bentuk kotak pos sastra

Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pasti tentu tidak asing lagi dengan proses kegiatan menghafal atau mengingat, bahkan semua materi pelajaran juga memerlukan proses menghafal dalam setiap materinya. Jika peserta didik tidak tertarik dalam sebuah materi pelajaran yang diterima saat pembelajaran, maka peserta didik tidak dapat menerima materi yang disampaikan pendidik atau guru dengan baik, apalagi mengingatnya kembali. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik secara tidak langsung dapat menyimpan memori ilmu pengetahuan yang didapat karna rekaman strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran kotak pos sastra ini memiliki manfaat dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yaitu mencoba berlatih mengingat kembali memori atas materi ilmu pengetahuan seputar bahasa dan sastra Indonesia yang pada pertemuan sebelumnya telah diberikan pendidik atau guru.

Penggunaan media pembelajaran kotak pos sastra akan jauh lebih efektif jika diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

#### **SIMPULAN**

Dari proses belajar dengan menggunakan media kotak pos sastra tersebut didapat pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa juga senang saat mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Pengaplikasian dapat dilihat pada saat permainan kelompok dan penarikan kesimpulan secara bersama-sama. Saat permainan kelompok berlangsung, setiap kelompok sangat antusias saat bermain kotak pos sastra, dan saat menjawab kuis pertanyaan yang didapat bergiliran. Pada pengambilan simpulan akhir pembelajaran, antusias dari siswa sangat baik dengan berlomba memberikan pendapat tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Dengan demikian, ide media pembelajaran permainan

kotak pos sastra dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia agar menjadi bermakna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Admin Padamu. (2016). *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Diakses pada 18 Juni 2022, dari <https://www.padamu.net/pentingnya-pembelajaran-bahasa-indonesia>

Anjar. (2014). *Jenis-jenis Media Pembelajaran*. Diakses pada 18 Juni 2022, dari <https://www.wawasanpendidikan.com/2014/09/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>

Elisa, Edi. (2022). *Pengertian Media Pembelajaran*. Diakses pada 18 Juni 2022, dari <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>