



Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD

(Pendekatan dan Teknis)



Apri Damai Sagita Krissandi
B. Widharyanto
Rishe Purnama Dewi

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD

(Pendekatan dan Teknis)



Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis) disusun oleh Apri Damai Sagita Krissandi, B. Widharyanto, dan Rishe Purnama Dewi. Jakarta: Penerbit Media Maxima 2017. 1 Jilid 17,6 x 25 cm.

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)
ISBN 978-602-8847-87-2

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)

Hak Cipta ©2017 Pada Penerbit Media Maxima

Penyusun : Apri Damai Sagita Krissandi
B. Widharyanto
Rishe Purnama Dewi

Editor : Thomas Diman

Penata letak isi : Okta Haksai Sulistyo

Disain sampul : Darsono

Diterbitkan oleh : Penerbit Media Maxima
Graha Persada Sentosa Blok A4 No. 8 Bekasi 17125
Telepon/Fax 021-29084504

Email : media_maxima@yahoo.co.id

Website : mediamaxima.net

Cetakan Pertama : Januari 2018

Undang-undang RI No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Pasal 72 Ketentuan Pidana sanksi pelanggaran:

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberikan izin untuk itu, dipidana dengan penjara paling singkat 1 (satu) bulan atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,- (satu juta rupiah). atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,- (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, mengedarkan, menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya Buku yang berjudul Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Saya mengucapkan terimakasih kepada P4 (Pusat Penelitian dan Pelayanan Pendidikan) dan LPPM Universitas Sanata Dharma serta pihak-pihak yang membantu tersusunnya buku ini. Terkhusus kepada Okta Haksaiqa yang menjadi penata letak dan bahasa dalam penyusunan buku ini.

Problematika yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada berbagai macam. Diantaranya adalah minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia cenderung kurang dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Siswa juga kurang terampil dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan siswa dalam menyampaikan pendapat, ide, dan pikiran menggunakan bahasa Indonesia masih kurang. Guru pun memiliki problematika dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia agar menarik dan memberikan kesan pada siswa.

Guru perlu merancang kembali pembelajaran yang lebih menarik, membangkitkan rasa ingin tahu dalam diri anak, mendorong anak lebih aktif, meningkatkan kreativitas anak dan lain-lain. Oleh karena itu guru perlu menerapkan strategi pembelajaran tertentu, pendekatan-pendekatan, model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Maka dibutuhkan sebuah buku tentang pendekatan, metode, dan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat digunakan calon-calon guru (khususnya sekolah dasar) sebagai bekal menjadi guru yang berkualitas.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari para pembaca yang budiman sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku ini. Terima kasih.

Penulis

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
A. PENDEKATAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA.....	1
1. Pendekatan Formal	1
2. Pendekatan Empirik	1
3. Pendekatan Struktural	2
4. Pendekatan Keterampilan	2
5. Pendekatan Rasional	4
6. Pendekatan Fungsional.....	5
7. Pendekatan Terpadu	5
8. Pendekatan Integral	6
9. Pendekatan Sociolinguistik	6
10. Pendekatan Psikologi.....	7
11. Pendekatan Psikolinguistik	8
12. Pendekatan Komunikatif	9
B. METODE PEMBELAJARAN.....	15
1. Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia	15
2. Metode Pengajaran Bahasa Indonesia.....	24
C. MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA	31
1. Model Pembelajaran Membaca	32
2. Model Pembelajaran Mendengarkan.....	35
3. Model Pembelajaran Menulis	37
4. Model Pembelajaran Berbicara	40
D. PENDEKATAN WHOLE LANGUAGE	43
1. Pendekatan Whole Language dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	43
2. Komponen-Komponen Whole Language	44
3. Ciri-Ciri Kelas Whole Language	49
E. PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL.....	53
1. Pengertian Pendekatan Kontekstual.....	53
2. Karakteristik Pendekatan Kontekstual.....	54
3. Komponen Pendekatan Kontekstual.....	55
4. Keunggulan dan Kelemahan Pendekatan Kontekstual.....	60
5. Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	61

F. METODE MEMBACA MENULIS PERMULAAN	68
1. Pengantar.....	68
2. Pengertian Membaca dan Menulis Permulaan.....	69
3. Membaca Menulis Permulaan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	73
4. Metode Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan.....	75
5. Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan	78
6. Peran Guru dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan.....	81
 G. MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN	 85
1. Hakikat Permainan Bahasa	88
2. Pengertian Model Permainan Bahasa	90
3. Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	91
 H. MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF	 97
1. Pengertian.....	99
2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)	100
3. Tahapan Pembelajaran Kooperatif	100
4. Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif di Kelas	101
 I. MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBM).....	 111
1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah	112
2. Ciri-Ciri Pembelajaran Berbasis Masalah.....	115
3. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah	115
4. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Masalah	116
 J. MODEL PAKEM DAN PAIKEM	 121
1. Model Pakem	121
2. Model Paikem	133
3. Teknik Pelaksanaan Strategi PAIKEM	138
 K. MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI	 143
 L. CONTOH APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF BAHASA INDONESIA	 147
1. Ular Tangga Antonim Sinonim	147
2. “Kobecir (Kolom berciri)”	148
3. Permainan Lompat Kata.....	150
4. Model pembelajaran dengan Media Pembelajaran Scrable.....	153
5. Papan Dora	155
6. Gambar Berpantun.....	158
7. Imajinasi Mengarang dalam Kreativitas menggambar	160
8. Dadu Beradu.....	162
9. Tebaklah Aku.....	164

10. Denah Monopoli.....	166
11. Manah (Membaca Denah)	168
12. Permainan Sibuata.....	170
13. Menyusun Paragraf Melalui Permainan Estafet Sedotan	174
14. Permainan Putaran ABTA (Abjad dan Kata)	176
15. JONGKEK (Jongjang Ongkak Angkek)	178
16. Petak Tebak.....	182
17. Sticking Cooperation	184
18. Model Pembelajaran Scramble	187
19. MECEPU (Melengkapi Cerita Puzzle)	189
20. Membaca Kritis	192
21. Mendengarkan dengan Komunikatif	196
22. Menulis Laporan Inkuiri	198
23. Wawancara.....	201
DAFTAR PUSTAKA.....	205

Bab 1

Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran bahasa, dikenal beberapa pendekatan yang dapat diterapkan antara lain pendekatan formal, pendekatan, struktural, pendekatan mekanis, pendekatan rasional, pendekatan fungsional, pendekatan terpadu, pendekatan integral, pendekatan sosiolinguistik, pendekatan psikologi, pendekatan psikolinguistik dan pendekatan komunikatif. Dalam setiap pendekatan menerapkan asumsi tertentu dalam pembelajarannya.

1. Pendekatan Formal

Pendekatan formal merupakan pendekatan klasik dan tradisional dalam pembelajaran bahasa. Pendekatan ini didasarkan pada anggapan bahwa pembelajaran bahasa merupakan kegiatan rutin yang konvensional, dengan mengikuti cara-cara yang telah biasa dilakukan berdasar pengalaman. Oleh karena itu, pendekatan ini tidak memiliki latar belakang teoritis. Prosedur pembelajarannya pun hanya didasarkan pada pengalaman pengajar dan apa yang dianggap baik oleh umum. Menurut pendekatan ini, yang dikemukakan oleh Semi, pembelajaran dimulai dengan rumusan-rumusan teoritis kemudian diaplikasikan dengan contoh-contoh pemakaiannya. Metode pembelajaran bahasa yang relevan dengan pendekatan ini adalah metode terjemahan tata bahasa dan metode membaca.

2. Pendekatan Empirik

Pendekatan empirik ini sering disebut dengan pendekatan atau aliran behavioris, pendekatan mekanis. Disebut pendekatan empirik karena didasarkan pada pengalaman, dan disebut pendekatan behavioris karena mendapat masukan dari psikologi

behavioristik. Disebut pendekatan mekanik karena sifat dari tingkah laku dalam psikologi behavioristik adalah mekanis. Tokoh aliran ini misalnya Skinner. Adapun asumsi-asumsi dalam pendekatan ini meliputi:

- a. Bahasa adalah ujaran, bukan tulisan.
- b. Bahasa adalah rangkaian kebiasaan.
- c. Bahasa yang sewajarnya adalah yang digunakan penuturnya, bukan yang seharusnya diujarkan.
- d. Ajarkanlah bahasa, dan bukan tentang bahasa.
- e. Tidak ada dua bahasa yang sama. Metode pembelajaran bahasa yang sesuai dengan pendekatan mekanis ini adalah metode aural oral, metode mimikri memorisasi, metode drill.

3. Pendekatan Struktural

Pendekatan struktural merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang dilandasi oleh asumsi yang menganggap bahwa bahasa adalah seperangkat kaidah. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa harus mengutamakan penguasaan kaidah-kaidah bahasa atau tata bahasa. Dalam hal ini, pembelajaran lebih menekankan pada pengetahuan tentang fonologi, morfologi, dan sintaksis. Dengan demikian pengetahuan bidang kognitif bahasa lebih diutamakan. Kelebihan pendekatan ini adalah siswa akan semakin cermat dalam menyusun kalimat, karena mereka memahami kaidahnya.

4. Pendekatan Keterampilan

Proses Setiap manusia yang dilahirkan dibekali dengan kemampuan dasar. Kemampuan dasar ini tumbuh dan berkembang bila dibina dan dilatih. Sebaliknya, kemampuan dasar itu menjadi tumpul bila tidak dibina. Dalam belajar, diperlukan keterampilan intelektual, sosial, dan fisik. Ketiga keterampilan inilah yang mendasari pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses.

Setiap keterampilan terdiri atas beberapa subketerampilan yang perlu dilatihkan. Keterampilan proses berfungsi sebagai alat menemukan dan mengembangkan konsep. Konsep yang telah ditemukan dan dikembangkan berfungsi sebagai penunjang keterampilan proses. Interaksi antara pengembangan keterampilan proses dengan pengembangan konsep dalam pembelajaran menghasilkan terbentuknya sikap dan nilai dalam

diri siswa. Sikap dan nilai tersebut misalnya teliti, kreatif, kritis, objektif, tenggang rasa, bertanggung jawab, jujur, terbuka, dapat bekerjasama, rajin dan sebagainya.

Keterampilan proses dibangun oleh sejumlah keterampilan-keterampilan. Karena itu pencapaian atau pengembangannya dilaksanakan dalam setiap proses belajar mengajar dalam semua mata pelajaran. Tidak ada satu mata pelajaran pun yang dapat mengembangkan keterampilan itu secara utuh. Karena itu, ada keterampilan yang cocok dikembangkan dengan mata pelajaran tertentu, dan ada pula keterampilan yang lain dikembangkan dengan mata pelajaran lainnya.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Karena itu penjabaran keterampilan proses yang dapat dikembangkan juga berbeda sesuai dengan karakteristiknya. Perbedaan itu sifatnya tidak mendasar tetapi merupakan variasi-variasi belaka.

Berbagai kemampuan dasar yang dapat dikembangkan dengan pendekatan keterampilan proses adalah:

- a. Mengamati
 - 1) Menatap, memperhatikan
 - 2) Membaca, memahami bacaan
 - 3) Menyimak, memahami sesuatu yang dikatakan orang lain
- b. Menggolongkan, mencari persamaan, perbedaan atau penggolongan berbagai objek yang dipelajari.
- c. Menafsirkan
 - 1) Menafsirkan: mencari dan menemukan arti, situasi, pola, simpulan, dan mengelompokkan wacana.
 - 2) Mencari dasar penggolongan; mengelompokkan sesuatu berdasarkan suatu kaidah.
 - 3) Memberi arti, baik kata, morfem, frasa, klausa, kalimat, paragraf, maupun wacana dan mengungkapkan kembali secara lisan dan tulis.
 - 4) Mencari hubungan situasi, waktu, tempat, umum-khusus, kausal, dan sebagainya.
 - 5) Menemukan pola kalimat, paragraf, wacana, cerita, puisi sebagai bentuk penggunaan bahasa.
 - 6) Menarik kesimpulan baik secara deduktif maupun induktif.
 - 7) Menggeneralisasikan berbagai bentuk penggunaan bahasa

dalam lingkup yang lebih luas.

- 8) Menganalisis baik wacana, paragraf, kalimat maupun frasa.
- d. Menerapkan Menggunakan konsep untuk menyusun wacana eksposisi, narasi, deskripsi, argumentasi, dan persuasi; surat menyurat. Mengubah, memadukan, meramu, memodifikasi, membentuk berbagai satuan bahasa menjadi satuan bahasa yang lebih besar.
- e. Mengkomunikasikan
 - 1) Berdiskusi: melakukan diskusi, tanya jawab, dengan menggunakan argumentasi atau alasan untuk memecahkan masalah.
 - 2) Mendeklamasikan
 - 3) Dramatisasi
 - 4) Bertanya
 - 5) Mengarang
 - 6) Bermain peran
 - 7) Melaporkan
- f. Mengendalikan variabel Dalam melakukan penelitian diperlukan langkah-langkah yang objektif, sistematis, dan pasti untuk memutuskan penyelesaian suatu masalah.

5. Pendekatan Rasional

Pendekatan rasionalis dikenal sebagai aliran mentalis yang dipelopori oleh Chomsky. Aliran ini muncul dalam bidang bahasa dan pengajaran bahasa pada tahun 1960-an. Adapun asumsi-asumsinya adalah:

- a. Manusia adalah satu-satunya yang dapat belajar bahasa.
- b. Bahasa yang hidup adalah bahasa yang dapat digunakan dalam berpikir.
- c. Bahasa yang hidup ditandai oleh kreativitas yang dituntut oleh aturan-aturan tata bahasa.
- d. Aturan-aturan tata bahasa bertalian dengan tingkah laku kejiwaan. Dengan pendekatan ini muncul metode verbal aktif yang merupakan perbaikan dari metode langsung.

Kaum rasionalis berpendapat bahwa:

- a. Kemampuan berbahasa telah dimiliki seseorang sejak lahir tetapi kemampuan berbahasa itu baru dapat dicapai dengan belajar;

- b. Dalam belajar berbahasa, anak harus aktif. Kemampuan berbahasa tidak hanya dikuasai dengan pembiasaan, anak harus mampu menciptakan kalimat-kalimat baru yang sesuai kaidah tata bahasa;
- c. Melatih berulang-ulang kalimat-kalimat yang lepas dari hubungan pemakaiannya tidak banyak manfaatnya;
- d. Tata bahasa perlu diajarkan secara fungsional; dan
- e. Karena bahasa yang hidup adalah bahasa yang dapat digunakan untuk berpikir, penguasaan bahasa dilihat dari kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat berpikir dengan kegiatan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis.

6. Pendekatan Fungsional

Pembelajaran bahasa dengan pendekatan fungsional dilakukan dengan mengadakan kontak langsung dengan masyarakat pemakai bahasa. Dengan demikian peserta didik langsung menghadapi bahasa yang hidup dan mencoba memakainya sesuai dengan keperluan komunikasi. Mereka dengan sendirinya merasakan fungsi bahasa tersebut dalam komunikasi langsung. Metode pembelajaran bahasa yang didasarkan pada pendekatan fungsional adalah metode langsung, metode pembatasan bahasa, metode intensif, metode audiovisual, dan metode linguistik.

7. Pendekatan Terpadu

Pendekatan terpadu sering disebut dengan pendekatan integratif. Pendekatan pembelajaran bahasa yang terintegrasi didasarkan pada kenyataan bahwa penggunaan bahasa sehari-hari baik secara formal maupun tidak formal tiap-tiap aspeknya tidak pernah berdiri sendiri. Misalnya pada waktu kita membaca, berhadapan dengan ejaan, kosa kata, struktur kalimat. Setelah membaca mungkin membuat catatan, menceriterakannya kepada orang lain.

Pada saat kita berbicara atau menulis perlu memilih kosa kata yang tepat dan menerapkan struktur kalimat yang tepat. Hal ini jelas bahwa kegiatan membaca, berbicara, menyimak, dan menulis merupakan kegiatan yang terpadu. Guru-guru yang menggunakan filsafat bahasa terpadu, tentu saja memberikan pengetahuan kognitif kepada siswa, tetapi di samping itu mereka juga menjadi model dalam hal membaca, menulis dan sebagainya. Dengan demikian, kelas mereka ditandai oleh komunikasi dan interaksi dengan bahasa yang hidup.

Penerapan pembelajaran bahasa terpadu memerlukan perlengkapan yang memadai, setidaknya-tidaknya ada perpustakaan yang menyediakan buku-buku yang cukup untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Lebih baik lagi jika sekolah memiliki laboratorium dan kelas khusus. Namun dengan kondisi sekolah yang sederhana pun dapat melaksanakan pembelajaran terpadu asal guru betul-betul mempersiapkan hal-hal yang mendukung pelaksanaannya.

Salah satu model pembelajaran terpadu yaitu pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemadu beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dikatakan bermakna, karena peserta didik akan mempelajari konsep-konsep melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Pembelajaran tematik dapat diterapkan dengan meliputi beberapa mata pelajaran atau dalam satu mata pelajaran. Misalnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pelaksanaan pembelajaran terpadu dilakukan dengan memadukan beberapa keterampilan berbahasa dalam satu tema.

8. Pendekatan Integral

Pendekatan integral menganut pengertian bahwa pengajaran bahasa harus merupakan sesuatu yang multidimensional. Artinya, banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam pelaksanaan pembelajarannya. Oleh karena itu, pengajaran harus fleksibel dan dengan metodologi terbuka. Bantuan-bantuan ilmu lain yang mendukung kelancaran pembelajaran berbahasa perlu mendapat tempat sehingga pembelajaran bahasa lebih bermanfaat. Misalnya, ilmu jiwa belajar, sains, dan antropologi.

9. Pendekatan Sociolinguistik

Pendekatan sociolinguistik diartikan sebagai pendekatan pembelajaran bahasa yang memanfaatkan hasil studi sociolinguistik yang menghubungkan gejala masyarakat dengan gejala bahasa. Konsep-konsep sociolinguistik yang memberikan sumbangan terhadap pembelajaran bahasa di antaranya:

- a. Bahasa merupakan suatu sistem yang memiliki variasi atau ragam, setiap ragam memiliki peran, fungsi, gejala bahasa tertentu, serta kawasan pemakaian tertentu pula. Semua ragam perlu dipelajari sesuai konteksnya;
- b. Bahasa merupakan identitas kelompok. Bahasa yang digunakan

menunjukkan identitas dan sikap masyarakatnya;

- c. Bahasa sebagai alat komunikasi, orang yang mampu berkomunikasi adalah orang yang dapat mengungkapkan gagasan dan perasaannya kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tersebut.

Implikasi dari beberapa hal tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa menyangkut:

- a. Pengajaran bahasa harus diarahkan pada penguasaan kompetensi komunikatif oleh peserta didik;
- b. Salah satu cara menganalisis komunikasi melalui bahasa dilakukan dengan mengidentifikasi fungsi-fungsi bahasa yang khas, cara pemakaian bahasa dengan tujuan khusus;
- c. Analisis fungsional kegiatan komunikasi adalah menemukan fungsi-fungsi bahasa yang bersangkutan dengan komunikasi tersebut. Pengajaran bahasa memberi penekanan pada fungsi bahasa yang penting;
- d. Analisis linguistik atas kegiatan komunikasi adalah menemukan bentuk-bentuk linguistik yang diperlukan dalam setiap jenis kegiatan berkomunikasi. Analisis ini berguna untuk memberikan penekanan pada pembelajaran bahasa dan untuk memilih materi pembelajaran;
- e. Analisis bahasa yang berkembang dalam masyarakat perlu dipetakan untuk mengetahui dinamika bahasa.

10. Pendekatan Psikologi

Pendekatan psikologi dalam pembelajaran bahasa menelaah bagaimana peserta didik belajar bahasa dan bagaimana peserta didik sebagai individu yang kompleks. Asumsi psikologi dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa terutama dalam penyusunan strategi pembelajaran. Asumsi-asumsi yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa antara lain:

a. Teori Behaviorisme

Teori ini berasumsi bahwa segala tingkah laku termasuk tingkah laku berbahasa manusia merupakan respons terhadap stimulus. Proses belajar juga merupakan mekanisme stimulus respons. Dalam proses belajar tergantung pada faktor yang berada di luar diri anak sehingga memerlukan stimulus dari pengajar. Di samping itu, hasil belajar banyak ditentukan oleh proses peniruan, pengulangan, dan penguatan. Belajar harus melalui tahap-tahap tertentu, sedikit demi sedikit, yang mudah mendahului yang sulit.

b. Teori gestalt

Teori ini beranggapan bahwa setiap individu mempunyai memiliki kemampuan mengkaji secara mendalam. Kajian ini berfungsi untuk mengasimilasi atau mereka-reka objek yang sedang diamati sehingga diterima sebagai objek yang utuh. Menurut teori ini pengamatan bagi seseorang yang pertama adalah struktur atau keseluruhan dari sebuah benda, baru diikuti dengan pengamatan atas bagian-bagian. Dalam pembelajaran yang berdasar pada teori ini agar bahan pembelajaran jangan diberikan sepotong-sepotong tetapi harus diberikan secara utuh dan dalam struktur yang bermakna.

c. Teori kognitif

Menurut teori ini segala aktivitas manusia yang dilakukan dengan sadar bersumber pada otak dan digerakkan oleh kognitif yang meliputi segala aspek kegiatan mulai dari menyadari adanya masalah, mengidentifikasikannya, merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi atau data, menyimpulkan, mengevaluasi simpulan dan strategi untuk mencapai tujuan. Pusat kognitif terletak di dalam susunan syaraf pusat, yang memiliki kemampuan mengolah dan menyimpan informasi yang hampir tidak terbatas jumlah dan ragamnya. Hal tersebut mengingatkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh faktor pengajar. Aspek psikologis, respons peserta didik serta kemampuan bawaan merupakan faktor yang penting juga.

11. Pendekatan Psikolinguistik

Pendekatan psikolinguistik bertumpu pada pemikiran tentang proses yang terjadi pada benak anak ketika mulai belajar bahasa, serta bagaimana pula perkembangannya. Persoalan ini merupakan bidang yang ditekuni studi psikolinguistik yaitu ilmu yang mempelajari latar belakang psikologis kemampuan berbahasa manusia. Dalam proses penguasaan bahasa, terdapat teori empirisme yang pada akhirnya sejalan dengan paham behaviorisme. Menurut pandangan ini bahwa keberhasilan belajar berbahasa seseorang ditentukan oleh faktor dari luar atau faktor eksternal.

Pandangan behaviorisme tentang belajar bahasa dapat dideskripsikan dalam dua ciri pokok yaitu fisikalisme dan determinisme. Ciri fisikalisme ditandai oleh semua yang terjadi dalam benak manusia dapat dirumuskan sebagai pernyataan tentang kondisi badan dan tingkah lakunya yang dapat diamati sehingga dapat dimasukkan ke dalam wilayah fisika. Ciri determinisme menyatakan bahwa semua gejala yang ada dapat dikembalikan pada hukum sebab akibat, semua

tingkah laku berpikir dan tingkah laku yang tidak terlihat dapat dikaitkan dengan faktor eksternal.

Pengaruh Skinner dalam pembelajaran bahasa antara lain dalam bentuk penyusunan program dengan tahapan tertentu, sehingga peserta didik dapat mempelajari sendiri, mengerjakan tugas sendiri, dan mengecek sendiri sesuai dengan kunci jawaban. Kesalahan yang ditemukan mengajarkan kepada mereka untuk menjadi lebih baik pada masa berikutnya. Penguatan harus segera diberikan.

Chomsky memberikan reaksi terhadap pendapat Skinner dalam 2 hal yaitu bahwa bahasa merupakan produk dari proses yang tersembunyi di dalam benak anak, berupa sistem aturan yang abstrak dan terinternalisasi. Skinner tidak berpikir bahwa tingkah laku berbahasa berlangsung dalam benak individu. Chomsky menganggap factor luar hanya merupakan prakondisi untuk mengaktifkan proses internal;. Ada prinsip yang sangat spesifik dan yang secara *genetic* menentukan bahasa manusia. Prinsip ini dimiliki anak dalam belajar bahasa yang sifatnya bawaan. Menurut Chomsky, dalam diri individu memiliki *competence* dan *performance*. Kompetensi merupakan kemampuan berbahasa yang tidak terdengar dan tidak terlihat karena berada dalam benak. Penampilan merupakan perbuatan berbahasa yang tampak, tuturan dalam situasi konkret sehingga dapat diamati dan dianalisis. Penguasaan bahasa ibu tidak ditentukan oleh factor luar seperti peniruan, penguatan, dan factor luar lainnya, tetapi boleh kekuatan yang ada pada diri anak. Anak tidak pasif, tetapi aktif dan kreatif seperti menciptakan strategi belajar sendiri, dan mampu menangkap hubungan-hubungan abstrak yang menjadi dasar semua hubungan kalimat yang didengarnya. Bila anak memahami struktur dasar kalimat, dia mampu menciptakan berbagai kalimat lain.

12. Pendekatan Komunikatif

Pendekatan Komunikatif diartikan sebagai orientasi belajar mengajar bahasa yang berdasarkan pada tugas dan fungsi bahasa untuk berkomunikasi. Selanjutnya, bentuk bahasa yang dipakai dalam berkomunikasi selalu dikaitkan dengan faktor-faktor penentu dalam berkomunikasi. Pendekatan komunikatif merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang berlandaskan pada pemikiran bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai. Sesuai pendapat Chomsky bahwa kompetensi komunikatif terbagi dalam kompetensi dan performansi.

Kompetensi bertalian dengan pengetahuan kebahasaan yang mencakup pengetahuan penutur terhadap bahasa sebagai sistem

dan merupakan kemampuan potensial dalam diri penutur. Di sisi lain performansi kebahasaan diartikan sebagai kegiatan verbal yang berkaitan dengan proses pengungkapan yang mengandung ciri-ciri sosiokultural. Performansi kebahasaan sering dikenal sebagai pemakaian bahasa secara aktual dalam situasi konkret. Berkaitan dengan hal itu, kompetensi komunikatif merupakan paduan antara kompetensi gramatikal dengan kompetensi sosiolinguistik. Kompetensi komunikatif menurut Cambell dan Wales, Hymes, dan Munby (dalam Farkhan, 1986: 7) meliputi kompetensi gramatikal, sosiolinguistik, kewacanaan, dan kompetensi strategi. Keempat konsep kompetensi komunikatif ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

Kompetensi gramatikal mencakup kemampuan seseorang menguasai kaidah-kaidah, aturan-aturan, atau rumus-rumus ketatabahasaan. Kemampuan ini meliputi pemahaman dan penguasaan kaidah pada tataran fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan ortologi. Kompetensi sosiolinguistik mencakup pemahaman dan penguasaan terhadap aspek-aspek komunikasi bahasa. Di dalamnya tercakup kemampuan memahami penutur, isi komunikasi, alat penyampaian pesan, tujuan komunikasi, dan siapa mitra komunikasinya. Dengan kata lain, kompetensi sosiolinguistik berkaitan dengan kemampuan seseorang memahami aspek tujuan berkomunikasi, ragam bahasa yang digunakan, diksi, serta nuansanuanua lain yang berkaitan dengan aspek sosial dan bahasa.

Kompetensi kewacanaan berkaitan erat dengan pemahaman dan penguasaan seorang penutur bahasa terhadap aspek fisik serta mental bahasa. Yang dimaksud aspek fisik adalah aspek tuturan, lisan maupun tulisan, dari tataran kalimat, paragraf, hingga wacana. Sementara, aspek mental bahasa berkaitan dengan makna, nuansa, dan rasa bahasa. Kemampuan untuk mengolah informasi sehingga menjadi sebuah wacana yang dipahaminya menjadi informasi yang dikemukakan kepada orang lain, juga ditentukan oleh strategi berpikir. Dalam konsep kompetensi berbahasa, hal ini disebut dengan kompetensi strategi. Kompetensi ini berkaitan dengan keterkaitan antara kemampuan berbahasa dengan berpikir.

Kaitan antara bahasa dengan berpikir dapat dijelaskan secara psikolinguistik. Menurut Ali (dalam Hairudin, 2007: 4-18) terdapat tiga pendapat tentang hubungan antara berbahasa dengan berpikir, yaitu:

- a. Kemampuan berbahasa tidak memiliki hubungan dengan kemampuan berpikir. Bahasa hanyalah merupakan alat

membantu pikiran, membedakan, dan mempertajam konsep-konsep;

- b. Kemampuan berbahasa pada dasarnya identik dengan kemampuan berpikir. Manusia tidak hanya berpikir menggunakan otaknya tetapi juga enggan bahasanya. Tidak ada penalaran tanpa dan tidak ada bahasa tanpa penalaran;
- c. Kemampuan berbahasa dan kemampuan berpikir memiliki keterkaitan, akan tetapi tidak identik.

Pendapat ini didukung oleh ahli psikologi dan psikolinguistik. Bullock menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa bahasa merupakan faktor utama dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan kognitif. Bahasa dipandang sebagai sarana aktivitas simbolik. Dengan bahasa seseorang dapat merefleksikan kehidupannya, menerjemahkan dan mentransformasikan pengalamannya. Sedangkan asumsi/prinsip pendekatan komunikatif secara rinci dideskripsikan seperti berikut (Suyono, 1990: 45):

- a. Fungsi utama bahasa adalah alat komunikasi, karena itu pengajaran bahasa didasarkan pada fungsi komunikatif bahasa;
- b. Tujuan utama pengajaran bahasa adalah penguasaan kompetensi dan performansi komunikatif;
- c. Pengajaran bahasa harus didasarkan pada dan menjawab kebutuhankebutuhan komunikatif peserta didik;
- d. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil bagian dalam peristiwa komunikat yang bermakna, dengan penutur asli;
- e. Dalam proses belajar mengajar dan di luar proses belajar mengajar mengoptimalkan pemakaian bahasa dalam peristiwa komunikatif;
- f. Memberikan informasi, latihan, praktik dan pengalaman-pengalaman berbahasa yang dihubungkan dengan peristiwa komunikatif;
- g. Diarahkan pada penggunaan bahasa dan bukan pengetahuan bahasa;
- h. Semua ragam bahasa berguna, di antaranya untuk menyampaikan informasi;
- i. Buku teks atau bahan pengajaran yang paling baik adalah yang memberikan bahan latihan komunikatif yang bermanfaat;

- j. Pembelajaran beranggapan bahwa:
- 1) bahan pembelajaran berupa bahasa sebagai alat komunikasi,
 - 2) bahan pembelajaran merupakan kegiatan bukan pokok bahasan,
 - 3) bahan pembelajaran mendorong peserta didik untuk berkomunikasi,
 - 4) aktivitas untuk berkomunikasi yang sebenarnya mendorong peserta didik untuk belajar,
 - 5) aktivitas berbahasa yang bertujuan untuk mengerjakan tugas yang bermakna mendorong peserta didik untuk belajar,
 - 6) materi dan silabus komunikatif disusun setelah dilakukan analisis kebutuhan komunikatif peserta didik,
 - 7) dalam pembelajaran peserta didik sebagai pusat dan guru sebagai penyuluh, pembimbing,
 - 8) peran bahan pembelajaran sebagai penunjang dan perangsang terjadinya proses komunikasi sehingga peserta didik aktif, dan
 - 9) bahan pembelajaran berupa teks, tugas, dan bahan otentik. Pendekatan komunikatif memandang bahwa bahasa lebih tepat dilihat sebagai sesuatu yang berkenaan dengan apa yang dapat ditindaklanjuti dengan bahasa atau juga berkenaan dengan makna apa yang dapat diungkapkan dengan bahasa.

Brumfit dan Finocchiaro (dalam Hairudin, 2007: 4-19) menyatakan bahwa ciri-ciri pendekatan komunikatif adalah:

- a. Makna merupakan hal yang terpenting;
- b. Percakapan harus berpusat pada sekitar fungsi komunikatif dan tidak dihafalkan;
- c. Kontekstualisasi merupakan premis pertama;
- d. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi;
- e. Komunikasi efektif dianjurkan;
- f. Latihan penubihan atau drill diperbolehkan, tetapi tidak memberatkan;
- g. Ucapan yang dapat dipahami diutamakan;
- h. Setiap alat bantu peserta didik diterima dengan baik;
- i. Setiap upaya untuk berkomunikasi dapat didorong sejak awal;
- j. Penggunaan bahasa secara bijaksana dapat diterima bila memang

layak;

- k. Terjemahan digunakan jika diperlukan peserta didik;
- l. Membaca dan menulis dapat dimulai sejak awal;
- m. System bahasa dipelajari melalui kegiatan berkomunikasi;
- n. Komunikasi komunikatif merupakan tujuan;
- o. Variasi linguistik merupakan konsep inti dalam materi dan metodologi;
- p. Urutan ditentukan berdasarkan pertimbangan isi, fungsi, atau makna untuk memperkuat minat belajar;
- q. Guru mendorong peserta didik agar dapat bekerjasama dengan menggunakan bahasa;
- r. Bahasa diciptakan oleh peserta didik melalui mencoba dan mencoba;
- s. Kefasihan dan bahasa yang berterima merupakan tujuan utama, ketepatan dinilai dalam konteks bukan dalam keabstrakan;
- t. Peserta didik diharapkan berinteraksi dengan orang lain melalui kelompok atau pasangan, lisan dan tulis;
- u. Guru tidak bisa meramal bahasa apa yang akan digunakan peserta didiknya;
- v. Motivasi intrinsik akan timbul melalui minat terhadap hal-hal yang dikomunikasikan.

Peran Peserta Didik dalam pembelajaran Robin dan Thompson (dalam Tarigan, 1999: 201) mengemukakan cirri peserta didik yang sesuai dengan konsep pendekatan komunikatif adalah:

- a. Selalu berkeinginan untuk menafsirkan tuturan secara tepat,
- b. Berkeinginan agar bahasa yang digunakan selalu komunikatif,
- c. Tidak merasa malu jika berbuat kesalahan dalam berkomunikasi,
- d. Selalu menyesuaikan bentuk dan makna dalam berkomunikasi,
- e. Frekuensi ;latihan berbahasa lebih tinggi, dan
- f. Selalu memantau ujaran diri dan ujaran mitra bicaranya untuk mengetahui apakah polapola bahasanya dapat diterima dan dipahami oleh masyarakat.

Peran Guru dalam Pembelajaran Peran guru dalam pembelajaran bahasa yang berpendekatan komunikatif adalah sebagai salah satu sumber belajar yang dapat dilengkapi dengan sumber belajar dari peserta didik, dan lingkungan. Chandlin (dalam Tarigan, 1999: 201) menyatakan peran guru dalam pembelajaran bahasa berpendekatan komunikatif adalah:

- a. Pemberi kemudahan dalam belajar berbahasa,
- b. Sebagai partisipan mandiri dalam kelompok belajar mengajar.



Bab 2

Metode Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran Bahasa

Metode diartikan sebagai sebuah prosedur yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan. Di sisi lain metode diartikan sebagai rencana pembelajaran yang mencakup pemilihan bahan, penyusunan secara sistematis bahan yang akan diajarkan serta kemungkinan pengulangan, dan pengembangannya. Dalam uraian berikut pengertian metode lebih menekankan pada prosedur, cara kerja yang sistematis untuk mencapai tujuan. Macam-macam metode pembelajaran bahasa yaitu:

a. Metode Terjemahan

Metode Terjemahan sering digunakan dalam pembelajaran bahasa asing atau bahasa kedua. Penggunaan metode ini dilakukan dengan menerjemahkan wacana dalam bahasa asing ke dalam bahasa ibu peserta didik. Urutan penyajiannya dari pengenalan kata dan aturan tata bahasa dalam kalimat. Karena itu penyajian materi lebih menekankan pada pemakaian bahasa tulis. Kebaikan metode Terjemahan adalah:

- 1) Praktis, dengan memilih bacaan kemudian menerjemahkan ke dalam bahasa ibu dengan bermodalkan kamus;
- 2) Pengetahuan kata-kata dapat diperoleh dengan cepat;
- 3) Latihan terjemahan juga merupakan perbandingan dua bahasa.

Kelemahan metode Terjemahan meliputi:

- 1) Hanya berlaku dalam pembelajaran bahasa asing,
- 2) Kurang memberikan kesempatan dalam penggunaan bahasa lisan;

- 3) Menimbulkan kesulitan karena belum tentu katakata dapat diterjemahkan dalam bahasa ibu;
- 4) Kurang tepat digunakan untuk pembelajaran bahasa yang bersifat aktif;
- 5) Penerjemahan sering dilakukan dengan menerjemahkan kata per kata yang kurang tepat dengan penggunaan bahasa sesuai konteks;
- 6) Pencampuran bahasa ibu dengan bahasa asing kurang menguntungkan, dapat menimbulkan kerancuan penggunaan bahasa.

b. Metode Tatabahasa

Penggunaan metode Tata Bahasa didasarkan pada pendekatan informatif, yang berupa penjelasan penggunaan kata-kata dan tata bahasa. Isi pelajaran berupa daftar kata-kata dan butir-butir tata bahasa. Penggunaan metode ini lebih menekankan pada pembelajaran bahasa tulis yang bersifat pasif. Kelebihan metode tata bahasa, yaitu:

- 1) Mudah dilaksanakan,
- 2) Sederhana,
- 3) Biayanya murah.

Sedangkan kelemahannya yaitu:

- 1) Tidak tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa yang bersifat dinamis;
- 2) Arti kata-kata lebih tergantung pada konteks pemakaiannya, dan bukan pada daftar kata-kata lepas;
- 3) Gagal membedakan aspek pengetahuan dan penguasaan bahasa.

c. Metode Langsung

Penggunaan metode langsung didasarkan pada asumsi bahwa penguasaan bahasa dan pengembangan rasa bahasa secara instingtif berakar dalam hubungan langsung antara pengalaman dan ekspresi. Karena itu tidak diperkenankan penggunaan bahasa perantara, penguasaan bahasa lisan diutamakan, pembelajaran dilaksanakan seperti anak belajar bahasa ibunya, waktu terbanyak digunakan untuk latihan bahasa lisan, pola-pola dan struktur kalimat diajarkan secara induktif, gairah belajar harus tumbuh dalam pelajaran itu, Kebaikan metode Langsung adalah:

- 1) Peserta didik aktif berbahasa,
- 2) Peserta didik langsung diajak menggunakan bahasa

target yang merupakan penerapan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi,

- 3) Pemahaman peserta didik terhadap bahasa tidak verbalistik.

Kelemahan penggunaan metode Langsung adalah:

- 1) Tidak semua kata dapat dijelaskan dengan menghubungkan kata-kata dengan benda, gerakan, gambar, atau tiruan,
- 2) Peserta didik cenderung menerjemahkan secara diam-diam ,
- 3) Kesulitan dalam menjelaskan bentuk kata-kata,
- 4) Pelajaran membaca permulaan lambat karena peserta didik harus mendengarkan bahasa target yang menekankan pada bahasa lisan,
- 5) Membebani guru (guru kelelahan).

d. Metode Berlitz

Penggunaan metode Berlitz merupakan pengembangan metode Langsung. Prinsip dasar penggunaannya sama dengan metode langsung. Adapun ciri-ciri penggunaan metode Berlitz, yaitu:

- 1) Selalu menjaga hubungan langsung antara bahasa dan pikiran,
- 2) Bahasa ibu tidak boleh digunakan,
- 3) Kata-kata benda konkret diajarkan dengan menunjukkan benda asli, gambar atau tiruannya,
- 4) Kata-kata benda abstrak diajarkan dengan mendemonstrasikan pengertiannya,
- 5) Tata bahasa diajarkan dengan contoh-contoh,
- 6) Sejak awal semua aspek diajarkan secara lisan, dan
- 7) Kata-kata diajarkan dalam hubungannya dengan kalimat.

Kelebihan metode Berlitz yaitu:

- 1) Pembelajaran bahasa menekankan pada aspek mendengarkan dan berbicara sehingga metode ini tepat untuk mengajarkan bahasa lisan;
- 2) Karena pembelajaran bahasa lisan sudah baik, kemampuan menulis mudah dicapai;
- 3) Guru yang mengajarkan dengan bahasa ibu murid yang berbeda-beda tidak menimbulkan masalah bagi guru.

Kekurangan metode ini adalah:

- 1) Yang dapat melaksanakan metode ini hanyalah guru-guru yang fasih berbahasa target dan memiliki kemampuan menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan situasi belajar bahasa pertama;

- 2) Dalam kelas besar sulit dilaksanakan.
- 3) Beban mengajar guru berat karena harus mendemonstrasikan kata-kata sampai dipahami;
- 4) Pelajaran mengarah pada materi yang mudah dipelajari;
- 5) Diperlukan alat peraga yang memadai dan biayanya juga besar.

e. Metode Pembatasan Bahasa

Penggunaan metode pembatasan bahasa berdasar asumsi mencari jalan paling efisien agar dalam waktu singkat dan mudah siswa0-siswa dapat menguasai sejumlah kata-kata dan pola-pola kalimat yang terbatas, tetapi mempunyai kegunaan tinggi dalam kehidupan. Untuk mencapai hal itu ditempuh langkah-langkah pembelajarannya:

- 1) Kata-kata dan pola kalimat yang dipilih yang frekuensi pemakaiannya tinggi,
- 2) Kata-kata dan pola kalimat yang diajarkan diambil dari bacaan,
- 3) Pemilihan kata-kata dan struktur kalimat didasarkan pada nilai struktuernya, keumuman pemakaiannya secara geografis, nilai dalam pembentukkan kata baru dan fungsi stilistikanya.

f. Metode Oral

Metode Oral disebut juga dengan *the Reform Method* atau *Fonetic Method*. Metode ini merupakan perbaikan metode langsung. Prinsip dasar yang digunakan dalam metode ini bahwa pengajaran bahasa dilaksanakan melalui bicara, apa pun tujuan yang ingin dicapai.. Titik berat pembelajaran pada penggunaan bahasa yang benar-benar digunakan oleh masyarakat penutur bahasa itu. Menghafal kata-kata dihindari, tetapi penggunaan pola-pola penggunaan bahasa yang digunakan penutur bahasa itu diintensifkan. Latihan-latihan mendengarkan, latihan ucapan dilakukan secara teratur. Latihan itu dilakukan dengan urutan latihan ucapan kata, ungkapan-ungkapan, pemakaian kata-kata dalam kalimat dengan intonasinya. Pembelajaran bahasa tulis digunakan buku-buku yang disertai tanda-tanda ucapan. Namun penekanannya pada bahasa lisan yaitu mendengarkan dan berbicara.

g. Metode Realis

Penggunaan metode ini didasarkan pada prinsip bahwa mempelajari bahasa harus sebaaimana tingkah laku berbahasa yang sesungguhnya. Adapun ciri-ciri metode ini:

- 1) Sejak awal siswa belajar berbahasa sesuai tingkah laku berbahasa sesungguhnya,

- 2) Bahas dipandang sebagai reaksi terhadap alam sekitar. Reaksi itu seperti kata-kata, gerak-gerik, intonasi, tekanan suara, dan pernyataan yang lain;
- 3) Tingkah laku merupakan bagian dari keseluruhan berbahasa itu sendiri;
- 4) Penggunaan bahasa sesuai tingkah laku berbahasa sesungguhnya;
- 5) Bahan disajikan dalam bentuk percakapan,
- 6) Penyusunan bahan dilakukan dengan kerja sama antara guru dan ahli bahasa.

Kelebihan metode ini adalah cepat digunakan dalam usaha penguasaan bahasa, karena latihan-latihan sesuai dengan tingkah laku berbahasa.

h. Metode Baru

Landasan metode ini adalah membaca dengan ciri:

- 1) Prioritas pelajarannya membaca,
- 2) Murid diperlengkapi dengan kata-kata pilihan,
- 3) Bahasa ibu masih mungkin digunakan secara selektif,
- 4) Mendengar dan memahami sesuatu dilakukan lebih dahulu sebelum anak belajar berbicara,
- 5) Buku guru dan buku murid disiapkan dan ditambah dengan bacaan pelengkap.

Kelemahan Metode ini:

- 1) Biasanya isi buku yang disiapkan tidak dicapai sesuai jadwal,
- 2) Bahan pelajaran tidak selalu relevan dengan situasi anak, karena buku disiapkan secara umum,
- 3) Kadang-kadang bahan kurang menarik perhatian murid sehingga mengurangi minat siswa,
- 4) Belajar bahasa dengan membaca lebih sulit daripada dengan berbicara.

i. Metode Alamiah

Metode ini didasarkan pada prinsip bahwa belajar bahasa sesuai dengan anak belajar bahasa ibu. Adapun langkahnya:

- 1) Pembelajaran kata-kata (kata benda, kata sifat, dan kata kerja) selalu dihubungkan dengan benda, sifat, dan kerja yang diwakilinya;
- 2) Yang mula-mula dipelajari adalah kelompok bunyi yang umum bukan bunyi yang terpisah,

- 3) Pembelajaran dimulai dari mendengarkan,
- 4) Bila anak melakukan kesalahan segera dibetulkan oleh diri sendiri maupun orang lain dan biasanya karena contohnya juga salah,
- 5) Perasaan ingin tahu ditumbuhkan dan dijadikan sebagai pendorong dalam belajar berbahasa,
- 6) Anak belajar berbahasa dari banyak guru karena setiap orang yang berbahasa adalah gurunya,
- 7) Proses belajar berlangsung dalam keragaman dan dilakukan sambil bermain,
- 8) Bahasa yang dipelajari anak adalah bahasa yang dipakai sehari-hari.

Pembelajaran dilakukan melalui dua tahapan yaitu tahap tanpa buku dan tahap dengan buku. Pertama, Tahap tanpa buku dilakukan dengan langkah-langkah:

- 1) Guru menunjukkan benda atau tiruannya, jika guru mengajarkan kata kerja, guru memperlihatkan kerja dan menggunakannya dalam hubungannya dengan kalimat;
- 2) Pembelajaran bertujuan agar siswa memahami arti kata dan ucapannya, siswa harus mengucapkannya berulang;
- 3) Setiap kata yang diajarkan harus digunakan dalam hubungan dengan kalimat;
- 4) Kata-kata yang diajarkan diambil dari lingkungan siswa.

Kedua, Tahapan dengan buku, ditempuh langkah-langkah:

- 1) Setelah dikenal sejumlah kata digunakan buku yang berisi bacaan,
- 2) Kemudian dikenalkan kata baru yang berkaitan dengan kata-kata yang sudah dikenal ;
- 3) Setiap kesalahan diperbaiki guru dengan bijaksana;
- 4) Setiap pelajaran dilakukan dengan perbuatan;
- 5) Pengulangan pelajaran dilakukan dengan teratur;
- 6) Guru harus mendorong agar murid menggunakan kata yang diajarkan melalui percakapan;
- 7) Guru harus menciptakan variasi belajar mengajar sehingga menarik.

Menurut Hastuti (1989) metode alamiah ini condong ke metode IKP (Imitasi, Komprehensi, dan Produksi) yaitu dengan prosedur:

- 1) Anak menirukan (imitasi) apa yang didengar dari guru,

- 2) Kemudian memahami (komprehensi) apa yang ditiru dari guru, dan akhirnya ia mampu mengungkapkan dan menghasilkan (produksi) kata atau kalimat atau ujaran yang ia pahami artinya dalam percakapan.

j. Metode Psikologis

Metode ini berdasar prinsip visualisasi mental dan asosiasi gagasan-gagasan. Ciri-cirinya, benda-benda, gambar-gambar, diagram-diagram, kartukartu digunakan untuk menciptakan *mental image* dan menghubungkan *mental image* itu dengan kata-kata. Pelaksanaan:

- 1) Kata-kata disusun dalam kelompok kalimat *idiomatic* pendek-pendek yang dihubungkan dengan benda-benda,
- 2) Kelompok-kelompok itu membentuk satu unit pelajaran,
- 3) Pelajaran dikumpulkan dalam bab-bab, beberapa bab membentuk satu ciri.

Langkah-langkahnya:

- 1) Pembelajaran dimulai dari bahasa lisan lalu menggunakan buku,
- 2) Bahasa ibu sedapat mungkin tidak digunakan,
- 3) Menulis baru diajarkan setelah melalui beberapa pelajaran, dan
- 4) Tata bahasa diajarkan sejak permulaan.

k. Metode Membaca

Pembelajaran bertujuan pada pengetashuann dan keterampilan membaca pada bahasa target. Teks dibagi atas dua bagian pendek masing-masing dengan daftar kata-kata yang akan diajarkan dalam teksitu, terjemahannya, dan gambar-gambar. Setelah kemampuan membaca memadai teks disajikan dalam bentuk cerita atau novel.

1. Metode Linguistik

Metode linguistik juga disebut metode *Oral-aural Method*. Metode ini dipandang sebagai metode modern karena berdasar pada pendekatan ilmiah. Prinsip-prinsip pembelajarannya:

- 1) Bahasa yang akan diajarkan didasarkan pada analisis deskriptif dan analisis kontrastifnya dengan bahasa ibu siswa,
- 2) Sistem bunyi bahasa diajarkan terlebih dahulu,
- 3) Pola struktur kalimat diajarkan setelah siswa memahami sistem bunyi,
- 4) Pelajaran tentang kata dipadukan dengan pembelajaran bunyi dan pola struktur kalimat,

- 5) Pelajaran tata bahasa dapat dijelaskan dengan bantuan bahasa ibu siswa dan dijalinkan dalam latihan pemakaian bahasa,
- 6) Pembelajaran bahasa ditekankan pada penguasaan bahasa lisan,
- 7) Latihan-latihan dilakukan secara intensif agar siswa terbiasa menggunakan bahasa baru yang diajarkan.

Dalam metode linguistik semua bahasa diperlakukan sama, artinya tidak ada bahasa yang lebih baik/lebih maju daripada bahasa lain. Kelemahan metode linguistik yaitu:

- 1) Mempelajari bahasa lisan terlebih dahulu tidak memberikan jaminan pada kelancaran kemampuan membaca dan mengarang,
- 2) Latihan-latihan intensif sering menjemukan.

m. Metode Pilihan

Prinsip dasar metode pilihan berdasarkan gabungan antara metode langsung dan metode tak langsung. Bahasa ibu murid dapat digunakan untuk menjelaskan dan menerjemahkan agar tidak terjadi pemborosan waktu dan mencegah salah paham. Urutan bahan pembelajaran yang sering ditempuh adalah berbicara menulis-membaca pemahaman. Kegiatan pembelajaran mencakup latihan bercakap-cakap, membaca bersuara, dan Tanya jawab. Tata bahasa diajarkan secara deduktif. Media pembelajaran yang digunakan misalnya audio visual. Kebaikan metode pilihan

- 1) Metode ini lebih mudah disesuaikan dengan kebutuhan,
- 2) Guru lebih mudah melaksanakan karena tidak terlalu terikat jika dibandingkan dengan metode murni,
- 3) Kelemahan metode langsung/metode tatabahasa dapat dihilangkan.

n. Metode Tatabahasa

Terjemahan Metode ini merupakan gabungan antara metode tata bahasa dan metode terjemahan. Penggunaan metode ini dapat dideskripsikan ciri-cirinya yaitu:

- 1) Tata bahasa yang diajarkan adalah tata bahasa formal,
- 2) Kata-kata yang diajarkan diambil dari teks,
- 3) Pembelajaran dimulai dari aturan-aturan tata bahasa dan kata-kata yang berdiri sendiri (lepas konteks),
- 4) Ucapan kata diajarkan bila perlu,
- 5) Aturan-aturan tata bahasa dihafalkan siswa sebagai satu unit dalam contoh-contoh kalimat.

o. Metode Unit

Pembelajaran bahasa dengan metode ini menggunakan 5 langkah, yaitu:

- 1) Persiapan,
- 2) Penyajian bahan,
- 3) Bimbingan,
- 4) Generalisasi, dan
- 5) Penggunaan.

Metode ini bila dilakukan di SD menggunakan langkah-langkah:

- 1) Topik/unit ditentukan sesuai minat sebagian besar siswa,
- 2) Siswa mempersiapkan percakapan dalam bahasa ibu,
- 3) Guru menerjemahkan percakapan ke dalam bahasa yang diajarkan sekaligus kaidahnya,
- 4) Siswa mempelajari kata yang digunakan dalam percakapan,
- 5) Daftar bentuk-bentuk tata bahasa disusun,
- 6) Kata-kata dipelajari dalam hubungannya dengan pemakaian,
- 7) Ungkapan-ungkapan dan kalimat-kalimat terutama yang mengandung unsur-unsur tata bahasa yang baru diulangi dan dihafalkan,
- 8) Guru memastikan siswa sudah menguasai kaidah bahasa,
- 9) Siswa bercakap-cakap sesuai konteks,
- 10) Siswa ditugasi mengarang, menerjemahkan, atau membaca.

p. Metode Mimikri-Memorisasi

Metode ini sering disebut *Informant-drill Method*. Pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi dan latihan-latihan. Demonstrasi digunakan untuk kata-kata, ucapan-ucapan, dan kata-kata yang diberikan guru atau informan (penutur asli). Latihan digunakan untuk menirukan, mengulangi yang disampaikan informan. Tata bahasa diajarkan secara induktif, Pembelajaran dilanjutkan dengan ceramah, demonstrasi dan diskusi. Variasi metode ini dengan cara menggantikan guru/informan dengan alat yang disebut metode Audio Lingual. Penggunaan metode ini memanfaatkan laboratorium bahasa dengan program yang sudah direncanakan.

q. Metode Teori Praktik

Metode ini merupakan pengembangan metode mimikri memorisasi. Metode ini dilaksanakan dengan bentuk tujuh unit praktik tiga teori. Contoh-contoh kalimat dihafalkan, dipraktikkan kemudian dianalisis secara fonetis dan structural untuk menciptakan kalimat-kalimat baru yang sama tipenya.

r. Metode Cognate

Metode ini digunakan dengan diawali dari kata-kata yang sama atau mirip antara bahasa yang dipelajari dengan bahasa ibu siswa. Kata-kata ini kemudian digunakan dalam kalimat atau percakapan dan dilanjutkan dengan menulis.

s. Metode Bi-bahasa

Metode ini hampir sama dengan metode Cognate. Pembelajaran dimulai dari pembahasan tentang persamaan dan perbedaan antara bahasa yang dipelajari dengan bahasa ibu siswa yang meliputi bunyi-bunyi, bentuk kata, dan kalimat-kalimat. Pembelajaran dilanjutkan dengan latihan-latihan secara sistematis.

2. Metode Pengajaran Bahasa Indonesia

Sedangkan metode-metode mengajar dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang digunakan paling awal karena sejak dimulainya pendidikan sudah digunakan metode ini. Ceramah adalah penerangan atau penjelasan secara lisan oleh guru kepada kelas. Dalam ceramah mungkin guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan, akan tetapi kegiatan siswa yang utama mendengarkan dan mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan guru.

Penggunaan metode ceramah di antaranya:

- 1) Jika guru ingin menyampaikan fakta tetapi tidak ada buku yang mendukung bahan tersebut,
- 2) Jika guru mengajar dengan jumlah siswa besar (misalnya 50 orang atau lebih),
- 3) Bila guru bersemangat dan mampu memberi motivasi kepada siswa untuk melakukan tugas, menggerakkan hati siswa untuk belajar,
- 4) Kalau guru akan menyimpulkan pokok-pokok penting yang telah diajarkan,
- 5) Bila guru menjelaskan hal-hal baru dalam pembelajaran.

Kelebihan metode ceramah antara lain guru dapat menguasai arah pelajaran kelas, organisasi kelas sederhana sehingga pengelolaannya juga relatif sederhana. Sedangkan kelemahannya adalah guru tidak dapat mengontrol pemahaman siswa terhadap pembelajaran, kata-kata yang diucapkan guru mungkin ditafsirkan berbeda oleh siswa

sehingga terjadi kesalahmengertian. Mengingat penggunaan metode ceramah banyak menimbulkan kelemahan, perlu dipersiapkan penggunaan metode ini sehingga pembelajaran lebih efektif. Caranya:

- 1) Tujuan ceramah dirumuskan dengan jelas,
- 2) Penggunaan ceramah apakah sudah tepat dengan tujuan tersebut,
- 3) Menyusun ceramah dengan memperhatikan kejelasan penerangannya bagi siswa, dapat menangkap perhatian siswa-siswa, memberikan pengertian bahwa materi sangat bermanfaat bagi siswa,
- 4) Menanamkan pengertian yang jelas,
- 5) Menunjukkan kegunaan materi tersebut dalam kehidupan siswa.

b. Metode Tanya Jawab

Pada hakikatnya metode Tanya jawab berusaha menanyakan kepada siswa tentang pemahamannya terhadap hal-hal yang sudah diajarkan serta siswa mampu menyampaikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang belum dikuasainya kepada guru. Metode Tanya jawab digunakan pada kondisi:

- 1) Untuk melanjutkan pelajaran yang lalu sehingga perhatian siswa terpusat pada materi yang ditanyakan guru, siswa juga mengingat,
- 2) Menyelingi pembicaraan untuk mendapatkan kerjasama siswa,
- 3) Memimpin pengamatan atau pemikiran siswa.

Kelebihan metode tanya jawab adalah kelas aktif, guru dapat mengikuti pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Namun metode ini juga memiliki kelemahan antara lain kadang pembelajaran berbelok pada hal di luar tema, waktu yang dibutuhkan banyak, tidak semua pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk tanya jawab terutama pembelajaran keterampilan.

c. Metode diskusi

Metode diskusi digunakan apabila siswa diminta untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan bertukar pikiran. Pada penggunaan metode diskusi ada peran yang harus dilaksanakan oleh kelompok diskusi. Peran tersebut adalah pemimpin diskusi, pembicara, peserta diskusi, dan penulis jalannya diskusi. Penggunaan metode diskusi sebagai metode pembelajaran, peran pemimpin diskusi dapat dipegang guru atau juga dapat diserahkan kepada siswa.

Peran pemimpin diskusi adalah sebagai pengatur lalu lintas diskusi, sebagai dinding penangkis yang dapat memantulkan kembali pertanyaan-pertanyaan kepada peserta, dan sebagai penunjuk jalan bagi yang belum memahami jalannya diskusi. Sebagai pengatur lalu-lintas diskusi pemimpin diskusi bertugas untuk menunjukkan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta, menjaga agar tidak terjadi pembicaraan serempak, mencegah dikuasainya pembicaraan oleh orang-orang tertentu, membuka kesempatan bagi anggota yang pemalu, dan mengatur agar pembicaraan dapat ditangkap dengan jelas oleh pendengar. Pemimpin diskusi sebagai dinding penangkis mempunyai tugas memberikan jalan keluar atas kebuntuan yang mungkin terjadi dalam diskusi sehingga diskusi dapat dilanjutkan, meluruskan peserta yang pembicaraannya di luar topic, mengarahkan pembicaraan ke arah penyelesaian masalah.

Peran pemimpin diskusi sebagai penunjuk jalan antara lain mengarahkan pertanyaan-pertanyaan yang menyimpang dari topic, dan membuat kesimpulan atas diskusi yang telah dilaksanakan. Kebaikan penggunaan metode diskusi, yaitu siswa belajar bermusyawarah, siswa mendapat kesempatan untuk menguji tingkat pengetahuan masing-masing, belajar menghargai pendapat orang lain, dan mengembangkan cara berpikir dan sikap ilmiah. Sedangkan kelemahannya adalah pendapat atau pertanyaan siswa dapat menyimpang dari pokok persoalan, kesulitan dalam menyimpulkan sering menyebabkan tidak ada penyelesaian, membutuhkan waktu yang cukup banyak.

Jenis-jenis diskusi meliputi *buzz group*, *fish bowl*, *whole group*, *syndicate group*, *brainstorming*, *informal debate*, *colloquium*, *panel*, *symposium*, dan seminar. Pada *buzz group* siswa dalam kelas besar dibagi dalam kelompok kecil terdiri atas 4 atau 5 orang. Tempat duduk diatur sedemikian rupa sehingga memudahkan pertukaran pendapat. Pada *fish bowl* siswa diatur duduknya membentuk lingkaran dengan memberi 3 kursi kosong di tengah untuk memberi kesempatan yang akan menyampaikan gagasannya duduk di kursi tersebut setelah selesai kembali ke tempat duduk semula.

Pada *whole group* kelas berdiskusi dengan jumlah siswa tidak lebih dari 15 orang. Pada *syndicate group*; suatu kelas dibagi dalam kelompok kecil terdiri atas 3-6 anggota mendiskusikan masalah dan aspek-aspeknya. Kemudian kelompok menyimpulkan hasilnya dan melaporkannya kepada kelas dalam sidang pleno. Pada *brainstorming*, merupakan bentuk diskusi di mana setiap anggota bebas menyumbangkan ide-ide baru terhadap suatu masalah. Semua ide dicatat untuk

diklasifikasikan menurut suatu urutan tertentu. Dari beberapa ide tersebut mungkin ada ide yang menarik untuk dikembangkan.

Pada informal debat, kelas dibagi dalam 2 tim sama besar untuk memperdebatkan masalah yang kontradiktif. Dua tim dimaksud adalah tim pro dan tim kontra terhadap sebuah masalah. *Colloquium* merupakan suatu kegiatan di mana siswa dihadapkan pada nara sumber untuk mengajukan pertanyaan terhadap suatu masalah. Dan pada panel, dilaksanakan dengan cara kelompok kecil 3-6 orang mendiskusikan suatu topic di hadapan kelompok peserta yang dapat berpartisipasi dalam diskusi. Kelompok kecil tadi disebut panelis yaitu orang yang ahli dalam bidangnya.

Agar diskusi panel berjalan lancar dan efektif, ada hal-hal yang harus diperhatikan menentukan pokok persoalan yang dibahas, menentukan panelisnya, masalahnya actual sehingga menarik, panelis orang yang ahli dalam bidangnya. Pada pelaksanaan panel, pembicaraan seorang panelis didengarkan baik kelompok panelis maupun pendengar, moderator memperkenalkan panelis kepada pendengar dan mengemukakan setiap persoalan yang akan dibahas serta dapat menyimpulkan pembicaraan dan tidak harus terdapat kesatuan pendapat.

Simposium merupakan suatu pembahasan masalah yang bersifat lebih formal. Pembahasan dilakukan minimal 2 orang, yang pertama mengajukan prasaran dan yang kedua mengemukakan prasaran banding/penyanggah. Satu masalah disoroti dari beberapa aspek yang masing-masing dibacakan oleh pemrasarankemudian diikuti sanggahan dan pandangan umum pendengar. Seminar merupakan suatu pembahasan yang bersifat ilmiah. Suatu pokok masalah dibahas secara teoritis, bila perlu dibuka pandangan umum.

d. Metode bekerja kelompok

Penggunaan metode bekerja kelompok didasarkan pada beberapa latar belakang seperti kurangnya alat pelajaran yang tersedia, kemampuan siswa yang bervariasi, partisipasi siswa dalam bekerja kelompok, dan rumitnya materi yang dipelajari. Adapun kelebihan metode ini dapat memupuk kerjasama antaranggota, dapat untuk megembangkan miat elajar, membangun sikap kekeluargaan, menghindari luapan emosi yang ersifat individual, dan melatih sikap kegotongroyongan. Kelemahannya yaitu adanya sifat pribadi yang ingin menonjolkan diri sedangkan yang lemah tergantung pada orang lain, biasanya tugas didominasi seseorang.

e. Metode sosiodrama

Metode sosiodrama digunakan apabila guru meminta siswa mendramatisasikan sekaligus memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan masyarakat. Dengan metode ini diharapkan siswa memahami dan mendalami nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakatnya. Tujuan sosiodrama meliputi:

- 1) Membantu siswa dalam menghadapi masalah-masalah hubungan antarmanusia,
- 2) Menanamkan sikap demokratis,
- 3) Mengerti peranan dan menghargai pendapat orang lain,
- 4) Mengambil keputusan dalam kelompok.

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode sosiodrama:

- 1) Guru menjelaskan teknik-teknik sosiodrama;
- 2) Guru menceritakan masalah yang disosiodramakan;
- 3) Siswa dan guru menentukan pelaku untuk melaksanakan tugas;
- 4) Guru menetapkan masalah dan peranan yang harus dimainkan;
- 5) Guru menugasi siswa membuat scenario berdasar masalah
- 6) Siswa memainkan sosiodrama berdasar scenario
- 7) Tindak lanjut sosiodrama berupadiskusi umum
- 8) Siswa dan guru menyimpulkan sosiodrama.

Kelebihan dan kelemahan metode sosiodrama:

- 1) Kelebihan: siswa belajar menghayati peran-peran sehingga tumbuh perasaan social tertentu, pembelajaran bersifat aktif, menarik perhatian siswa, mengurangi sifat pemalu pada diri siswa.
- 2) Kelemahannya: membutuhkan persiapan yang matang, penghayatan yang tidak maksimal akan membuat sosiodrama tidak dapat berhasil, tidak semua siswa mendapat kesempatan mengaktualisasikan penghayatannya.

f. Metode resitasi

Metode resitasi atau metode penugasan digunakan bila pembelajaran bertujuan menambah pengertian dan memantapkan hasil belajar yang telah dikuasai siswa, melatih siswa belajar, melatih siswa membagi waktu sesuai dengan kondisi masing-masing, melatih siswa berdisiplin dan tidak mengabaikan waktu, melatih siswa mencari dan menemukan cara-cara yang tepat untuk menyelesaikan tugas, memperkaya pengalaman siswa. Penggunaan metode resitasi dapat berujud mempraktikkan suatu teori, kaidah, keterampilan atau prinsip sesuai mata pelajaran. Dapat juga berbentuk membahas

permasalahan dalam mata pelajaran tertentu yang dapat dibuat dalam bentuk karya ilmiah.

Tugas yang diberikan kepada siswa dapat berupa tugas individu atau mandiri, kelompok, atau tugas khusus wanita/pria. Sedangkan kelebihan penggunaan metode resitasi adalah member kesempatan kepada siswa belajar lebih banyak atau luas, mengembangkan rasa tanggung jawab, memperkuat motivasi belajar, memupuk keberanian berinisiatif, dan memungkinkan hubungan sekolah dan orang tua/masyarakat lebih erat. Kelemahan penggunaan metode resitasi adalah ada kemungkinan tugas dikerjakan orang lain, ada kecenderungan mencontek pekerjaan orang lain, memerlukan pengawasan orang tua maupun guru, jika fasilitas terbatas siswa tidak dapat menyelesaikan dengan baik.

g. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian yang memperlihatkan proses terjadinya, menghasilkan, dan melaksanakan sesuatu. Misalnya, cara membuat kue brownis didemonstrasikan sehingga menghasilkan kue brownis. Metode ini digunakan apabila kompetensi yang akan dikuasai siswa berupa kemampuan melaksanakan, menghasilkan sesuatu. Terbatasnya sarana tidak semua siswa dapat mempraktikkannya, tetapi mengamati dan kadang dapat ikut ambil bagian dalam praktik.

h. Metode eksperimen

Metode eksperimen digunakan apabila kompetensi yang ingin dikuasai siswa berkaitan dengan kemampuan membuktikan hukum, kaidah, dan membuat laporan eksperimen. Penggunaan metode eksperimen mempunyai kelebihan:

- 1) Meningkatkan daya tahan karena siswa harus menyelesaikan eksperimen sesuai tujuan,
- 2) Menambah pengalaman untuk menempa diri menjadi manusia yang andal karena dapat membuktikan, menemukan sesuatu,
- 3) Berani menghadapi masalah yang ringan maupun berat karena dengan eksperimen berarti menyelesaikan masalah sesuai hipotesis yang sudah dirumuskan,
- 4) Menimbulkan rasa puas,
- 5) Biasanya diikuti demonstrasi,
- 6) Melatih siswa menggunakan metode ilmiah.

i. Metode karya wisata

Dengan karya wisata diharapkan siswa memperoleh pengalaman langsung dari objek yang dilihat, dan diamati. Selain itu juga dapat

menghayati tugas pekerjaan milik orang lain serta dapat bertanya jawab dengan pelaksana sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam pengetahuannya, dan praktik yang dilakukannya. Pelaksanaan metode ini harus didahului perencanaan yang matang karena menyangkut biaya, sarana, tenaga, waktu dan pengelolaan yang matang. Setelah karya wisata selesai diadakan diskusi, menyusun laporan dan diadakan tindak lanjut. Kelebihan penggunaan metode karyawisata adalah:

- 1) Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh petugas pada objek serta mengalami dan menghayati pekerjaan,
- 2) Siswa dapat mengamati berbagai kegiatan sehingga memperluas pengetahuan dan pengalaman mereka,
- 3) Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dengan inspiertasi dari sumber informasi orang pertama,
- 4) Siswa mendapat pengetahuan dan pengalaman terintegrasi.

Penggunaan istilah metode mengajar tersebut oleh sementara ahli pengajaran disebut dengan teknik penyajian. SeHINGA dikenal teknik penyajian ceramah, teknik diskusi, kerja kelompok, simulasi, pengajaran unit, sumbang saran/*brainstorming*, inkuiri, eksperimen, demonstrasi, karya wisata, kerja lapangan, sosiodrama dan bermain peran, tanya jawab, penugasan, teknik nondirektif (Roestiyah, 1991: 5-147).



Bab 3

Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan dengan istilah sebagai gaya atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. dalam penerapannya itu gaya yang dilakukan tersebut mencakup beberapa hal prosedur agar tujuan yang ingin dikehendaki dapat tercapai. Banyak para ahli pendidikan mengungkapkan berbagai pendapatnya mengenai pengertian model pembelajaran.

Model pembelajaran tidak terlepas dari kata strategi atau model pembelajaran identik dengan istilah strategi. model pembelajaran dan strategi merupakan satu yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya harus beriringan, sejalan, dan saling memengaruhi. Istilah strategi itu sendiri dapat diuraikan sebagai taktik atau sesuatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Selain itu strategi dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama, terpadu untuk menciptakan hasil belajar yang diinginkan guru pada siswa agar tujuan pendidikan yang telah disusun dapat secara optimal tercapai, maka perlu suatu metode yang diterapkan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan tersebut.

Dengan demikian dapat dijabarkan bahwa dalam satu strategi pembelajaran menggunakan beberapa metode. Contohnya bila ingin melaksanakan sebuah strategi ekspositori misalnya, dapat menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab, atau metode diskusi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dan mudah didapatkan di sekitar sekolah yaitu bisa dengan menambahkan media pembelajaran. Oleh sebab itu, strategi berbeda dengan metode. Strategi lebih menunjukkan pada sebuah perencanaan atau yang biasa dikenal dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, tentu dengan maksud untuk mencapai sesuatu. Sedangkan metode adalah suatu cara tersendiri yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan kata lain, strategi adalah *a plan of operation achieving something*, sedangkan metode adalah *a way in achieving something*.

Model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, bermain peran (role play) dan lain sebagainya. Yang tentu saja masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan. Metode/model sangat penting peranannya dalam pembelajaran, karena melalui pemilihan model/metode yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran efektif.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Berikut adalah beberapa contoh model pembelajaran bahasa Indonesia.

1. Model Pembelajaran Membaca

a. Kegiatan Membaca Berpikir Terarah (*Model Directed Reading Thinking Activity*) (DRTA)

Langkah-langkah Kegiatan Membaca Berpikir Terarah adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Prabaca
 - (a) Lembar prediksi berisi klasifikasi, seperti kolorn terbukti, tidak terbukti, benar-salah, informasi tidak cukup, atau lainnya.
 - (b) Menentukan tujuan membaca (apakah terbukti atau tidak prediksinya)
 - (c) Lanjutan
- 2) Tahap membaca
 - (a) Membaca teks (diarn/nyaring)
 - (b) Memberi tanda (X) pada lembar klarifikasi pada lembar prediksi dan menentukan berapa banyak kesesuaian hasil prediksi dengan isi bacaan
- 3) Pasca Membaca
 - (a) Membanding isi prediksi dengan isi teks yang sebenarnya
 - (b) Menganalisis daftar prediksi dan menilai berapa banyak kesesuaian basil prediksi dengan isi bacaan.

b. Model K-W-L

Strategi K-W-L adalah salah satu strategi pembelajaran membaca yang menekankan pada pentingnya latar belakang pengetahuan pembaca. (D. Ogle. 1986, Via Tierney 1990: 283). Strategi K-W-L terdiri dari tiga langkah, yaitu langkah K- What I Know (apa yang saya ketahui), langkah W- What I Want to Learn (apa yang ingin saya pelajari), dan langkah L- What I Learned (apa yang telah saya pelajari). K-W-L dikembangkan dan diujiterapkan untuk mengetahui kerangka kerja guru guna mengetahui kemampuan siswa.

c. Model PORPE

PORPE (*Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate*) merupakan strategi belajar yang dikembangkan oleh Simpson (1986) yang dirancang untuk membantu siswa dalam:

- 1) Merencanakan secara aktif, memonitor, dan mengevaluasi pembelajaran mereka mengenai isi bacaan;
- 2) Mempelajari proses-proses yang berbelit-belit dalam persiapan ujian esai, dan
- 3) Menggunakan proses menulis untuk mempelajari isi bacaan.

Tahapan strategi Porpe adalah sebagai berikut.

- 1) Predict (membuat prediksi berupa pertanyaan-pertanyaan esai),
- 2) Organize (mengorganisasikan konsep dalam bentuk mind mapping),
- 3) Rehearse (melatih kembali dengan cara mempresentasikan di depan),
- 4) Practice (praktik; menuliskan kembali dengan bahasanya sendiri),
- 5) Evaluate (evaluasi yaitu menjawab pertanyaan esai yang dibuat oleh guru).

d. Model ECOLA (*Extending Concept thought Language Activities*)

Langkah-langkah *extending concept thought language activities* adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan komunikasi (siswa berdiskusi untuk menentukan tujuan membaca. Kecakapan hidup yang diharapkan
 - a) Gemar membaca
 - b) Cepat menemukan ide, konsep, dan informasi aktual
 - c) Kritis bernalar-terampil bertanya dan mempertanyakan
 - d) Terampil menganalisis
 - e) Terampil merangkum

- f) Mampu mengevaluasi
- g) Menumbuhkan kepribadian dan rasa percaya diri yang tangguh.
- h) Tradisi membaca
 - (1) Pertama, Membaca yang baik
Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk memahami ide, gagasan. Serta perasaan dalam teks. Pembaca yang baik akan memperhatikan kecepatan dan pemahaman saat membaca.
 - (2) Kedua, Memilih materi bacaan
Mengenali karakteristik bacaan, bahasanya mudah dimengerti, ada pesan yang disampaikan, mendidik, menghibur. dan mudah diperoleh.
 - (3) Ketiga, Menyediakan waktu
Agar kemampuan membaca menjadi baik salah satu cara yang perlu dilakukan adalah menyediakan waktu rutin untuk selalu membaca
 - (4) Keempat, Membaca kritis
Setelah melakukan pemahaman terhadap isi/informasi, pembaca akan mengalami proses analisis dan evaluasi terhadap teks yang dibaca.

2. Model Pembelajaran Mendengarkan

a. Retelling stony

- 1) Guru menyiapkan bahan bacaan.
- 2) Salah satu siswa membaca dengan membaca nyaring.
- 3) Siswa menyimak dengan seksama.
- 4) Siswa ditugasi untuk menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri.

b. Bisik Berantai

- 1) Guru membisikkan suatu pesan kepada seorang siswa.
- 2) Siswa tersebut membisikkan pesan itu kepada siswa kedua.
- 3) Siswa kedua membisikkan pesan itu kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya.
- 4) Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas.
- 5) Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sarnpai pada siswa terakhir atau tidak.

c. Model Menvimak Secara Langsung/DLA (*Direct Listening Activities*)

Guru mengemukakan tujuan pembelajaran, membacakan judul teks simakan, bertanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan judul bahan simakan sebagai upaya untuk membangkitkan unsur siswa. Selanjutnya guru mengernukakan hal-hal pokok yang perlu dipahami siswa dalam menyimak.

d. Identifikasi Kata Kunci

- 1) Setiap kalimat. paragraf, ataupun wacana selalu memiliki sejumlah kata yang dapat mengungkapkan isi keseluruhan kalimat, paragraf atau wacana. Kata-kata yang dapat mewakili isi keseluruhan ini disebut kata kunci “key word”.
- 2) Menyirnak isi kalimat yang panjang atau paragraf dan wacana pendek-pendek tidak perlu menangkap sernua kata-katanya. Cukup diingat beberapa kata kunci yang merupakan inti pernbicaraan. Melalui perakitan kata kunci menjadi kalimat- kalimat utuh sampai isi singkat bahan simakan.
- 3) Guru : Dengarkan baik-baik! Cari kata kunci kalimat berikut.
- 4) Manusia, baik yang primitif maupun yang modern. selalu cenderung hidup berkelompok.
- 5) Siswa: Menyimak. Menentukan kata kunci. Manusia hidup berkelompok

e. Memperluas Kalimat

- 1) Guru menyebutkan sebuah kalimat. Siswa mengucapkan kembali kalimat tersebut. Kembali guru mengulangi mengucapkan kalimat tadi. Kemudian guru mengucapkan kata atau kelompok kata lain. Siswa melengkapi kalimat tadi dengan kelompok kata yang disebutkan terakhir oleh guru. Hasilnya adalah kalimat yang diperluas.
- 2) Lanjutan

f. Menvelesaikan Cerita

- 1) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 3-4 orang. Guru mernanggil anggota kelompok pertama. misalnya kelompok 1. maju ke depan kelas. Yang bersangkutan disuruh bercerita, judul bebas kadang kadang juga ditentukan oleh guru. Setelah yang bersangkutan bercerita, misalnya baru seperempat bagian is dipersilahkan guru untuk duduk.
- 2) Cerita tersebut dilanjutkan oleh anggota kedua. Anggota ketiga

maju melanjutkan cerita itu. Bagian terakhir cerita diselesaikan oleh anggota keempat. Kelas boleh juga tidak dikelompokkan. Semua siswa harus siap dipanggil untuk bercerita. Sementara yang belum tampil ke depan harus menyimak benar-benar jalan cerita. Cara ini membuat kelas serius menyimak cerita yang sedang dituturkan.

- 3) Guru: Sekarang bunda punya suatu cerita. Tapi judulnya belum ada? Masih dicari/belum diberi judul. Cerita ini akan disusun oleh empat orang siswa. Bagian demi bagian akan ditampilkan di depan kelas. Anak-anak harus bersiap bercerita dan menvinak cerita. Mari kita mulai, Udin silakan ke depan kelas!
- 4) Udin : Nilai mata pelajaran matematika saya 8. Saya belajar hampir setiap saat. Saya tak ingin nilai saya turun.
- 5) Guru: Bagus. Udin, silahkan duduk. Cerita akan dilanjutkan oleh Anggi.
- 6) Guru: Anggi lanjutkan cerita Udin tadi.
- 7) Anggi: Ya dari pada menyesal saat ujian karena tidak bisa nggarap, lebih baik sekarang meniru Udin yang rajin belajar.
- 8) Guru: Bagus. bagus! Anggi boleh duduk. Cerita akan dilanjutkan oleh Elma (dan seterusnya sampai guru menghentikan cerita itu. dan siswa diminta menentukan judulnya.

3. Model Pembelajaran Menulis

Kemampuan menulis berkorelasi dengan kemampuan membaca. tetapi sangat menulis cenderung diabaikan dalam pembelajaran.

a. Model Brainstorming, Langkah-Langkah:

- 1) Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen.
- 2) Masing-masing kelompok berdiskusi menentukan topik tulisan dapat didasarkan tema sentral yang diberikan guru atau memilih tema yang guru berikan.
- 3) Setelah menemukan tema tulisan dalam kelompoknya, mereka brainstorming untuk menentukan topik tulisan per siswa (individu).
- 4) Brainstorming terus dilakukan dalam tahap prapenulisan, khususnya dalam hal penggalian dan pengumpulan bahan tulisan.
- 5) Para siswa diberi kesempatan untuk menulis secara mandiri (sendiri-sendiri)

- 6) Setelah usai, mereka dikelompokkan lagi dalam kelompok semula dan dilakukan tahap pascamenulis (editing & revising). Para siswa melakukan brainstorming dalam mencermati tulisan teman lainnya.
- 7) Para siswa memperbaiki tulisannya kembali.
- 8) Tiap kelompok menyajikan beberapa atau satu tulisan yang dianggap paling baik di kelompoknya (dipilih oleh kelompok siswa yang bersangkutan) secara lisan.
- 9) Guru dan siswa lain merefleksi (menanggapi dan evaluasi) tulisan teman yang disajikan.
- 10) Tulisan dikumpulkan dan dievaluasi oleh guru.

b. Model Brain writing , Langkah-langkah :

- 1) Siswa dan guru mendiskusikan tema tulisan yang akan dituliskan.
- 2) Siswa diberi kesempatan untuk melakukan proses prapenulisan secara individu atau kelompok. baik indoor maupun outdoor. Jika berkelompok, hal-hal yang dibicarakan (diskusi) dan berbagai saran gagasan teman harus dituangkan dalam kartu/lembar gagasan (boleh secara garis besar). Temuan siswa dalam kegiatan prapenulisan dituangkan dalam lembar/kartu gagasan.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk menulis secara mandiri (sendiri-sendiri).
- 4) Setelah selesai menulis draft, tulisan siswa ditukarkan dengan siswa lain, berpasangan/acak dan mereka melakukan tahap pascamenulis (editing & revising). Para siswa melakukan brain writing dalam menyunting tulisan teman lainnya.
- 5) Siswa diminta memberikan saran, korektur, gagasan, dan sebagainya atas tulisan teman yang dibacanya secara tertulis dalam lembar/kartu gagasan.
- 6) Setelah tulisan dikembalikan beserta kartu gagasan, para siswa memperbaiki tulisannya kembali.
- 7) Beberapa siswa diminta menyajikan tulisannya secara lisan.
- 8) Guru dan siswa lain merefleksi (menanggapi dan evaluasi) tulisan teman yang disajikan.
- 9) Tulisan dikumpulkan dan dievaluasi oleh guru

c. Model Roundtable

Model ini dikembangkan dengan dasar pendekatan kooperatif dan

kontekstual. Tulisan yang paling tepat untuk jenis ini adalah tulisan kreatif (cerpen, puisi, drama) dan beberapa tulisan faktual (narasi, deskripsi, dan lainnya). Model ini mengedepankan suatu kerjasama dalam kelompok untuk membuat tulisan bersama. Akan sangat baik jika hal ini pun dikompetisikan dalam kelas tersebut. Berikut langkah menulis dengan model Roundtable:

- 1) Guru memberi pengarahan model prosedural roundtable dan pengantar kompetensi yang diarah dalam pembelajaran.
- 2) Siswa dikelompokkan dalam beberapa kelompok dengan jumlah anggota seimbang (4-5 orang)
- 3) Siswa dan guru menentukan topik dan tujuan (genre) suatu tulisan bersama-sama.
- 4) Jika sudah ditentukan sebuah topik untuk semua siswa maka tiap kelompok bersiap menulis secara serentak. Tiap siswa menulis di lembarnya masing-masing dengan batasan tertentu yang disepakati bersama (jumlah kalimat tertentu atau kurun waktu tertentu yang difasilitasi oleh guru). Aba-aba mulai dan berhenti dikendalikan oleh guru.
- 5) Jika dinyatakan berhenti maka kegiatan menulis berhenti. Lalu guru memerintahkan putar/geser. Artinya, lembar tulisan tiap siswa digeserkan ke siswa di sebelahnya (dalam kelompok). Ketika guru menyuarakan mulai maka mereka harus melanjutkan tulisan temannya. Demikian sampai kertas kerja kembali pada pemiliknya lagi.
- 6) Tiap siswa mencermati hasil tulisan yang ada.
- 7) Tiap kelompok menilai tulisan dalam kelompoknya dan buat urutan tulisan dari yang terbaik sampai yang kurang baik.
- 8) Semua tulisan siswa dipajang di papan tulis sesuai groupnya.
- 9) Semua siswa saling melihat dan membaca tulisan teman sekelasnya.
- 10) Guru dan siswa merefleksi hasil penulisan.

d. Model Brown

Model ini didasari oleh pemahaman bahwa media pembelajaran merupakan suatu bagian yang sangat berpengaruh terhadap keefektifan pembelajaran. Apalagi media dan alat bantu belajar kian lama kian variatif dan interaktif. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis dapat berupa media visual, audio, project motion, dll. di antaranya adalah gambar, peta, bagan, grafik, foto, poster, iklan, perangkai, video, OHP, dsb. Berikut akan dipaparkan

langkah pembelajaran menulis dengan media puzzle gambar berseri. Langkah-langkah:

- 1) Guru menyiapkan puzzle gambar berseri tentang suatu masalah.
- 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan mengemukakan kompetensi yang hendak di capai siswa.
- 3) Guru membagikan puzzle gambar yang sama kepada semua kelompok.
- 4) Tiap kelompok diharapkan mengurutkan puzzle gambar berseri sesuai logika dan argumennya masing-masing.
- 5) Tiap kelompok menyajikan hasilnya.
- 6) Dilakukan diskusi atas kerja siswa beserta alasan. Guru sekalian menyampaikan materi yang relevan.
- 7) Lalu tiap siswa dalam kelompok ditugasi membuat tulisan berdasar susunan gambar di kelompoknya dengan pengembangan imajinasi mereka masing-masing.
- 8) Tulisan disunting dalam kelompok secara bergantian dan diperbaiki.
- 9) Dilakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
- 10) Produk tulisan dikumpulkan untuk dievaluasi oleh guru.

e. Model Sugesti – Imajinasi

Model ini mendasarkan pada menulis sebagai suatu proses yang perlu rangsangan menarik untuk memunculkan ide tulisan hal ini tetap menggunakan dasar menulis sebagai sebuah proses. Adapun rangsangan (sugesti) yang dipakai dalam kegiatan ini dapat bervariasi tergantung kondisi sekolah. Beberapa diantaranya adalah lagu, musik, pembacaan puisi, tayangan pementasan drama, cuplikan sinetron, iklan, film, dsb. Berikut proseduralnya dengan media lagu. Langkah-langkah:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai siswa.
- 2) Guru memilihkan lagu yang sesuai dengan materi dan tema pembelajaran.
- 3) Siswa bersiap menyimak lagu dan membuat catatan bahan penulisannya (langkah sampai dapat membuat kerangka tulisan).
- 4) Siswa membuat tulisan berdasar sugesti-imajinasi tersebut.
- 5) Siswa sating bertukar tulisan untuk menyunting tulisan temannya.
- 6) Siswa menerima kembali hasil tulisannya beserta suntingan dan memperbaiki tulisan.

- 7) Dilakukan penilaian tulisan oleh siswa/guru.
- 8) Guru dan siswa merefleksi pembelajaran secara menyeluruh

4. Model Pembelajaran Berbicara

Pembelajaran merupakan pembelajaran keterampilan berbahasa yang yang memerlukan waktu yang lama, apalagi jika tagihan keterampilan akan dinilai secara personal. Pembelajaran menjadi membosankan dan kadang guru “menganggap pembelajaran keterampilan berbicara tidak perlu “. Oleh sebab itu guru harus mendesain pembelajaran ini menjadi menarik.

a. Listening Team. Langkah-Langkah

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok dengan anggota 4-5 orang
- 2) Jelaskan pada tiap kelompok bahwa mereka mempunyai kewajiban menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- 3) Bagilah kelompok menjadi kelompok penyaji, penjawab, kelompok pro, kelompok kontra, penyimpul. Jelaskan masing-masing tugas kelompok tersebut
- 4) Tugas penyaji, menyajikan kembali pelajaran yang disampaikan guru. Kelompok ini boleh membuat catatan ringkas tentang materi yang diberikan guru, meski demikian fokusnya adalah pada aspek menyampaikan materi secara lisan.
- 5) Tugas kelompok penjawab adalah menjawab pertanyaan kelompok penanya
- 6) Tugas kelompok kontra adalah mencatat dan mengungkapkan hal-hal yang tidak disetujui
- 7) Uraian hal-hal yang tidak disetujui dapat dilakukan pada saat diminta menjelaskan
- 8) Kelompok penyimpul, menyimpulkan hasil yang dibicarakan dan menjelaskan secara lisan kepada semua kelompok

b. Model In The News , Langkah-Ingkah :

- 1) Siswa dibagi dalam 4 atau 5 kelompok
- 2) Siswa dalam tiap kelompok diminta membaca 4 atau 5 artikel yang berbeda-beda
- 3) Sambil membaca siswa diminta menuliskan isi artikel yang dibaca

- 4) Setelah membaca, siswa diminta untuk menukar artikel yang dibaca dengan teman kelompok lain
- 5) Tiap kelompok diminta merangkai ulang pokok-pokok berita atau artikel yang dibaca dengan bahasa sendiri
- 6) Kelompok juga menyediakan sanggahan. jika ada uraian kelompok lain yang tidak sesuai
- 7) Pokok-pokok sanggahan dijadikan bahan diskusi dalam masing-masing kelompok
- 8) Semua kelompok harus menyajikan kesimpulan hasil secara lisan

c. Model Siapa dan Apa Sava

Model ini dapat digunakan untuk keterampilan menyimak. juga dapat digunakan untuk keterampilan berbicara. Langkah-langkah:

- 1) Bagilah kelompok 2 atau 3 kelompok besar
- 2) Guru menyiapkan beberapa hal terkait dengan tokoh, profesi, peristiwa
- 3) Tulislah pada selembar kertas tentang tokoh, peristiwa atau profesi yang disiapkan, siswa diminta mengambil gulungan kertas tersebut
- 4) Setelah mendapat gulungan kertas, mintalah salah satu anggota Tim untuk berperan sesuai dengan isi gulungan kertas yang diperoleh.
- 5) Peserta yang memerankan tokoh dalam dalam kertas yang digulung menjadi tamu misteri bagi kelompok lain
- 6) Berilah waktu 5 menit bagi anggota kelompok untuk mengantisipasi dan menjawab pertanyaan dari kelompok yang memerankan tokoh misteri
- 7) Pilih 1 kelompok yang akan menjadi tamu bagi tokoh misteri (semua kelompok harus mendapatkan giliran)
- 8) Mintalah tamu misteri untuk menyebut salah satu identitasnya sesuai dengan gulungan kertas
- 9) Sebelum tamu misteri menyebutkan salah satu identitasnya 2 kelompok lain diminta menjadi kelompok panelis untuk mengajukan pertanyaan kepada tamu misteri secara bergiliran. Tamu misteri hanya dapat menjawab dengan jawaban “Ya. tidak,” atau ya, bukan” sampai salah satu dari kelompok panelis dapat menemukan jawabannya
- 10) Usai menemukan jawaban atas identitas tamu misteri. kelompok panelis dapat menyimpulkan dan memperjelas serta menebak

identitas tamu misteri. Demikian seterusnya untuk kelompok lain dan profesi atau tokoh lainnya.



Bab 4

Pendekatan Whole Language

1. Pendekatan Whole Language dalam Pembelajaran Bahasa

Secara umum whole language dapat dinyatakan sebagai perangkat wawasan yang mengarahkan kerangka pikir praktisi dalam menentukan bahasa sebagai materi pelajaran, isi pembelajaran, dan proses pembelajaran. Pengembangan wawasan whole language diilhami konsep konstruktivisme, language experience approach (LEA), dan progresivisme dalam pendidikan. Wawasan yang dikembangkan sehubungan dengan bahasa sebagai materi pelajaran dan penentuan isi pembelajarannya diwarnai oleh fungsionalisme dan semiotika (Edelsky, Altweger, dan Flores, 1991). Sementara itu, prinsip dan penggarapan proses pembelajarannya diwarnai oleh progresivisme dan konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membentuk sendiri pengetahuannya melalui peran aktifnya dalam belajar secara utuh (whole) dan terpadu (integrated) (Roberts, 1996).

Siswa termotivasi untuk belajar jika mereka melihat bahwa yang dipelajarinya itu diperukan oleh mereka. Guru berkewajiban untuk menyediakan lingkungan yang menunjang untuk siswa agar mereka dapat belajar dengan baik. Fungsi guru dalam kelas whole language berubah dari desiminotor informasi menjadi fasilitator (Lame & Hysith, 1993). Penentuan isi pembelajaran dalam perspektif whole language diarahkan oleh konsepsi tentang kebahasaan dan nilai fungsionalnya bagi pebelajar dalam kehidupan sosial masyarakat. Berdasarkan konsepsi bahwa pengajaran bahasa mesti didasarkan pada kenyataan penggunaan bahasa, maka isi pembelajaran bahasa diorientasikan pada topik pengajaran:

- a. Membaca,
- b. Menulis,
- c. Menyimak, dan
- d. Wicara.

Ditinjau dari nilai fungsionalnya dalam kehidupan, penguasaan yang perlu dijadikan fokus dan perlu dikembangkan adalah penguasaan kemampuan membaca dan menulis. Sebab itulah konsep literacy (keberwacanaan) dalam perspektif whole language yang

hanya dihubungkan dengan perihal membaca dan menulis (Au, mason, dan Scheu, 1995, Eanes, 1997). Ditinjau dari konsepsi demikian, topik pengajaran menyimak, wicara, membaca, dan menulis tidak harus digarap secara seimbang karena alokasi waktu pengajaran mesti lebih banyak digunakan untuk pembelajaran membaca dan menulis.

2. Komponen-komponen Whole Language

Whole language adalah cara untuk menyatukan pandangan tentang bahasa, tentang pembelajaran, dan tentang orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran. Dalam hal ini orang-orang yang dimaksud adalah siswa dan guru. Whole language dimulai dengan menumbuhkan lingkungan berbahasa yang diajarkan secara utuh dan keterampilan bahasa diajarkan secara terpadu. Menerapkan whole language memang agak sulit karena tidak ada acuan yang benar-benar mengaturnya.

Namun dapat dicoba menerapkannya dengan mengetahui komponen-komponen yang terdapat dalam whole language. Menurut Routman dan Froese (1991) dalam Suratinah dan Teguh Prakoso (2003: 2.3) ada delapan komponen whole language, yaitu reading aloud, sustained silent reading, shared reading, journal writing, guided reading, guided writing, independent reading, dan independent writing. Namun sesuai dengan definisi whole language yaitu pembelajaran bahasa yang disajikan secara utuh dan tidak terpisah-pisah, maka dalam menerapkan setiap komponen whole language di kelas harus pula melibatkan semua keterampilan dan unsur bahasa dalam kegiatan pembelajaran. Komponen Whole Language adalah sebagai berikut:

a. Reading Aloud

Reading Aloud adalah kegiatan membaca yang dilakukan oleh guru dan siswa. Guru dapat menggunakan bacaan yang terdapat dalam buku teks atau buku cerita lainnya dan membacakannya dengan suara keras dan intonasi yang benar sehingga setiap siswa dapat mendengarkan dan menikmati ceritanya. Kegiatan ini sangat bermanfaat terutama jika dilakukan di kelas rendah. Manfaat yang didapat dari reading aloud antara lain meningkatkan keterampilan menyimak, memperkaya kosakata, membantu meningkatkan membaca pemahaman, dan yang tidak kalah penting adalah menumbuhkan minat baca pada siswa. Guru dapat mencoba menerapkan reading aloud di kelas. Cobalah pilih cerita pendek yang menarik dari buku cerita atau dari buku teks yang guru punya. Lakukan kegiatan ini dua-tiga kali seminggu sebelum kemudian menjadi kegiatan rutin yang Guru lakukan setiap hari.

b. Sustained Silent Reading

Sustained Silent Reading (SSR) adalah kegiatan membaca dalam hati yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan ini kesempatan untuk memilih sendiri buku atau materi yang akan dibacanya. Pada kegiatan ini guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan bacaan yang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri sehingga mereka dapat menyelesaikan membaca bacaan tersebut. Guru dalam hal ini sedapat mungkin menyediakan bahan bacaan yang menarik dari berbagai buku atau sumber sehingga memungkinkan siswa memilih materi bacaan.

Guru dapat memberi contoh sikap membaca dalam hati yang baik sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan membaca dalam hati untuk waktu yang cukup lama. Pesan yang ingin disampaikan kepada siswa melalui kegiatan ini adalah:

- 1) Membaca adalah kegiatan penting yang menyenangkan;
- 2) Membaca dapat dilakukan oleh siapa pun;
- 3) Membaca berarti kita berkomunikasi dengan pengarang buku tersebut;
- 4) Siswa dapat membaca dan berkonsentrasi pada bacaannya dalam waktu yang cukup lama;
- 5) Guru percaya bahwa siswa memahami apa yang mereka baca; dan
- 6) Siswa dapat berbagi pengetahuan yang menarik dari materi yang dibacanya setelah kegiatan SSR berakhir.

c. Journal Writing

Salah satu cara yang dipandang cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa menulis adalah dengan mengimplementasikan pembelajaran menulis jurnal atau menulis informal. Melalui menulis jurnal, siswa dilatih untuk lancar mencurahkan gagasan dan menceritakan kejadian di sekitarnya tanpa sekaligus memikirkan hal-hal yang bersifat mekanik. Tompkins (1991:210) menyatakan bahwa penekanan pada hal-hal yang bersifat mekanik membuat tulisan mati karena hal tersebut tidak mengizinkan gagasan siswa tercurah secara alami. Dengan demikian, siswa dapat bebas mencurahkan gagasan tanpa merasa cemas dan tertekan memikirkan mekanik tulisannya.

Banyak manfaat yang dapat kita peroleh dari kegiatan menulis jurnal ini. Manfaat tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kemampuan menulis. Dengan menulis jurnal siswa akan terbiasa mengungkapkan pikirannya dalam bentuk tulisan yang kemudian membantunya untuk mengembangkan kemampuan menulis.
- 2) Meningkatkan kemampuan membaca. Siswa secara spontan akan membaca hasil tulisannya sendiri setiap ia selesai menulis

jurnal. Dengan cara ini tanpa disadari siswa melatih kemampuan membacanya, sehingga dengan menulis jurnal siswa tersebut juga meningkatkan kemampuan membaca.

- 3) Menumbuhkan keberanian menghadapi risiko. Karena menulis jurnal bukanlah kegiatan yang harus dinilai, maka siswa tidak perlu takut untuk berbuat salah. Bahkan kesempatan ini dapat digunakan sebagai sarana untuk bereksplorasi.
- 4) Memberi kesempatan untuk membuat refleksi. Melalui menulis jurnal dapat merefleksi apa yang telah dipelajarinya atau dilakukannya.
- 5) Memvalidasi pengalaman dan perasaan pribadi. Kejadian apa saja yang dialami oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah dapat diungkapkan dalam jurnal. Dengan menghargai apa yang ditulis siswa akan membuat siswa merasa dihargai.
- 6) Memberikan tempat yang aman dan rahasia untuk menulis. Terutama untuk siswa kelas tinggi, jurnal adalah sarana untuk mengungkapkan perasaan pribadi. Jurnal ini sering disebut diary atau buku harian. Untuk jurnal jenis ini siswa boleh memilih apakah guru boleh membaca jurnalnya atau tidak.
- 7) Meningkatkan kemampuan berpikir. Dengan meminta siswa menulis jurnal, berarti melatih mereka melakukan proses berpikir, mengingat kembali, memilih kejadian mana yang akan diceritakan, dan menyusun informasi yang dimiliki menjadi cerita yang dapat dipahami pembaca.
- 8) Dengan membaca jurnal, guru mengetahui kejadian atau materi mana yang berkesan dan dipahami siswa dan mana bagian yang membuatnya bingung. Meningkatkan kesadaran akan peraturan menulis. Melalui menulis jurnal siswa belajar tata cara menulis seperti penggunaan huruf besar, tanda baca, dan struktur kalimat. Siswa juga mulai menulis dengan menggunakan topik, judul, halaman, dan subtopik. Mereka juga menggunakan bentuk tulisan yang berbeda seperti dialog (percakapan) dan cerita bersambung. Semua ini diajarkan tidak secara formal.
- 9) Menjadi alat evaluasi. Siswa dapat melihat kembali jurnal yang ditulisnya dan menilai sendiri kemampuan menulisnya. Mereka dapat melihat komentar atau respon guru atas kemajuannya. Guru dapat menggunakan jurnal sebagai sarana untuk menilai kemampuan bahasa siswa, di samping juga penguasaan materi dan gaya penulisan.
- 10) Menjadi dokumen tertulis. Jurnal writing dapat digunakan siswa sebagai dokumen tertulis mengenai perkembangan hidup

atau pribadinya. Setelah mereka dewasa, mereka dapat melihat kembali hal-hal apa yang pernah mereka anggap penting pada waktu dahulu.

d. Shared Reading

Komponen whole language yang keempat adalah shared reading. Shared reading ini adalah kegiatan membaca bersama antara guru dan siswa dan mereka harus mempunyai buku untuk dibaca bersama. Kegiatan ini dapat dilakukan baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Ada beberapa cara melakukan kegiatan ini yaitu:

- 1) Guru membaca dan siswa mengikutinya (untuk kelas rendah),
- 2) Guru membaca dan siswa menyimak sambil melihat bacaan yang tertera pada buku; dan
- 3) Siswa membaca bergiliran.

Maksud kegiatan ini adalah:

- 1) Sambil melihat tulisan, siswa berkesempatan untuk memperhatikan guru membaca sebagai model;
- 2) Memberikan kesempatan untuk memperlihatkan keterampilan membacanya; dan
- 3) Siswa yang masih kurang terampil dalam membaca mendapat contoh membaca yang benar.

e. Guided Reading

Komponen whole language yang kelima adalah guided reading. Tidak seperti pada shared reading, yaitu guru lebih berperan sebagai model dalam membaca, dalam guided reading atau disebut juga membaca terbimbing guru menjadi pengamat dan fasilitator. Dalam membaca terbimbing penekanannya bukan dalam cara membaca itu sendiri tetapi lebih pada membaca pemahaman. Dalam guided reading semua siswa membaca dan mendiskusikan buku yang sama. Guru melemparkan pertanyaan yang meminta siswa menjawab dengan kritis, bukan sekedar pertanyaan pemahaman. Kegiatan ini merupakan kegiatan membaca yang penting dilakukan di kelas.

f. Guided Writing

Komponen whole language yang keenam adalah guided writing atau menulis terbimbing seperti dalam membaca terbimbing, dalam menulis terbimbing peran guru adalah sebagai fasilitator, membantu siswa menemukan apa yang ingin ditulisnya dan bagaimana menulisnya dengan jelas, sistematis, dan menarik. Guru bertindak sebagai pendorong bukan pengatur, sebagai pemberi saran bukan

pemberi petunjuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Dalam kegiatan ini proses writing seperti memilih topik, membuat draf, memperbaiki, dan mengedit dilakukan sendiri oleh siswa.

g. Independent Reading

Komponen whole language yang ketujuh adalah independent reading. Independent reading atau membaca bebas adalah kegiatan membacayang memberi kesempatan kepada siswa untuk menentukan sendiri materi yang ingin dibacanya. Membaca bebas merupakan bagian integral dari whole language. Dalam independent reading siswa bertanggung jawab terhadap bacaan yang dipilihnya sehingga peran guru pun berubah dari seorang pemprakasa, model, dan pemberi tuntunan menjadi seorang pengamat, fasilitator, dan pemberi respon. Menurut penelitian yang dilakukan Anderson dkk (1988), membaca bebas yang diberikan secara rutin walaupun hanya 10 menit sehari dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa.

Jika guru menerapkan independent reading, maka guru sebaiknya menyiapkan bacaan yang diperlukan untuk siswa. Bacaan tersebut dapat berupa fiksi maupun nonfiksi. Pada awal penerapan independent reading guru dapat membantu siswa memilih buku yang akan dibacanya dengan memperkenalkan buku-buku tersebut. Misalnya, guru membacakan sinopsisnya atau ringkasan buku yang terdapat pada halaman sampul. Atau jika guru pernah membaca buku tersebut, guru menceritakan sedikit tentang buku tersebut. Dengan mengetahui sekelumit tentang cerita, siswa akan termotivasi untuk memilih buku dan membacanya sendiri. Demikian juga ketika guru mempunyai buku baru, sebaiknya buku tersebut diperkenalkan agar siswa dapat mempertimbangkan untuk membaca atau tidak.

Dalam memperkenalkan buku, sebaiknya guru juga membahas tentang pengarang dan ilustrator yang biasanya tertulis di halaman akhir. Jika tidak ada keterangan tertulis tentang pengarang atau ilustrator, paling tidak guru dapat menyebutkan nama-nama mereka atau tambahkan sedikit informasi yang guru ketahui. Hal ini penting dilakukan agar siswa sadar, bahwa sesungguhnya buku itu tertulis oleh manusia bukan mesin.

Buku yang dibaca siswa untuk independent reading tidak selalu harus didapat dari perpustakaan sekolah atau kelas atau disiapkan guru. Siswa dapat saja mendapatkan buku dari berbagai sumber seperti perpustakaan kota/kabupaten, buku-buku yang ada di rumah, di toko buku, pinjam teman atau dari sumber lainnya. Inti dari independent reading adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan pemahamannya, mengembangkan kosa kata,

melancarkan membaca, dan secara keseluruhan memfasilitasi membaca.

Independent Writing Komponen whole language yang kedelapan adalah independent writing. Independent writing atau menulis bebas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis, meningkatkan kebiasaan menulis, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dalam menulis bebas siswa mempunyai kesempatan untuk menulis tanpa ada intervensi dari guru. Siswa bertanggung jawab sepenuhnya dalam proses menulis. Jenis menulis yang termasuk dalam independent writing antara lain menulis jurnal dan menulis respon.

3. Ciri-ciri Kelas Whole Language

Ada tujuh ciri yang menandakan kelas whole language. Pertama, kelas yang menerapkan whole language penuh dengan barang cetakan. Barang-barang tersebut tergantung di dinding, pintu, dan furniture. Label yang dibuat siswa ditempel pada meja, lemari, dan sudut belajar. Poster hasil kerja siswa menghiasi dinding dan bulletin board. Karya tulis siswa dan chart yang dibuat siswa menggantikan bulletin board yang dibuat guru. Salah satu sudut kelas diubah menjadi perpustakaan yang dilengkapi berbagai jenis buku (tidak hanya buku teks), majalah, koran, kamus, buku petunjuk, dan berbagai macam barang cetak lainnya. Semua itu disusun dengan rapi berdasarkan pengarang atau jenisnya sehingga memudahkan siswa memilih. Walaupun hanya satu sudut yang dijadikan perpustakaan, namun buku tersedia di seluruh ruang kelas.

Kedua, di kelas whole language guru berperan sebagai model, guru menjadi contoh perwujudan bentuk aktivitas berbahasa yang ideal, dalam kegiatan membaca, menulis, menyimak, dan wicara. Over head projector (OHP) dan transparansi digunakan untuk memperagakan proses menulis. Siswa mendengarkan cerita melalui tape recorder untuk mendapatkan contoh membaca yang benar.

Ketiga, di kelas whole language siswa bekerja dan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya. Agar siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat perkembangannya, maka di kelas tersedia buku dan materi yang menunjang. Buku disusun berdasarkan tingkat kemampuan membaca siswa, sehingga siswa dapat memilih buku yang sesuai untuknya. Di kelas juga tersedia meja besar yang dapat digunakan siswa untuk menulis, melakukan editing dengan temannya, atau membuat cover untuk buku yang ditulisnya. Langkah-langkah proses menulis tertempel di dinding sehingga siswa dapat melihatnya setiap saat.

Keempat, di kelas whole language siswa berbagi tanggung jawab dalam pembelajaran. Peran guru di kelas whole language lebih sebagai fasilitator dan siswa mengambil alih beberapa tanggung jawab yang biasanya dilakukan guru. Siswa, membuat kumpulan kata (words bank), melakukan brainstorming, dan mengumpulkan fakta. Pekerjaan siswa ditulis pada chart dan terpampang di seluruh ruangan. Siswa menjaga kebersihan dan kerapian kelas. Buku perpustakaan dipinjam dan dikembalikan oleh siswa tanpa bantuan guru. Buku bacaan atau majalah dibawa siswa dari rumah. Pada salah satu bulletin board terpampang pembagian tugas untuk setiap siswa. Siswa bekerja dan bergerak bebas di kelas.

Kelima, di kelas whole language siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran bermakna. Siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang membantu mengembangkan rasa tanggung jawab dan tidak tergantung. Siswa terlibat dalam kegiatan kelompok kecil atau kegiatan individual. Ada kelompok yang membuat perjalanan sejarah. Siswa lain, secara individual menulis respon terhadap buku yang dibacanya, membuat buku, menuliskan kembali cerita rakyat, atau mengedit draft final. Guru terlibat dalam konferensi dengan siswa atau berkeliling ruang mengamati siswa, berinteraksi dengan siswa, atau membuat catatan tentang kegiatan siswa.

Keenam, di kelas whole language siswa berani mengambil resiko dan bebas bereksperimen. Guru di kelas whole language menyediakan kegiatan belajar dalam berbagai tingkat kemampuan sehingga semua siswa dapat berhasil. Hasil tulisan siswa dipajang tanpa ada tanda koreksi. Contoh hasil kerja setiap siswa terpampang di seputar ruang kelas. Siswa dipacu untuk melakukan yang terbaik. Namun guru tidak mengharapkan kesempurnaan, yang penting adalah respon atau jawaban yang diberikan siswa dapat diterima.

Ketujuh, di kelas whole language siswa mendapatkan balikan (feedback) positif baik dari guru maupun temannya. Ciri kelas whole language, bahwa pemberian feedback dilakukan dengan segera. Meja ditata berkelompok agar memungkinkan siswa berdiskusi, berkolaborasi, dan melakukan konferensi. Konferensi antara guru dan siswa memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penilaian diri dan melihat perkembangan diri. Siswa yang mempresentasikan hasil tulisannya mendapat respon positif dari temannya. Hal ini dapat membangkitkan rasa percaya diri. Dari ketujuh ciri tersebut dapat dilihat bahwa siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Guru tidak perlu lagi berdiri di depan kelas menyampaikan materi. Sebagai fasilitator guru berkeliling kelas mengamati dan mencatat kegiatan siswa, dalam hal ini guru menilai siswa secara informal.



Bab 5

Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

1. Pengertian Pendekatan Kontekstual (CTL)

Pendekatan kontekstual (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran afektif, yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya (Nurhadi dalam Pendekatan Kontekstual.pdf).

Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa). Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari kata guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual. CTL sebagai suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya. Untuk mencapai tujuan tersebut, sistem CTL, akan menuntun siswa ke semua komponen utama CTL, yaitu melakukan hubungan yang bermakna, mengerjakan pekerjaan yang berarti, mengatur cara belajar sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, memelihara atau merawat pribadi siswa, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian sebenarnya.

Pendekatan CTL menurut Suyanto (2003:2) merupakan suatu pendekatan yang

memungkinkan siswa untuk menguatkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dalam berbagai macam mata pelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar pada saat guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari-hari.

2. Karakteristik Pendekatan Kontekstual (CTL)

Menurut Johnson (dalam Nurhadi, dalam Pendekatan Kontekstual.pdf) terdapat delapan utama yang menjadi karakteristik pembelajaran kontekstual, yaitu

- a. Melakukan hubungan yang bermakna,
- b. Mengerjakan pekerjaan yang berarti,
- c. Mengatur cara belajar sendiri,
- d. Bekerja sama,
- e. Berpikir kritis dan kreatif,
- f. Mengasuh atau memelihara pribadi siswa,
- g. Mencapai standar yang tinggi, dan
- h. Menggunakan penilaian sebenarnya.

Nurhadi (2003:20) menyebutkan dalam kontekstual mempunyai sebelas karakteristik antara lain yaitu

- a. Kerja sama
- b. Saling menunjang
- c. Menyenangkan
- d. Belajar dengan bergairah
- e. Pembelajaran terintegrasi
- f. Menggunakan berbagai sumber
- g. Siswa aktif
- h. Sharing dengan teman
- i. Siswa aktif, guru kreatif
- j. Dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, peta-peta, gambar, artikel, humor, dan lain-lain
- k. Laporan kepada orang tua bukan hanya rapor, tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa, dan lain-lain.

Priyatni (2002:2) menyatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan CTL memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks yang autentik, artinya pembelajaran diarahkan agar siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah dalam konteks nyata atau pembelajaran diupayakan dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (learning in real life setting).
- b. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (meaningful learning).
- c. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa melalui proses mengalami (learning by doing).
- d. Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi (learning in a group).
- e. Kebersamaan, kerja sama saling memahami dengan yang lain secara mendalam merupakan aspek penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (learning to knot each other deeply).
- f. Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, dan mementingkan kerja sama (learning to ask, to inquiry, to York together).
- g. Pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan (learning as an enjoy activity).

3. Komponen Pendekatan Kontekstual (CTL)

Pembelajaran kontekstual (CTL) memiliki tujuh komponen utama, yaitu sebagai berikut.

a. **Constructivisme (konstruktivisme, membangun, membentuk).**

Komponen ini merupakan landasan filosofis (berpikir) pendekatan CTL. Pembelajaran yang berciri konstruktivisme menekankan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif, dan produktif berdasarkan pengetahuan dan pengetahuan terdahulu dan dari pengalaman belajar yang bermakna. Pengetahuan bukanlah serangkaian fakta, konsep, dan kaidah yang siap dipraktikkannya. Manusia harus mengkonstruksinya terlebih dahulu pengetahuan tersebut dan memberikan makna melalui pengalaman nyata. Karena itu, siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan mengembangkan ide-ide yang ada pada dirinya.

Atas dasar pengertian tersebut, prinsip dasar konstruktivisme yang dalam praktik pembelajaran harus dipegang guru- adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran lebih utama daripada hasil pembelajaran,
- 2) Informasi bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata siswa lebih penting daripada informasi verbalistik,
- 3) Siswa mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri',
- 4) Siswa diberikan kebebasan untuk menerapkan strateginya sendiri dalam belajar,
- 5) Pengetahuan siswa tumbuh dan berkembang melalui pengalaman sendiri,
- 6) Pemahaman siswa akan berkembang semakin dalam dan semakin kuat apabila diuji dengan pengalaman baru,
- 7) Pengalaman siswa bisa dibangun secara asimilasi (yaitu pengetahuan baru dibangun dari struktur pengetahuan yang sudah ada) maupun akomodasi (yaitu struktur pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menampung/menyesuaikan hadirnya pengalaman baru).

b. Questioning (bertanya).

Komponen ini merupakan strategi pembelajaran CTL. Belajar dalam pembelajaran CTL dipandang sebagai upaya guru yang bisa mendorong siswa untuk mengetahui mengarahkan siswa untuk memperoleh informasi, sekaligus mengetahui perkembangan kemampuan berpikir siswa. Pada sisi lain, kenyataan menunjukkan bahwa pemerolehan pengetahuan seseorang selalu bermula dari bertanya.

Atas dasar pengertian tersebut, prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan guru dalam pembelajaran berkaitan dengan komponen bertanya adalah sebagai berikut:

- 1) Penggalan informasi lebih efektif apabila dilakukan melalui bertanya,
- 2) Konfirmasi terhadap apa yang sudah diketahui lebih efektif melalui tanya jawab,
- 3) Dalam rangka penambahan atau pementapan pemahaman lebih efektif dilakukan lewat diskusi (baik kelompok maupun kelas),
- 4) Bagi guru, bertanya kepada siswa bisa mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa,
- 5) Dalam pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk:
 - a) Menggali informasi,
 - b) Mengecek pemahaman siswa,

- c) Membangkitkan respons siswa,
- d) Mengetahui kadar keingintahuan siswa,
- e) Mengetahui hal-hal yang diketahui siswa,
- f) Memfokuskan perhatian siswa pada sesuai yang dikehendaki guru,
- g) Membangkitkan lebih banyak pertanyaan bagi diri siswa, dan
- h) Menyegarkan pengetahuan siswa.

c. Inquiry (menyelidiki, menemukan).

Komponen ini menemukan merupakan kegiatan inti CTL. Kegiatan ini diawali dari pengamatan terhadap fenomena, dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan bermakna untuk menghasilkan temuan yang diperoleh sendiri oleh siswa. Dengan demikian, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa tidak dari hasil mengingat seperangkat fakta, tetapi hasil menemukan sendiri dari fakta yang dihadapinya.

Atas pengertian tersebut, prinsip-prinsip yang bisa dipegang guru ketika menerapkan komponen inquiry dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan dan keterampilan akan lebih lama diingat apabila siswa menemukan sendiri,
- 2) Informasi yang diperoleh siswa akan lebih mantap apabila diikuti dengan bukti-bukti atau data yang ditemukan sendiri oleh siswa,
- 3) Siklus inkuiri adalah observasi (observation), bertanya (questioning), mengajukan dugaan (hipotesis), pengumpulan data (data gathering), dan penyimpulan (conclusion),
- 4) Langkah-langkah kegiatan inkuiri:
 - a) Merumuskan masalah,
 - b) Mengamati atau melakukan observasi,
 - c) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan karya lain,
 - d) Mengomunikasikan atau menyajikan hasilnya pada pihak lain (pembaca, teman sekelas, guru, audiens yang lain).

d. Learning community (masyarakat belajar).

Konsep ini menyarankan bahwa hasil belajar sebaiknya diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hal ini berarti bahwa hasil belajar bisa diperoleh dengan sharing antar teman, antar kelompok, dan antara yang tahu kepada yang tidak tahu, baik di dalam maupun di luar kelas. Karena itu, pembelajaran yang dikemas dalam berdiskusi kelompok yang anggotanya heterogen, dengan jumlah yang bervariasi, sangat mendukung komponen learning community ini.

Berikut disajikan prinsip-prinsip yang bisa diperhatikan guru ketika menerapkan, pembelajaran yang berkonsentrasi pada komponen learning community.

- 1) Pada dasarnya hasil belajar diperoleh dari kerja sama atau sharing dengan pihak lain,
- 2) Sharing terjadi apabila ada pihak yang saling memberi dan saling menerima informasi,
- 3) Sharing terjadi apabila ada komunikasi dua atau multiarah,
- 4) Masyarakat belajar terjadi apabila masing-masing pihak yang terlibat didalamnya sadar bahwa pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimilikinya bermanfaat bagi yang lain,
- 5) Yang terlibat dalam masyarakat belajar pada dasarnya bisa menjadi sumber belajar.

e. Modelling (pemodelan).

Komponen pendekatan CTL ini menyarankan bahwa pembelajaran keterampilan dan pengetahuan tertentu diikuti dengan model yang bisa ditiru siswa. Model yang dimaksud bisa berupa pemberian contoh tentang, misalnya, cara mengoperasikan sesuatu, menunjukkan hasil karya, mempertonton suatu penampilan. Cara pembelajaran semacam ini akan lebih cepat dipahami siswa daripada hanya bercerita atau memberikan penjelasan kepada siswa tanpa ditunjukkan modelnya atau contohnya.

Prinsip-prinsip komponen modeling yang bisa diperhatikan guru ketika melaksanakan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan dan keterampilan diperoleh dengan mantap apabila ada model atau contoh yang bisa ditiru,
- 2) Model atau contoh bisa diperoleh langsung dari yang berkompeten atau dari ahlinya,
- 3) Model atau contoh bisa berupa cara mengoperasikan sesuatu, contoh hasil karya, atau model penampilan.

f. Reflection (refleksi atau umpan balik).

Komponen yang merupakan bagian terpenting dari pembelajaran dengan pendekatan CTL adalah perenungan kembali atas pengetahuan yang baru dipelajari. Dengan memikirkan apa yang baru saja dipelajari, menelaah dan merespons semua kejadian, aktivitas, atau pengalaman yang terjadi dalam pembelajaran, bahkan memberikan masukan atau saran jika diperlukan, siswa akan menyadari bahwa pengetahuan yang baru diperolehnya merupakan pengayaan atau bahkan revisi dari pengetahuan yang telah dimiliki

sebelumnya. Kesadaran semacam ini penting ditanamkan kepada siswa agar ia bersikap terbuka terhadap pengetahuan-pengetahuan baru.

Prinsip-prinsip dasar yang perlu diperhatikan guru dalam rangka penerapan komponen refleksi adalah sebagai berikut:

- 1) Perenungan atas sesuatu pengetahuan yang baru diperoleh merupakan pengayaan atas pengetahuan sebelumnya,
- 2) Perenungan merupakan respons atas kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diperolehnya,
- 3) Perenungan bisa berupa menyampaikan penilaian atas pengetahuan yang baru diterima, membuat catatan singkat, diskusi dengan teman sejawat, atau unjuk kerja.

g. Authentic assessment (penilaian yang sebenarnya).

Komponen yang merupakan ciri khusus dari pendekatan kontekstual adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran atau informasi tentang perkembangan pengalaman belajar siswa. Gambaran perkembangan pengalaman siswa ini perlu diketahui guru setiap saat agar bisa memastikan benar tidaknya proses belajar siswa. Dengan demikian, penilaian autentik diarahkan pada proses mengamati, menganalisis, dan menafsirkan data yang telah terkumpul ketika atau dalam proses pembelajaran siswa berlangsung, bukan semata-mata pada hasil pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, prinsip dasar yang perlu menjadi perhatian guru ketika menerapkan komponen penilaian autentik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Penilaian autentik bukan menghakimi siswa, tetapi untuk mengetahui perkembangan pengalaman belajar siswa,
- 2) Penilaian dilakukan secara komprehensif dan seimbang antara penilaian proses dan hasil,
- 3) Guru menjadi penilai yang konstruktif (constructive evaluators) yang dapat merefleksikan bagaimana siswa belajar, bagaimana siswa menghubungkan apa yang mereka ketahui dengan berbagai konteks, dan bagaimana perkembangan belajar siswa dalam berbagai konteks belajar,
- 4) Penilaian autentik memberikan kesempatan siswa untuk dapat mengembangkan penilaian diri (self assessment) dan penilaian sesama (peer assessment).
- 5) Penilaian autentik mengukur keterampilan dan performansi dengan kriteria yang jelas (performance-based),

- 6) Penilaian autentik dilakukan dengan berbagai alat secara berkesinambungan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran,
- 7) Penilaian autentik dapat dimanfaatkan oleh siswa, orang tua, dan sekolah untuk mendiagnosis kesulitan belajar, umpan balik pembelajaran, dan/atau untuk menentukan prestasi siswa.

4. Keunggulan dan Kelemahan Pendekatan Kontekstual (CTL)

Adapun beberapa keunggulan dari pembelajaran Kontekstual yaitu adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
- b. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran CTL menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui "mengalami" bukan "menghafal".
- c. Kontekstual adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental
- d. Kelas dalam pembelajaran Kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, akan tetapi sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan
- e. Materi pelajaran dapat ditemukan sendiri oleh siswa, bukan hasil pemberian dari guru
- f. Penerapan pembelajaran kontekstual dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna

Sedangkan kelemahan dari pembelajaran Kontekstual adalah sebagai berikut:

- 1) Diperlukan waktu yang cukup lama saat proses pembelajaran kontekstual berlangsung
- 2) Jika guru tidak dapat mengendalikan kelas maka dapat menciptakan situasi kelas yang kurang kondusif

- 3) Guru lebih intensif dalam membimbing. Karena dalam metode CTL, guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau "penguasa" yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun dalam konteks ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

5. Penerapan Pendekatan Kontekstual (CTL) dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan menanamkan bekal keterampilan berbahasa dan bersastra Indonesia bukan hanya memberikan pengetahuan. Pembelajaran bahasa Indonesia harus dibuat semenarik mungkin agar siswa antusias mengikuti proses belajar mengajar. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia menghendaki sebuah proses pragmatik, bukan teoritik belaka. Pembelajaran yang memanfaatkan CTL sangat diperlukan.

Menurut Endraswara (2003:58) pendekatan kontekstual memang cukup strategis karena menghendaki (1) terhayati fakta yang dipelajari, (2) permasalahan yang akan dipelajari harus jelas, terarah, rinci, (3) pragmatika materi harus mengacu pada kebermanfaatan secara konkret, dan (4) memerlukan belajar kooperatif dan mandiri.

Penerapan CTL dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada aspek membaca, berbicara, mendengarkan, dan menulis baik dari segi berbahasa maupun bersastra dipaparkan sebagai berikut.

a. Penerapan CTL dalam Pembelajaran Membaca

Membaca menurut Komaruddin (2005:21) adalah mengeja atau melafalkan apa yang tertulis atau melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa

yang harus dikuasai oleh siswa. Kegiatan membaca tersusun dari empat komponen, yaitu strategi, kelancaran, pembaca, dan teks.

Dalam pembelajaran membaca, guru dapat menciptakan masyarakat belajar di kelas. Masyarakat belajar berfungsi sebagai wadah bertukar pikiran, bertukar informasi, tanya jawab tentang berbagai permasalahan belajar yang dihadapi, dan pada akhirnya dicari solusi tentang permasalahan tersebut.

Guru seharusnya menjadi model yang mendemonstrasikan teknik membaca yang baik di kelas. Guru juga harus memonitor pemahaman siswa. Memonitor pemahaman penting untuk mencapai sukses membaca. Salah satu hal yang terkait dalam proses memonitor ini adalah kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan guru. Guru harus seimbang baik posisinya sebagai pendamping siswa maupun pengembang keterampilan siswa dalam pemahaman bacaan.

b. Penerapan CTL dalam Pembelajaran Berbicara

Berbicara merupakan salah satu kompetensi dasar yang berusaha mengungkapkan gagasan melalui bahasa lisan. Berbicara merupakan kegiatan menghubungkan antara semata dengan kepercayaan diri untuk tampil mengungkapkan gagasan. Suasana kelas memiliki peran dalam pembelajaran berbicara.

Pembelajaran di kelas dapat menggunakan teknik belajar dalam konteks interaksi kelompok (*cooperating*). Guru membuat suatu kelompok belajar (*learning community*). Dalam komunitas tersebut siswa berusaha untuk mengutarakan pikirannya, berdiskusi dengan teman.

Konsep dasar dalam teknik ini adalah menyatukan pengalaman-pengalaman dari masing-masing individu. Teknik ini memacu siswa untuk berkomentar, mengungkapkan gagasannya dalam komunitas belajar. Tahap pertama, siswa diberikan peluang untuk berbicara.

Apabila terdapat kesalahan penggunaan bahasa, guru dapat memberikan pembenaran selanjutnya. Menumbuhkan keterampilan berbicara, dimulai dengan menumbuhkan kepercayaan diri pada diri siswa.

Prinsip CTL memuat konsep kesalingbergantungan para pendidik, siswa, masyarakat, dan lingkungan. Prinsip tersebut memacu siswa untuk turut mengutarakan pendapat dalam memecahkan masalah. Prinsip diferensiasi dalam CTL membebaskan siswa untuk menjelajahi bakat pribadi, membebaskan siswa untuk belajar dengan cara mereka sendiri.

CTL merupakan salah satu alternatif pembelajaran inovatif, kreatif, dan efektif.

Keterampilan berbicara menggunakan bentuk penilaian berupa unjuk kerja. Siswa diberikan instrumen yang dapat membuatnya berbicara atau berkomentar. Berpidato, menceritakan kembali, berkomentar, bertanya merupakan salah satu kegiatan dalam berbicara. Penilaian yang dilakukan guru harus sesuai dengan fakta di kelas. Siswa yang pandai berbicara layak mendapatkan nilai tinggi dalam kompetensi berbicara dibandingkan siswa yang frekuensi bicaranya rendah.

c. Penerapan CTL dalam Pembelajaran Mendengarkan

Mendengarkan adalah proses menangkap pesan atau gagasan yang disampaikan melalui ujaran. Keterampilan mendengarkan membutuhkan daya konsentrasi lebih tinggi dibanding membaca, berbicara, dan menulis. Ciri-ciri mendengarkan adalah aktif reseptif, konsentrasi, kreatif, dan kritis. Pembelajaran mendengarkan dalam CTL mengharuskan guru untuk membiasakan siswanya untuk mendengarkan. Mendengarkan dapat melalui tuturan langsung maupun rekaman. Kemudian siswa diberikan instrumen untuk menjawab beberapa pertanyaan.

Teknik-teknik penilaian yang digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa pada keterampilan mendengarkan dapat menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan guru dengan melihat dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan menyimak siswa. Proses perekaman dapat dilakukan guru menggunakan buku atau lembar observasi untuk siswa. Rekaman observasi ini berisi perilaku siswa saat pembelajaran menyimak berlangsung dan pembelajaran keterampilan yang lain.

kedua adalah dengan portofolio merupakan kumpulan hasil karya siswa dalam satu periode waktu tertentu, misalnya satu semester yang menggambarkan perkembangan siswa dalam keterampilan menyimak. Data yang didapat dari portofolio digunakan untuk mengetahui perkembangan belajar menyimak siswa.

Teknik ketiga adalah jurnal dalam mendengarkan. Jurnal digunakan untuk merekam atau meringkas aspek-aspek yang berhubungan dengan topik-topik kunci yang dipahami, perasaan siswa terhadap pembelajaran menyimak, kesulitan yang dialami atau keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang dipelajari. Jurnal dapat berupa diary, atau catatan siswa yang lain.

d. Penerapan CTL dalam Pembelajaran Menulis

Menulis merupakan penyampaian gagasan dalam bentuk bahasa tulis. Salah satu keterampilan pembelajaran menulis adalah pembelajaran menulis kreatif.

Keterampilan menulis kreatif bukan hanya berpusat pada guru sebagai informan melainkan siswa sendiri yang harus berperan aktif dalam pembelajaran. Guru hanya memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat karangan kreatif tanpa ada penguatan sebelumnya.

Salah satu tujuan pembelajaran kontekstual adalah mempertemukan konsep-konsep yang dipelajari di dalam ruang kelas dengan kenyataan aktual yang dapat dipahami dengan konsep-konsep teoretis itu dalam kenyataan lingkungan terdekatnya. Guru seharusnya dapat memberikan ruang bebas untuk siswa agar dapat mengungkapkan gagasannya, tanpa perlu dibatasi. Komponen CTL berwujud refleksi adalah berusaha untuk menghubungkan apa yang telah dipelajari dengan realitas sehari-hari siswa. Instrumen yang diberikan guru dapat berupa pemberian tugas menuliskan kegiatan sehari-hari dalam sebuah diary yang pada nantinya dapat dijadikan sebuah dokumen portofolio. Isi diary adalah tentang apa yang dipelajari hari itu, permasalahan apa yang dihadapi, serta proses pencarian jawaban tentang permasalahan tersebut. Setelah siswa menulis diary dalam periode tertentu, guru dapat melakukan penilaian tentang tulisan siswa tersebut dan pada akhirnya ditentukan keputusan siswa tersebut telah dapat memenuhi kompetensi atau belum.

Seorang guru yang memiliki kompetensi memadai seharusnya dapat melakukan penilaian secara autentik tentang kegiatan menulis siswanya. Penilaian yang sebenarnya adalah penilaian berbasis siswa. Penilaian guru tentang kegiatan menulis siswa harus sesuai dengan kompetensi siswa yang sesungguhnya. Guru harus membuat rubrik penilaian yang dapat mencakup semua aspek yang akan dinilai. Sebelum membuat rubrik, guru harus dapat membuat instrumen yang mudah dimengerti oleh siswa, dan instrumen yang dapat membuat siswa berpikir kritis dan kreatif. Instrumen menulis yang dibuat guru harus dapat memfasilitasi siswa untuk menulis kreatif.



Bab 6

Membaca Menulis Permulaan

1. Pengantar

Pembelajaran membaca menulis permulaan merupakan bagian dari bidang pengajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan membaca dan menulis tidak akan dapat dikuasai dengan baik jika siswa tidak mau mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena keterampilan tersebut sangat rumit dan unik. Pembelajaran membaca permulaan merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Seorang anak jika belum memiliki kemampuan membaca dengan baik, ia akan mengalami banyak kesulitan untuk mempelajari berbagai ilmu di jenjang kelas selanjutnya. Selain kemampuan membaca, Heru Subrata (2009) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis juga sangat dibutuhkan untuk menunjang terlaksananya proses studi. Keterampilan menulis akan membantu siswa dalam menyalin, mencatat, dan menyelesaikan tugas sekolah. Demikian juga untuk pembelajaran menulis, tanpa memiliki kemampuan menulis, siswa akan mengalami kesulitan dalam mencatat dan menyalin, dan menyelesaikan tugas sekolah.

Pembelajaran membaca yang diperoleh pada saat membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran membaca lanjut di jenjang kelas yang lebih tinggi. Pembelajaran membaca permulaan merupakan dasar untuk mempelajari berbagai bidang ilmu lain. Jika dasar tersebut tidak dikuasai dengan baik, siswa akan kesulitan untuk melanjutkan pembelajaran ke tahap yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran membaca permulaan harus benar-benar mendapat perhatian yang lebih, baik dari guru, siswa, maupun orang tua. Sebab, jika dasar tersebut tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan untuk mempelajari berbagai bidang ilmu lainnya. Begitu juga dengan pembelajaran menulis permulaan. Menulis merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang bersifat produktif. Dengan keterampilan menulis, siswa dapat menghasilkan suatu karya yang berbentuk tulisan. Banyak hal yang terlibat

pada saat seseorang melakukan kegiatan menulis, di antaranya adalah penulis dituntut untuk berpikir secara teratur dan logis, mampu mengungkapkan gagasan secara jelas, mampu menggunakan bahasa yang efektif, dan mampu menerapkan kaidah menulis. Sebelum dapat mencapai tingkat kemampuan menulis tersebut, maka siswa harus belajar dari awal dengan mengenal lambang-lambang bunyi. Mengingat pentingnya kemampuan membaca dan menulis, maka dalam proses pembelajaran di sekolah guru hendaknya merencanakan segala sesuatunya, baik mengenai materi, metode, evaluasi, media, dan yang lainnya.

Keterampilan membaca dan menulis memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan dua keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak dan berbicara. Mengajarkan kedua keterampilan tersebut tidak mudah dan sering dijumpai banyak kendala. Oleh karena itu, dalam pengajarannya guru harus pandai-pandai memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien serta mampu melaksanakan strategi yang dipilihnya tersebut dengan baik agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.

Guru memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar mengajar. Kompetensi dan profesionalitas guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai (Akhmad Sudrajat : 2008). Nana Sudjana (1996: 24) mengungkapkan bahwa untuk mendapatkan prestasi belajar yang dikehendaki dalam kegiatan belajar mengajar, guru dapat memilih strategi yang sesuai dengan kondisi siswa kelas 1 SD. Kondisi siswa kelas 1 SD berbeda dengan kondisi di kelas yang lebih tinggi. Siswa kelas 1 SD sangat peka dan mengikuti segala hal yang diajarkan gurunya. Mereka menganggap guru sebagai idolanya. Guru bukan sebagai musuh yang ditakutinya. Apa yang diajarkan guru akan dicontoh pada proses belajarnya. Untuk itu, para guru harus dapat memberi contoh belajar yang mudah diikuti oleh siswa sehingga siswa mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

Keberhasilan pembelajaran di kelas, terutama membaca dan menulis ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain: penerapan metode dan strategi, penggunaan media, situasi kelas, dan partisipasi siswa (Gani, 1988: 15). Selain itu, keberhasilan juga ditentukan dari faktor siswa, di antaranya tingkat kesiapan anak, perkembangan jiwa, sikap siswa dalam pembelajaran, dan latar belakang sosialnya. Untuk mencapai keberhasilan itu tidak jarang guru kurang menguasai teknik pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa.

2. Pengertian Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1 dan 2. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut (Akhadiyah dalam Heru Subrata, 2009). Pengajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1 dan 2 sesuai dengan perkembangan jiwa anak. Pengajaran membaca permulaan di kelas 1 bertujuan agar terampil membaca.

Di kelas 2, di samping agar anak terampil membaca, anak juga harus mengembangkan pengetahuan bahasa dan keterampilan membaca. Hal ini diperluka anak untuk menghadapi pelajaran berbahasa di kelas selanjutnya yang jumlah dan jenis pelajarannya semakin bertambah. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*).

Membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan (Heru Subrata, 2009). Tingkatan ini disebut sebagai membaca untuk belajar (*reading to learn*). Kedua tingkatan tersebut bersifat kontinum, artinya pada tingkatan membaca permulaan yang fokus kegiatannya penguasaan sistem tulisan, telah dimulai pula pembelajaran membaca lanjut dengan pemahaman walaupun terbatas.

Demikian juga pada membaca lanjut menekankan pada pemahaman isi bacaan, masih perlu perbaikan dan penyempurnaan penguasaan teknik membaca permulaan. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Di SD, kemampuan menulis bagi anak ditekankan pada kegiatan menyalin, mencatat, dan mengerjakan tugas sekolah. Oleh karena itu, menulis harus diajarkan pada saat anak mulai masuk sekolah dasar (Heru Subrata, 2009). Proses belajar menulis membutuhkan rentang waktu yang panjang. Belajar menulis tidak dapat terlepas dari proses belajar berbicara dan membaca.

Proses ini dipelajari anak sejak lahir dengan mendengarkan bunyi-bunyi di sekelilingnya lambat laun anak mulai menirukan atau berbicara. Pada usia sekolah ini anak mulai menyadari bahwa bahasa yang biasanya digunakan dalam percakapan dapat dituangkan dalam bentuk tulisan. Membaca menulis permulaan dikenalkan kepada

siswa pada saat siswa duduk di bangku kelas 1 dan 2 SD. Menulis permulaan meliputi menulis huruf, kata, dan kalimat sederhana. Tanda baca yang dipergunakan masih terbatas pada tanda titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Mulyono Abdurrahman (1999: 226) mengungkapkan bahwa pelajaran menulis mencakup menulis dengan tangan dan menulis ekspresif. Menulis dengan tangan disebut juga menulis permulaan karena menulis terkait dengan membaca maka pelajaran membaca dan menulis di kelas permulaan sekolah dasar sering disebut pelajaran membaca menulis permulaan; sedangkan yang dimaksud dengan menulis ekspresif disebut juga mengarang atau komposisi.

Kemampuan menulis merupakan salah satu jenis kemampuan yang bersifat produktif. Artinya, kemampuan menulis merupakan kemampuan yang menghasilkan tulisan. Menulis memerlukan kemampuan lain misalnya menggunakan bahasa yang komunikatif, berpikir logis, dan menerapkan kaidah yang benar. Oleh karena itu, untuk dapat menguasainya perlu proses yang panjang. Pada awal belajar yaitu ketika duduk di kelas 1 SD, siswa mulai dikenalkan dengan lambang-lambang bunyi. Permulaan pada pembelajaran menulis ini akan menjadi dasar bagi kemampuan selanjutnya. Apabila dasarnya baik maka diharapkan hasil pengembangan kemampuan menulisnya juga baik. Mengingat hal itu, kiranya pembelajaran menulis permulaan perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh guru secara memadai.

Agus Badrudin (2009) berpendapat bahwa dalam pembelajaran menulis permulaan tentu harus dimulai pada hal sangat sederhana. Menulis tentu hanya dengan beberapa kalimat sederhana bukan suatu karangan yang utuh. Mengajarkan menulis permulaan tentu saja selalu dilakukan dengan pembelajaran terpimpin. Beracuan dari teori-teori di atas, dapat diambil simpulan bahwa membaca menulis permulaan merupakan proses pembelajaran membaca dan menulis tingkat paling dasar dan paling awal bagi siswa pada pendidikan formal.

Keterampilan tersebut diajarkan pada siswa sejak pertama atau awal masuk pendidikan dasar, yaitu di kelas 1 dan 2 SD. Keterampilan membaca menulis permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa karena keterampilan tersebut merupakan landasan untuk mempelajari berbagai bidang ilmu yang lain. Mengingat pentingnya keterampilan tersebut, maka membaca menulis permulaan harus diajarkan pada saat anak mulai masuk sekolah dasar.

Pembelajaran Istilah pembelajaran memiliki makna yang berbeda dengan istilah pengajaran. Brown H. Douglas (2000: 7) mengemukakan bahwa pembelajaran (learning) adalah pemerolehan pengetahuan tentang suatu hal atau keterampilan melalui belajar pengalaman, sedangkan pengajaran (teaching) adalah upaya untuk membantu seseorang untuk belajar dan bagaimana melakukan sesuatu, memberikan pengajaran, membantu dalam menyelesaikan sesuatu, memberi pengetahuan, dan membuat seseorang menjadi mengerti. Pembelajaran berasal dari kata “belajar” mendapat imbuhan pe- an.

Kata belajar berarti suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Imbuhan pe-an dapat berarti proses atau hal. Jadi, pembelajaran berarti proses membelajarkan siswa (Slameto, 2003: 2). Suparno (1997: 64) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses merekonstruksi pengetahuan dari abstraksi pengalaman baik yang bersifat alami maupun yang bersifat manusiawi. Terkait dengan konsep tersebut, Gino dkk (2000: 32) memberi definisi bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar dengan jalan mengaktifkan faktor intern dan faktor ekstern dalam kegiatan belajar mengajar.

Wina Sanjaya (2008: 216) berpendapat bahwa istilah pembelajaran menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Di sini, jelas proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru, yang membedakan hanya terletak pada peranannya saja. Sementara itu, Mulyasa (2003: 100) menjelaskan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungannya. Tugas guru yang paling utama dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan sekolah atau kelas agar kondusif untuk menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Mulyasa di atas, Wina Sanjaya (2008: 198) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada siswa usia pendidikan dasar, tidak mungkin dapat digantikan oleh

perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer, dan lain sebagainya. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa. Di dalam proses pembelajaran, guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

Selain guru, Dunkin (dalam Wina Sanjaya, 2008: 199) menambahkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran juga bisa dilihat dari aspek siswa. Aspek ini meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experiences* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*). Guru tidak boleh mengabaikan faktor siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan siswa merupakan subjek pembelajaran.

Keikutsertaan dan keaktifan siswa untuk terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Kegiatan diskusi antarkelompok yang dilanjutkan dengan kegiatan menulis laporan dan melaporkannya di depan kelas tidak dapat berjalan dengan lancar apabila siswa pasif, atau sebagian siswa pasif dan sebagian lagi mendominasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung (Wahyu Sukartiningsih dalam Jurnal Riset, 1997: 28).

Dian Sukmara (2003:65) juga mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat enam ciri, yaitu:

- 1) Memiliki tujuan,
- 2) Terdapat prosedur yang direncanakan,
- 3) Guru berperan sebagai pembimbing,
- 4) Terdapat aktivitas siswa,
- 5) Membutuhkan adanya kedisiplinan, dan
- 6) Adanya batasan waktu untuk menentukan pencapaian tujuan.

Bertolak dari uraian di atas, dapat diperoleh simpulan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan dengan sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat peserta didik belajar dengan harapan terjadinya perubahan perilaku ke arah yang baik. Di dalam pembelajaran tersebut terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran tersebut, di antaranya adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasarana, dan lingkungan. Selain itu, proses pembelajaran harus diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah.

3. Membaca Menulis Permulaan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1 dan 2. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan, memahami, dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut (Akhadiah dalam Heru Subrata, 2009). Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*).

Membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan. Tingkatan ini disebut sebagai membaca untuk belajar (*reading to learn*). Kedua tingkatan tersebut bersifat kontinum, artinya pada tingkatan membaca permulaan yang fokus kegiatannya penguasaan sistem tulisan, telah dimulai pula pembelajaran membaca lanjut dengan pemahaman walaupun terbatas. Demikian juga pada membaca lanjut menekankan pada pemahaman isi bacaan, masih perlu perbaikan dan penyempurnaan penguasaan teknik membaca permulaan (Syafiqie, dalam Heru Subrata, 2009).

Pembelajaran membaca permulaan merupakan pengajaran yang menekankan pada pengenalan simbol bahasa huruf yaitu pengenalan kata. Metode yang banyak digunakan di Indonesia terkenal dengan metode SAS (Struktural-Analitik-Sintetik). Melalui metode SAS, anak lebih dulu diperkenalkan pada unit bahasa terkecil atau kalimat. Kalimat itu dirinci menjadi kata-kata kemudian dipisah lagi menjadi suku kata-suku kata dan selanjutnya menjadi huruf. Dari huruf-huruf itu disintesakan kembali menjadi suku kata, kata, dan berakhir menjadi kalimat (dalam Heru Subrata, 2009). Membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua anak karena melalui membaca anak dapat belajar banyak tentang berbagai bidang.

Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk sekolah dasar. Apabila anak mengalami kesulitan belajar membaca, maka kesulitan tersebut harus segera diatasi. Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan. Oleh sebab itu, bagaimanapun guru, khususnya guru kelas satu, hendaknya berusaha

dengan sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada siswa.

Pembelajaran membaca permulaan memang benar-benar mempunyai peranan penting. Selain manfaat yang telah disebutkan di atas, melalui pembelajaran membaca guru dapat berbuat banyak dalam proses pembelajaran agar lebih bermakna dengan memilih wacana yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Dengan mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata, membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan bernalar dan meningkatkan kreativitas siswa.

Seperti diungkapkan Sabarti Akhadijah (dalam Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, 2001: 57) bahwa melalui pembelajaran membaca guru dapat berbuat apa saja dalam proses pengindonesiaan anak Indonesia, serta guru dapat mengembangkan nilai-nilai moral, kemampuan bernalar, dan kreativitas anak didik. Keterampilan menulis permulaan merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa sekolah dasar sejak dini karena keterampilan menulis permulaan merupakan keterampilan yang sangat mendasar bagi siswa SD.

Menulis permulaan merupakan keterampilan menulis yang diajarkan pada kelas rendah, yakni kelas 1 dan 2 SD sebagai pembelajaran menulis. Pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh siswa pada pembelajaran menulis pada tingkat dasar. Permulaan tersebut akan menjadi dasar dalam peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa pada jenjang selanjutnya. Apabila pembelajaran menulis permulaan yang dikatakan sebagai acuan dasar tersebut baik dan kuat, diharapkan hasil pengembangan keterampilan menulis sampai tingkat selanjutnya akan menjadi baik pula. Agar tujuan menulis dapat tercapai dengan baik, diperlukan latihan yang memadai dan secara terus-menerus.

Selain itu, anak pun harus dibekali dengan pengetahuan dan pengalaman yang akan ditulisnya karena pada hakikatnya menulis adalah menuangkan sesuatu yang telah ada dalam pikirannya. Namun demikian, hal yang tidak dapat diabaikan dalam pengajaran mengarang di SD adalah siswa harus mempunyai modal pengetahuan yang cukup tentang ejaan, kosakata, dan pengetahuan tentang mengarang itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis seperti yang diungkapkan di muka, pembelajaran menulis di SD harus dimulai dari tahap yang paling sederhana lalu pada hal yang sederhana ke yang biasa hingga pada yang paling sukar. Tentu saja hal ini perlu melalui tahapan sesuai dengan tingkat pemikiran siswa. Oleh karena itu, di SD pembelajaran menulis dibagi atas dua

tahap, yaitu menulis permulaan dan menulis lanjut.

Menulis permulaan ditujukan kepada siswa kelas rendah yakni kelas satu hingga kelas tiga, sedangkan kelas empat hingga kelas enam diberi pembelajaran menulis lanjutan. Keterampilan menulis pada dasarnya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan banyak berlatih karena keterampilan menulis mencakup penggunaan sejumlah unsur yang kompleks secara serempak. Untuk mengetahui sampai di mana hasil menulis yang dicapai, perlu dilakukan tes menulis kepada siswa. Metode pembelajaran menulis hendaknya memperhatikan bahwa bahasa itu merupakan satu keutuhan sesuai dengan fungsinya.

Oleh karena itu, pembelajaran menulis dapat dilakukan secara terpadu dengan kegiatan membaca, mendengarkan, dan berbicara. Misalnya, pada metode inkuiri, waktu diskusi berlangsung ada siswa yang bertugas mencatat semua keputusan diskusi. Pada diri pencatat terdapat keterpaduan antara kegiatan menyimak dan menulis. Agus Badrudin (2009) mengungkapkan bahwa kegiatan itu sebenarnya tidak hanya berlaku pada pencatat, tetapi juga berlaku pada semua peserta diskusi. Hasil catatan itu dirangkum menjadi laporan diskusi.

Dengan demikian, kegiatan diskusi yang disertai laporan tertulis akan melatih siswa terampil mendengarkan dan menulis. Melalui kegiatan itu siswa sekaligus mengenal perbedaan ragam bahasa lisan dan ragam bahasa tulis karena dalam penyusunan laporan tertulis bahasa yang digunakan berbeda dari apa yang didengar dalam diskusi yang menggunakan ragam bahasa lisan.

Bertolak dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca menulis permulaan merupakan salah satu kegiatan pokok yang harus dilaksanakan atau diberikan kepada siswa sekolah dasar khususnya kelas satu karena membaca menulis permulaan merupakan keterampilan yang menjadi dasar untuk mempelajari keterampilan membaca menulis lanjut. Keterampilan membaca menulis permulaan merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sulit dipelajari dan membutuhkan waktu yang tidak cepat.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajarannya guru sering mengalami hambatan atau kesulitan. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan yang memadai dalam menentukan dan menerapkan metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan membaca menulis permulaan. Dengan demikian, diharapkan siswa akan senang dan cepat menguasai keterampilan membaca menulis permulaan.

4. Metode Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Saat menyusun RPP, guru dapat menuangkan ide-ide kreatifnya agar pembelajaran betul-betul berjalan sesuai rencana dan efektif serta efisien. Siswa sebagai subjek matter harus benar-benar diberdayakan dalam pembelajaran. Guru harus bisa menentukan metode yang tepat dan cocok dengan materi yang akan diajarkan dan juga memperhatikan kondisi siswa. Pemilihan dan penerapan metode pembelajaran membutuhkan kepiawaian guru agar dapat mendukung tercapainya pembelajaran yang telah ditetapkan.

Guru merupakan faktor yang penting dalam proses pemudahan belajar bahasa. Oleh karena itu, akhir-akhir ini guru disebut “pemudah” atau “fasilitator”. Dalam usaha pemudahan ini guru memerlukan cara-cara (metode) tertentu. Guru yang baik, pada umumnya, selalu berusaha untuk menggunakan metode mengajar yang paling efektif, dan memakai alat/media yang terbaik (Sri Utari Subyakto-Nababan, 2003: 5). Solehan, Ahmad, dan Budiasih (1998: 13) menjelaskan bahwa metode adalah prosedur atau teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan yang meliputi bahan, urutan bahan, penyajian bahan, dan pengulangan bahan.

Wina Sanjaya (2008: 175) menjelaskan bahwa strategi adalah rancangan serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu; sedangkan metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi. Strategi dan metode pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Selain itu, Wina Sanjaya (2008: 175) juga menambahkan bahwa satu hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan strategi dan metode pembelajaran adalah bahwa strategi dan metode itu harus dapat mendorong siswa untuk beraktivitas sesuai dengan gaya belajarnya. Sejumlah prinsip seperti dijelaskan dalam PP No. 19 Tahun 2005 adalah bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memberikan ruang yang cukup bagi pengembangan prakarsa, kreativitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Metode pembelajaran menulis hendaknya memperhatikan bahwa bahasa itu merupakan satu keutuhan sesuai dengan fungsinya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis dapat dilakukan secara terpadu

dengan kegiatan membaca, mendengarkan, dan berbicara. Misalnya, pada metode inkuiri, waktu diskusi berlangsung ada siswa yang bertugas mencatat semua keputusan diskusi. Pada diri pencatat terdapat keterpaduan antara kegiatan menyimak dan menulis (Agus Badrudin, 2009). Guru bisa memilih beberapa metode untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca menulis permulaan. Metode-metode tersebut di antaranya adalah metode eja, metode kata lembaga, metode global, dan metode SAS.

a. Metode Eja

Djauzak (dalam Wiwin: 2006) mengemukakan bahwa metode eja didasarkan pada pendekatan harfiah, artinya belajar membaca dan menulis dimulai dari huruf-huruf yang dirangkai menjadi suku kata. Oleh karena itu, pengajaran dimulai dari pengenalan huruf-huruf. Demikian halnya dengan pengajaran menulis, di mulai dari huruf lepas, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menulis huruf lepas,
- 2) Merangkai huruf lepas menjadi suku kata,
- 3) Merangkai suku kata menjadi kata, dan
- 4) Menyusun kata menjadi kalimat.

b. Metode kata lembaga

Selain metode eja, Djauzak (dalam Wiwin Puji Astutik: 2006) juga menyebutkan metode kedua yang dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca menulis permulaan yaitu metode kata lembaga. Dalam metode ini, langkah-langkah mengajar dimulai dari mengenalkan kata, dilanjutkan dengan merangkai kata antar suku kata, kemudian menguraikan suku kata atas huruf-hurufnya, dan diakhiri dengan menggabungkan huruf menjadi kata.

c. Metode Global

Metode global memulai pengajaran membaca dan menulis permulaan dengan membaca kalimat secara utuh yang ada di bawah gambar. Menguraikan kalimat dengan kata-kata, menguraikan kata-kata menjadi suku kata (dikemukakan oleh Djauzak dalam Wiwin Puji Astutik, 2006). Purwanto (dalam Tarmidzi Ramadhan, 2009) berpendapat metode global adalah metode yang melihat segala sesuatu sebagai keseluruhan. Penemu metode ini ialah seorang ahli ilmu jiwa dan ahli pendidikan bangsa Belgia yang bernama Decroly. Selanjutnya, Depdiknas (dalam Tarmidzi Ramadhan, 2009) mendefinisikan bahwa metode global adalah cara belajar membaca kalimat secara utuh.

Metode global ini didasarkan pada pendekatan kalimat. Caranya ialah guru mengajarkan membaca dan menulis dengan menampilkan kalimat di bawah gambar. Metode global dapat juga diterapkan dengan kalimat tanpa bantuan gambar. Selanjutnya, siswa menguraikan kalimat menjadi kata, menguraikan kata menjadi suku kata, dan menguraikan suku kata menjadi huruf. Endang Puspita (2009) berpendapat bahwa cara menerapkan metode global ialah guru mengajarkan membaca dan menulis dengan menampilkan kalimat di bawah gambar. Metode global dapat juga diterapkan dengan kalimat tanpa bantuan gambar. Selanjutnya, siswa menguraikan kalimat menjadi kata, menguraikan kata menjadi suku kata, dan menguraikan suku kata menjadi huruf.

d. Metode SAS

Supriyadi (1992: 182) mengemukakan pengertian metode SAS adalah suatu metode yang menampilkan struktur kalimat secara utuh dahulu lalu dianalisis dan dikembalikan pada bentuk semula. Metode SAS menurut (Djauzak dalam Wiwin Puji Astutik, 2006) adalah suatu pembelajaran menulis permulaan yang didasarkan atas pendekatan cerita yakni cara memulai mengajar menulis dan membaca dengan menampilkan cerita yang diambil dari dialog siswa dan guru atau siswa dengan siswa.

Teknik pelaksanaan pembelajaran metode SAS yakni keterampilan menulis kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata dan kartu kalimat, sementara sebagian siswa mencari huruf, suku kata dan kata, guru dan sebagian siswa menempel kata-kata yang tersusun sehingga menjadi kalimat yang berarti. Beracuan dari teori-teori para ahli tentang metode pembelajaran untuk membaca dan menulis permulaan, metode yang sesuai dengan pembelajaran membaca dan menulis permulaan di Indonesia adalah metode SAS.

Metode SAS didasarkan pada asumsi bahwa pengalaman awal mulai dari keseluruhan dan kemudian ke bagian-bagian. Anak diajak untuk memecahkan kode tulisan kalimat pendek sebagai unit bahasa yang utuh. Selanjutnya diajak menganalisis menjadi kata, kata menjadi suku, dan suku kata menjadi huruf. Kemudian mensintesis kembali dari huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat (Mulyono Abdurrahman, 1999: 216).

5. Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Wina Sanjaya (2008: 175) menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk

mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Penentuan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan. Suatu media yang digunakan tidak mungkin cocok untuk semua siswa. Heinich (dalam I Wayan Santyasa, 2007: 2) mengemukakan bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sejalan dengan itu, Criticos juga menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Bertolak dari definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk merangsang minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Terutama jika hal itu dikaitkan dengan usia anak SD yang memang masih dalam masa usia bermain, maka media yang berkaitan dengan kegiatan permainan sangat dibutuhkan (Wahyu Sukartiningsih dalam Jurnal Riset, 1997: 21).

Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran, bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran yang menjadikan si anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media itu akan lebih menyenangkan mereka, dan sudah tentu pengajaran lebih bermakna (meaningful) (Suyatinah dalam Jurnal Kependidikan, 2006: 249). Media dalam kegiatan belajar mengajar pada dasarnya digunakan untuk membantu siswa mempelajari objek, suara, proses, peristiwa atau lingkungan yang sulit dihadirkan ke dalam kelas. Dengan menggunakan media, pengajaran yang berhubungan dengan objek, suara, proses, peristiwa atau lingkungan seperti tersebut di atas akan terasa lebih bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, semenjak awal siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi yang tepat yang kemudian akan mempengaruhi pemahamannya tentang pelajaran yang diberikan (Basuki Wibawa

dan Farida Mukti, 2001: 19). Agar pemanfaatan media dapat banyak membantu guru, pemilihannya harus memperhatikan:

- a. Kesesuaian media pengajaran dengan tujuan yang ingin dicapai;
- b. Kesesuaian karakteristik media dengan karakteristik pelajaran;
- c. Kecanggihan media pengajaran dibandingkan dengan tingkat perkembangan siswa;
- d. Kesesuaian media pengajaran dengan minat, kemampuan, dan wawasan anak;
- e. Kesesuaian karakteristik media dengan latar belakang sosial budaya;
- f. Kemudahan memperoleh dan menggunakan media pengajaran di sekolah; dan
- g. Kualitas teknis media pengajaran yang membuat pelajaran yang disajikan menjadi lebih mudah dicerna siswa (Basuki dan Farida, 2001: 20).

Pembelajaran membaca menulis permulaan tentu saja memerlukan media yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam bermain kata-kata, perlu adanya media. Media yang dianggap paling cocok untuk siswa dalam menyusun kalimat/ kata menggunakan kartu huruf/ kartu kata. Selain itu, juga diperlukan gambar-gambar benda yang dapat membantu daya pikir anak dalam membaca dengan melihat pada gambar. Hal ini mengacu pada teori skema dan latar belakang pengetahuan (Skema Theory and Background Knowledge) dalam pembelajaran membaca yang dikemukakan H. Douglas Brown dalam kutipan berikut ini : “Research has shown that reading is only incidentally visual. More information is contributed by the reader than by the print on the page. That is, readers understand what they read because they are able to take the stimulus beyond its graphic representation and assign it membership to an appropriate group of concept already stored in their memories...”(Brown, 2000: 299)

Kutipan di atas dapat diartikan bahwa hanya sebagian kecil saja kegiatan membaca itu bersifat visual, selebihnya adalah karena sumbangan pembaca yang mampu menghubungkan antara bentuk grafis dengan konsep yang sudah ada dalam memorinya. Siswa akan berusaha menerima konsep tentang tulisan yang dibaca dengan melihat gambar di samping tulisan dengan cara menghubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, dengan permainan kartu huruf siswa dapat menemukan katakata baru yang lain.

Guru dapat memberikan penilaian yang otentik dari kegiatan ini. Hal-hal yang telah dikuasai siswa tampak dalam proses maupun hasil

belajar. Kesemuanya itu merupakan ciri-ciri pembelajaran. Andayani, Martono, dan Atikah (2009: 43) mengatakan bahwa pemilihan media ditentukan berdasarkan pada kebutuhan guru. Media pembelajaran yang digunakan meliputi media pandang berbentuk gambar, media dengar berbentuk rekaman, dan media audiovisual berbentuk VCD.

Media pandang berbentuk gambar terdiri atas gambar tematik dan mnemonik (gambar benda atau peristiwa bertema). Penggunaan media gambar tematik dan mnemonik dapat membantu murid mendapatkan inspirasi sehingga dapat mencapai indikator-indikator yang telah dirumuskan dalam silabus. Media dengar berbentuk rekaman bisa berupa rekaman cerita. Media rekaman ini dapat digunakan dalam pembelajaran model dikte atau menulis cerita sederhana. Andayani, Martono, dan Atikah (2009: 44) mengungkapkan bahwa model atau contoh menulis cerita dari rekaman dapat mengatasi masalah apabila guru tidak dapat memberikan contoh dalam menyajikan cerita secara sempurna.

Berdasarkan pendapat para guru dalam lokakarya, (dalam Andayani, Martono, dan Atikah 2009: 44), rekaman cerita rakyat dan cerita-cerita anak atau dongeng dapat menarik perhatian murid dan menumbuhkan minat murid terhadap menulis permulaan pada anak. Di samping itu, Andayani, Martono, dan Atikah (2009: 44) menambahkan media lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca menulis permulaan adalah media audiovisual berbentuk VCD. Media ini mempunyai kegunaan yang hampir mirip dengan rekaman cerita rakyat atau dongeng. Namun demikian, karena media ini bersifat pandang dan dengar, memunculkan gambar sekaligus suara, maka mempunyai kegunaan dalam membina daya ekspresi, dan kreasi pada murid.

6. Peran Guru dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Guru merupakan figur sentral dalam dunia pendidikan. Artinya, guru adalah pelaksana pendidikan yang langsung berhadapan dengan peserta didik. Pentingnya guru dalam sistem pendidikan ditunjukkan oleh peranannya sebagai pihak yang harus mengorganisasi elemen-elemen lain seperti sistem kurikulum, sistem penyajian bahan pelajaran, sistem administrasi, dan sistem penyajian evaluasi (Sudiarto dalam Sarwiji Suwandi, 2006: 49). Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 1) mengungkapkan bahwa tugas utama seorang guru adalah untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang efektif agar tujuan pendidikan dapat terwujud.

Pengembangan strategi ini merupakan upaya untuk menciptakan keadaan yang dapat mempengaruhi kehidupan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasi belajar secara memuaskan. Oleh karena itu, melaksanakan kegiatan belajar mengajar merupakan pekerjaan kompleks dan menuntut kesungguhan guru. Di samping itu, hal lain yang penting dilakukan oleh guru SD adalah penerapan pendekatan pengajaran yang berorientasi pada perkembangan anak.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 8) mengungkapkan bahwa dengan memahami dimensi umur peserta didik, guru dalam menyelenggarakan pengajarannya itu tidak akan pernah bisa mengabaikan aspek perkembangan peserta didik. Pemahaman tentang keunikan perkembangan peserta didik dalam rentang waktu (umur) tersebut selayaknya menjadi acuan atau dasar filosofis setiap pelayanan program pengajaran yang disediakan guru. Guru sepatutnya mampu mempersiapkan dan menyediakan lingkungan belajar dan pengalaman belajar yang benar-benar “appropriate” (layak, pantas, cocok, padan atau tepat). Selain perkembangan anak, guru juga harus memperhatikan segala perbedaan dan keunikan yang ada dalam diri masing-masing anak didiknya.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 8) juga menambahkan bahwa dengan memahami dimensi individual (anak) guru dalam menyelenggarakan pengajaran tidak akan bisa mengabaikan keunikan peserta didik. Masing-masing anak memiliki sifat yang khas khas atau utuh baik dari segi pola, waktu perkembangan, kepribadiannya, gaya bahasanya, dan dari segi latar belakang keluarga. Keunikan tersebut memperlihatkan adanya perbedaan dalam setiap individu dan mengakibatkan tidak diperbolehkannya perlakuan yang “mempersamakan” atau “menyamarkan” dari guru. Pemahaman atas perkembangan peserta didik sekaligus dengan keunikannya akan sangat dibutuhkan guru dalam mengidentifikasikan rentang perilaku yang cocok sebagai tujuan yang dapat dicapai dalam pengajaran, kegiatan dan pengalaman belajar yang telah diciptakan, dan bahan pengajaran yang padan bagi kelompok usia tertentu, serta sistem evaluasi yang hendak digunakan (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2001: 9).

Selain itu, Masnur Muslich (2007: 71) juga mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam satu kelas tentu beragam, ada yang pandai, sedang, dan ada pula yang kurang. Sehubungan dengan keragaman kemampuan tersebut, guru perlu mengatur secara cermat, kapan siswa harus bekerja secara perorangan, secara berpasangan, secara

berkelompok, dan secara klasikal. Selanjutnya dikatakan oleh Mulyasa (2003: 37-44) bahwa peran guru dalam pembelajaran meliputi:

- a. Guru sebagai pendidik,
- b. Guru sebagai pengajar,
- c. Guru sebagai pembimbing,
- d. Guru sebagai pelatih,
- e. Guru sebagai penasihat, dan
- f. Guru sebagai pembaharu atau inovator.

Guru tidak hanya mengajar tetapi juga membuat kurikulum kelas. Guru bukan berperan sebagai pawang atau instruktur tetapi menjadi orang tua, kakak, dan teman bagi anak.

Guru mempunyai peranan penting dalam pendampingan ini (Dedy Pradipto, 2007: 93) Peranan guru sangat kompleks tidak hanya terbatas pada penyampaian materi saja. Selain memiliki peranan penting dalam pembelajaran di sekolah, guru juga memiliki peranan penting di dalam kehidupan bermasyarakat. Hampir tanpa kecuali, guru merupakan satu di antara pembentuk utama calon warga masyarakat (Amirul Hadi dkk, 1: 2003). Suyatinah (dalam Jurnal Kependidikan, 2006: 244) berpendapat bahwa guru dituntut untuk mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca.

Tugas guru SD adalah menggabungkan dasar-dasar kemampuan membaca yang diperlukan agar dapat mengikuti studi lanjut. Oleh karena itu, seyogyanya guru menguasai dengan baik mengenai cara mengembangkan kemampuan tersebut pada siswa. Grosjean (dalam penelitian Andayani, Martono, dan Budiasih, 2009: 60) mengatakan bahwa interaksi yang baik dalam pembelajaran berhubungan dengan bagaimana seorang guru melakukan suatu kegiatan. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang melibatkan aktivitas jasmani dan rohani murid dalam rangka memperoleh pengetahuan.

Senada dengan pendapat Grosjean di atas, ada hakikat interaksi pembelajaran yang sebenarnya harus selalu melekat dalam benak guru. Hakikat interaksi pembelajaran adalah kegiatan yang dapat menciptakan respon-respon positif dari murid terhadap pesan yang disampaikan guru dalam pembelajarannya itu. Respon itu dapat muncul apabila guru mengadakan variasi dalam interaksi tersebut (Teo Kok Seong dalam penelitian Andayani, Martono, dan Budiasih, 2009: 61).

Joyce & Weill (dalam penelitian Andayani, Martono, dan Budiasih, 2009: 62) menyatakan bahwa peranan guru dalam interaksi pada saat prosedur berlangsung meliputi hal, yaitu:

- a. Guru sebagai demonstrator, guru hendaknya senantiasa menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan senantiasa mengembangkannya dalam arti meningkatkan kemampuannya dalam hal ilmu yang dimilikinya karena hal ini sangat menentukan hasil belajar yang dicapai siswa;
- b. Guru sebagai pengelola kelas, maksudnya dalam peranannya sebagai pengelola kelas, guru hendaknya mampu mengelola kelas sebagai lingkungan belajar serta merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang perlu diatur dan diawasi agar kegiatan-kegiatan belajar terarah pada tujuan-tujuan pendidikan;
- c. Guru sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Berkaitan dengan pembelajaran membaca menulis permulaan, guru dituntut untuk dapat melaksanakan perannya dengan baik agar tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan baik. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat terarah, tentu saja guru harus merencanakan pembelajaran, metode, media, dan alat evaluasi yang digunakan.



Bab 7

Model Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan sesungguhnya telah ada dari zaman dahulu. Permainan mampu menarik minat anak ke dalam materi pembelajaran. Pada dasarnya semua orang menyenangi permainan. Kesukaan terhadap permainan karena di dalamnya terdapat unsur rekreasi dan tantangan sehingga dapat menghilangkan stress. Anak-anak dengan dunia mereka tidak akan pernah lepas dengan bermain. Bermain merupakan cara anak-anak untuk belajar tentang ‘dunia’. Mereka menemukan pengalaman-pengalaman yang berharga dalam kehidupan melalui bermain. Melalui proses bermainlah sebagian besar keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak terlatih. Oleh karena itu, guru seharusnya dapat merancang pembelajaran di kelas dalam bentuk permainan. Melalui permainan diharapkan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dapat berlangsung dengan aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis permainan adalah permainan yang didesain khusus untuk pembelajaran. Desain permainan tersebut mengkaitkan materi, konsep-konsep, memahami suatu peristiwa, dan keterampilan yang seharusnya dimiliki seorang anak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

Aspek kognitif anak dapat terlatih seiring materi yang ada dalam permainan. Guru harus kreatif agar materi-materi atau kompetensi yang diharapkan dapat dimasukkan dalam permainan. Aspek kognitif secara alami akan mudah dipelajari anak, pengalaman yang mereka dapatkan akan semakin memperkuat pengetahuan. Hal ini dikarenakan proses belajar yang menyenangkan dan berkesan. Anak akan merenungkan lebih dalam pengetahuan yang mereka dapatkan dari proses bermain.

Dalam aspek psikomotor permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan kepekaan dari masing-masing panca indera yang dimiliki anak. Pada aspek afektif, permainan dapat meningkatkan karakter peserta didik. Melalui bermain peserta didik dapat melatih berkomunikasi, kerjasama, tanggungjawab, sportifitas dan lain-lain. Bermain juga merupakan sarana bagi peserta didik untuk berekspresi diri. Misalnya, disaat mereka bermain peran sebagai ibu yang sedang menggendong boneka, mereka begitu menghayati peran tersebut. Hal itu tentu sangat sulit terjadi jika dilakukan secara ceramah atau metode lainnya.

Pembelajaran berbasis permainan termasuk pembelajaran yang mengakomodasi semua teori belajar yang ada. Pembelajaran dengan permainan dapat digunakan secara umum, baik untuk teori behaviorisme, kognitivisme, maupun psikologi sosial. Karena peserta didik merasa senang berpartisipasi aktif dalam permainan tersebut. Dengan demikian, penggunaan pembelajaran berbasis permainan di kelas dapat diertanggungjawabkan secara teoritis. Penerapan pembelajaran dengan memasukkan permainan, apabila dikelola dengan baik, akan menghasilkan hal-hal positif dalam belajar.

Permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijak dapat menyingkirkan keseriusan yang terhambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh dan meningkatkan proses belajar. Agar pembelajaran berbasis permainan memiliki nilai tambah, maka harus memenuhi beberapa syarat, yaitu:

- a. Terkait langsung dengan dunia peserta didik,
- b. Mengajari peserta didik cara berfikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai dunia nyata bagi diri mereka sendiri dan organisasi mereka secara terus-menerus,
- c. Sangat menyenangkan, namun tidak sampai membuat peserta didik tampak dangkal,
- d. Membebaskan peserta didik untuk bekerja sama,
- e. Menantang, namun tidak sampai membuat peserta didik kecewa dan kehilangan akal,
- f. Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog dan berintegrasi.

Pembelajaran berbasis permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu ;

- a. Menyediakan aktivitas pembelajaran yang atraktif, karena dalam permainan peserta didik merasa senang dan cenderung aktif,
- b. Bersifat menghibur, artinya pembelajaran tidak dilakukan seperti biasanya sehingga peserta didik lebih tertarik melakukannya dan
- c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan rilek sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan yang ditetapkan.

Permainan yang tepat pada waktu yang tepat dan orang yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, memberikan tujuan berguna yang dapat menguatkan pembelajaran, bahkan dapat menjadi semacam tujuan dan ukuran bagi peserta didik. Namun, jika pembelajaran berbasis permainan tidak didesain dan dikelola dengan baik akan muncul beberapa kelemahan, yaitu :

- a. Adanya kompetisi dapat berdampak kontra produktif bagi peserta didik yang tidak suka berkompetisi atau peserta didik yang lemah dalam penguasaan materi atau keterampilan yang dilatihkan,
- b. Peserta didik dapat terjebak hanya pada kesenangan bermain dan melupakan tujuan belajarnya,
- c. Peserta didik hanya menghabiskan waktu untuk jalannya permainan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai seluruhnya.

Permainan dalam belajar bukanlah tujuan, melainkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Terkadang permainan bisa menarik, cerdas, menyenangkan, dan sangat memikat, namun tidak memberi hasil penting pada pembelajaran. Jika demikian, itu hanya membuang waktu dan harus ditinggalkan. Aturannya yang sederhana berbunyi seperti ini: jika permainan menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran, gunakan! jika tidak, tinggalkan!

Agar pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan guru dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka perlu diperhatikan rambu-rambu berikut :

- a. Permainan apaun yang dilakukan harus menjadi cara/pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Setiap permainan harus diberi peraturan yang jelas dan tegas untuk dipenuhi semua pihak.
- c. Dalam permainan beregu, harus diupayakan pembagian kelompok secara seimbang.

- d. Permainan sebaiknya melibatkan peserta didik sebanyak mungkin (peserta didik yang menjadi penonton perlu diberi tugas tertentu, misalnya mengatur waktu, menjumlah nilai dan lainnya)
- e. Permainan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- f. Guru sedapat mungkin bertindak sebagai pengelola permainan yang dapat menumbuhkan motivasi bermain bagi peserta didik (riang, lincah namun tegas dan tidak memihak)
- g. Sebaiknya permainan dihentikan ketika peserta didik masih tenggelam dalam keasyikan.

Saat ini penggunaan permainan dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra sangat penting karena anak muda saat ini sangat sulit untuk diajak memahami teori-teori apabila disampaikan dengan monoton dan tidak menarik. Seperti ceramah saja dan pemberian tugas tanpa ada hal yang menggairahkan atau membuat penasaran di hati para siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Pembelajaran dengan permainan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa dan Sastra Indonesia akan bertambah. Model permainan dapat membuat siswa lebih mudah mengingat serta memahami materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran tersebut. Model permainan jika berhasil diterapkan dengan baik dapat merubah paradigma siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia terasa membosankan, monoton, dan sulit dipahami menjadi lebih menarik, luwes, mengasyikkan, dan mudah dimengerti serta Bahasa Indonesia dapat kembali ke hakikat awalnya yaitu sebagai alat pemersatu bangsa yang dicintai dan dihargai oleh bangsa Indonesia.

1. Hakikat Permainan Bahasa

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya (Padmonodewo: 2002). Cohen (1993) juga menganggap bahwa bermain merupakan pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut:

- a. Permainan dimotivasi secara personal, karena memberikan rasa kepuasan.
- b. Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya.
- c. Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral.
- d. Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- e. Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut;

- a. Adanya seperangkat pengetahuan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain,
- b. Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa.

Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6–8 tahun masih memerlukan

dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

2. Pengertian Model Permainan Bahasa

Model pembelajaran bahasa mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Model permainan bahasa termasuk dalam kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan untuk kelas kecil. Media ini merupakan media yang hampir-hampir tidak memerlukan hardware, akan tetapi memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa. Dengan jalan bermain itu, dapat diperoleh suatu kegembiraan atau kepuasan. Dibalik kegembiraan atau kepuasan, sebenarnya siswa memperoleh sejumlah keterampilan.

Setiap permainan, terdapat suatu tantangan yang harus dihadapi. Tantangan itu kadang-kadang berupa masalah yang harus dipecahkan, kadang-kadang berupa rintangan yang harus diatasi, kadang-kadang pula berupa kompetisi yang harus dimenangkan. Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan semacam itu sudah sering dilakukan. Akan tetapi pada umumnya hanya merupakan kegiatan pengisi waktu luang saja. Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno (1980: 60) yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh ketrampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan

bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih ketrampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Anak-anak pada usia 6 – 8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

3. Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Permainan dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Untuk itu perlu, diperhatikan struktur dan isi kurikulum sehingga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan. Struktur kurikulum terdiri atas: perencanaan yang mencakup penetapan sasaran dan tujuan, pengorganisasian, dengan mempertimbangkan ruang, sumber, waktu dan peran orang dewasa, pelaksanaan, yang mencakup aktivitas dan perencanaan, pembelajaran yang diinginkan, dan assesmen dan evaluasi yang meliputi alur umpan balik pada perencanaan (Wood, 1996:87).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (flash card). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat.

Dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata (Rose and Roe, 1990). Dalam

pembelajaran membaca teknis menurut Mackey (dalam Rofi'uddin, 2003:44) guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya:

cocokkan kartu,
ucapkan kata itu,
temukan kata itu,
kontes ucapan,
temukan kalimat itu,
baca dan berbuat dan sebagainya.

Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan (mengucapkan atau melafalkan). Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya.

Contoh lain adalah permainan kata. Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan.

Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar. Berikut adalah contoh-contoh permainan bahasa:

a. Batu Loncatan

Bahan-bahannya menggunakan karton atau kertas digunting menjadi sejumlah lingkaran. Pada lingkaran tersebut ditulis nama anggota keluarga atau teman-teman. Kertas dapat bermacam-macam warna. Cara bermainnya guru melakukan suatu perintah, misalnya “Loncat ke Ayah”. Siswa harus menemukan lingkaran yang benar dan melompat sambil menunggu perintah selanjutnya. Dapat juga diubah menjadi sebuah permainan pembentukan kalimat. Dengan memasukkan kata kerja dan bagian-bagian lain dari bahasa lisan. Siswa harus melompat ke bundaran-bundaran itu dalam urutan yang benar agar tersusun sebuah kalimat.

b. True or false

Pada permainan true or false, pengajar membagikan kartu kepada siswa yang berisi tentang berbagai macam bentuk kalimat tanya. Siswa harus menentukan apakah kalimat yang ada dalam kartu tersebut benar atau salah. Selanjutnya mereka berbaris di sisi kiri dan kanan sesuai dengan jawaban yang mereka berikan (misalnya: jawaban benar di sebelah kanan, jawaban salah di sebelah kiri). Mereka pun diminta memberikan alasan mengapa mereka menjawab benar atau salah. Dalam prosesnya, siswa bisa pindah barisan, jika dia berubah pikiran. Permainan ini digunakan untuk melatih materi tentang struktur kalimat tanya.

c. Card Short

Card Short dapat melatih kosa kata siswa. Guru menempelkan beberapa kartu di papan yang berisi tentang beberapa istilah umum seperti manusia, alam, binatang. Siswa pun sudah mendapatkan kartu berisi kosa kata yang berhubungan dengan suara yang diperdengarkan oleh manusia, binatang, dan alam. Misalnya: mengerang, berhembus, mengembik, dan lain sebagainya. Agar tidak ribut, siswa diminta memasang kartu-kartu mereka di papan tanpa bicara.

d. Index card match

Index card match adalah permainan untuk melatih pengetahuan tentang lawan kata (antonim). Misalnya: gelap – terang, tinggi – rendah, dan lain-lain. Cara bermain sbb: Siswa harus mencari rekannya yang memiliki kartu dengan kata yang berlawanan dengan kata pada kartu miliknya. Selanjutnya mereka harus duduk atau berdiri berdekatan. Permainan ini juga bisa dilakukan tanpa mengeluarkan suara sehingga ekspresi yang muncul akan lebih menarik, suasana kelas pun tidak terlalu ribut (karena walaupun tanpa suara, bunyi-bunyi yang dikeluarkan pun tetap saja lucu).

e. Menyusun cerita

Menyusun cerita Adalah alternatif permainan yang dilakukan untuk melatih kemampuan siswa menyusun satu paragraf yang logis. Caranya sbb, kartu-kartu ditempelkan di dinding, dan para siswa diminta menyusun kartu-kartu tersebut menjadi satu jalinan cerita yang utuh dan bermakna. Pada permainan tunjuk abjad, siswa diminta mengumpulkan sebanyak mungkin kosa kata yang berawalan abjad tertentu. Guru bisa memodifikasi permainan ini dengan menentukan kosa kata untuk kelas kata tertentu, misalnya kata kerja dari abjad S, atau kata sifat dari abjad T, dan lain sebagainya.

f. Meloncat Bulatan Kata

Meloncat bulatan kata misalnya dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 1 semester 1 yaitu pada : KD 3.2 membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi tepat. Langkah-langkah dalam permainan ini sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan bulatan-bulatan kertas karton, kira-kira sebesar piring yang sudah ditulis kata-kata tertentu
- 2) Guru meletakkan bulatan tersebut sesuai dengan pengelompokan warna
- 3) Guru membagi siswa dalam kelompok, setiap kelompok berisi 3-4 orang
- 4) Siswa pertama berdiri di depan bulatan kata (satu warna).
- 5) Siswa melompati salah satu kata yang diinginkan
- 6) Siswa kedua melompati bulatan kata (predikat)
- 7) Siswa melompati salah satu kata yang diinginkannya
- 8) Siswa ketiga melompati bulatan kata (objek)
- 9) Siswa melompati salah satu kata yang diinginkannya
- 10) Masing-masing siswa mengambil bulatan kata yang sudah diinjak lalu bergabung pada anggota kelompoknya untuk menyusun menjadi sebuah kalimat
- 11) Setelah siswa dapat menyusun kalimat siswa diminta untuk membaca kalimat tersebut dengan suara yang nyaring

Pada permainan ini anak diharapkan dapat menyusun beberapa kata menjadi kalimat sederhana kemudian siswa dapat membaca nyaring kalimat yang telah disusunnya. Dengan menerapkan permainan meloncat kata pada materi sangatlah penting untuk siswa dalam menunjang kemampuannya membaca , karena dengan permainan ini dapat membantu bahkan mempermudah siswa dalam membaca suatu kalimat dengan menyusun dari suku kata terlebih dahulu untuk menjadi kalimat yang baik dan tepat.

Dengan demikian, metode ini tidak hanya membuat guru menjadi kreatif akan tetapi membuat siswa merasa tertarik dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu berhasil membuat peserta didiknya dalam suatu proses pembelajaran tersebut menjadi tertarik. Model pembelajaran permainan dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa. Sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Selain permainan di atas, berikut adalah contoh permainan yang

dapat membantu proses belajar sambil bermain siswa adalah media “Kobecir (Kolom berciri)”. Karena dengan media ini dapat membantu siswa untuk mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan dan binatang disekitarnya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami. Media pembelajaran ini digunakan untuk kelas 2 Semester 2 Sekolah Dasar. Media ini berbentuk kartu persegi empat yang didalamnya terdapat kolom-kolom yang berisi ciri-ciri hewan atau tumbuhan tertentu. Bagian-bagian media ini yaitu kartu gambar, kartu kolom dan pion.

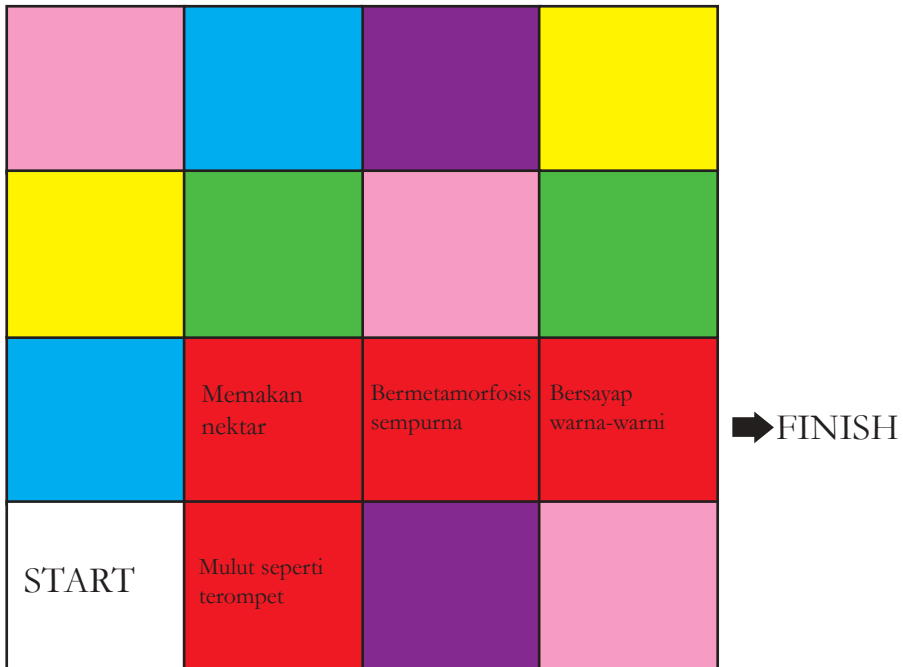
Fungsi dari kartu gambar yaitu untuk menunjukkan kepada siswa gambaran tumbuhan atau hewan tertentu secara nyata, fungsi kartu kolom untuk permainan siswa dalam mencari ciri-ciri hewan atau tumbuhan tertentu, fungsi pion untuk jalannya permainan yang dimulai dari start hingga finish.

Permainan ini dapat diaplikasikan dalam KD 6.1. Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang disekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain.

Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok.
- b. Setiap kelompok berisikan 2 orang.
- c. Guru menjelaskan prosedur permainan dan membagikan media “Kobecir” ke setiap kelompok.
- d. Setiap kelompok mengamati kartu gambar.
- e. Setiap kelompok diminta untuk menemukan ciri-ciri dari tumbuhan atau hewan dengan menggunakan media “Kobecir”.
- f. Siswa memulai permainan dari “start”.
- g. Dengan menggunakan pion, siswa mencari ciri-ciri hewan atau tumbuhan tertentu hingga “finish”.
- h. Guru meminta siswa untuk mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan atau hewan tersebut di depan kelas.

KUPU-KUPU



Bab 8

Model Pembelajaran Kooperatif

Paradigma pendidikan lama mengenai pembelajaran bersumber dari teori tabula rasa John Locke. Ia mengatakan bahwa pikiran seorang anak adalah seperti kertas kosong putih bersih yang siap mengunggu coretan-coretan gurunya. Otak anak ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan sang guru. Berdasarkan anggapan ini dan asumsi sejenisnya, banyak guru melaksanakan kegiatan belajar-mengajar sebagai berikut:

- a. Memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Tugas seorang guru adalah memberi. Dan tugas seorang siswa adalah menerima. Guru memberikan informasi dan mengharapkan siswa menghafal dan mengingatnya.
- b. Mengisi botol kosong dengan pengetahuan. Siswa adalah penerima pengetahuan yang pasif. Guru memiliki pengetahuan yang nantinya akan dihafal oleh siswa.
- c. Mengkotak-kotakkan siswa. Guru mengelompokkan siswa berdasarkan nilai dan memasukkan siswa dalam kategori, siapa yang berhak naik kelas, siapa yang tidak, siapa yang bisa lulus dan siapa yang tidak. Kemampuan dinilai dengan ranking dan siswa pun direduksi menjadi angka-angka.
- d. Memacu siswa dalam kompetisi bagaikan ayam aduan. Siswa bekerja keras untuk mengalahkan teman sekelasnya. Siapa yang kuat, dia yang menang. Orang tua pun saling bersaing menyombongkan anaknya masing-masing dan menonjolkan prestasi anaknya bagaikan memamerkan binatang aduan.

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah. Kita tidak lagi bisa mempertahankan paradigma lama tersebut. Sudah saatnya guru harus mengubah cara pandangnya dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Orientasi pengajaran berubah ke pembelajaran, dari teaching ke learning. Guru perlu melakukan model

pembelajaran dengan memperhatikan beberapa pokok pikiran sebagai berikut.

- a. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa. Guru menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa untuk membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar-mengajar dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.
- b. Siswa membangun pengetahuan secara aktif. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru atau kurikulum secara pasif. Siswa perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-masukan pengetahuan yang baru. Jadi, penyusunan pengetahuan yang terus-menerus menempatkan siswa sebagai peserta yang aktif.
- c. Guru perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa. Kegiatan belajar-mengajar harus lebih menekankan pada proses daripada hasil. Setiap orang pasti memiliki potensi. Paradigma lama mengklasifikasikan siswa dalam kategori prestasi belajar seperti penilaian dalam ranking dan hasil-hasil tes. Paradigma lama ini menganggap kemampuan sebagai sesuatu yang sudah mapan dan tidak dipengaruhi oleh usaha dan pendidikan. Paradigma baru mengembangkan kompetensi dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha dan pendidikan bisa meningkatkan kemampuan mereka. Tujuan pendidikan adalah meningkatkan kemampuan siswa sampai setinggi yang dia bisa.
- d. Pendidikan adalah interaksi pribadi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antarpribadi. Belajar adalah suatu proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama.

Walaupun sudah disadari bahwa siswa mendapatkan banyak keuntungan dari diskusi yang mengaktifkan mereka, tidak banyak guru yang melakukannya. Strategi yang paling sering digunakan untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi seluruh kelas. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif, walaupun

guru sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa terpaksa hanya menjadi penonton sementara arena kelas dikuasai oleh hanya segelintir orang.

Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa, sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa bekerja sama secara gotong royong.

Penyajian mata tatar “model pembelajaran” ini dimaksudkan untuk mengajak guru menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna dalam kegiatan belajar-mengajar Bahasa Indonesia di kelas. Sekaligus pula membekali guru dalam pemakaian model pembelajaran kooperatif dan kreatif.

1. Pengertian

Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks.

Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran (Johnson & Johnson, 1987). Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya. Kelompok-kelompok tersebut beranggotakan siswa dengan hasil belajar tinggi, rata-rata dan rendah; laki-laki dan perempuan; siswa dengan latar belakang suku berbeda yang ada di kelas; dan siswa penyandang cacat bila ada.

Model pembelajaran kooperatif menciptakan sebuah revolusi pembelajaran di kelas. Tidak ada lagi sebuah kelas yang sunyi selama proses pembelajaran, karena pembelajaran terbaik akan tercapai di tengah-tengah percakapan di antara siswa. Sedang terjadi kecenderungan di mana-mana, bahwa para guru di seluruh duni mengubah deretan tempat duduk siswa yang telah mereka duduki sekian lama dengan menciptakan suatu lingkungan kelas baru tempat siswa secara rutin dapat saling membantu satu sama lain guna menuntaskan bahan ajar akademiknya.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, palign tidak ada tiga tujuan yang hendak dicapai, yaitu :

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, jadi memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orentasi dan bahasa yang sama. Dalam proses tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

b. Pengakuan adanya keragaman

Model kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat social.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan social dan kolaborasi dalam hal berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mengemukakan ide dan pendapat, dan bekerja dalam kelompok. Keterampilan ini amat penting untuk memiliki nantinya di dalam masyarakat di mana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang paling bergantung satu sama lain dan di mana masyarakat secara budaya semakin beragama.

3. Tahapan Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa belajar. Fase ini diikuti oleh Penyajian informasi; seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke

dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu. Enam tahap pembelajaran kooperatif tersebut dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

Tahapan Pembelajaran Kooperatif

Fase-fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

4. Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif di Kelas

Dalam pembelajaran kooperatif juga diperlukan tugas perencanaan. Misalnya; menentukan pendekatan yang tepat, memilih topik yang sesuai dengan model ini, pembentukan kelompok siswa, menyiapkan LKS atau panduan belajar siswa, mengenalkan siswa kepada tugas

dan perannya dalam kelompok, merencanakan waktu dan tempat duduk yang akan digunakan.

Sebelum pembelajaran kooperatif dimulai, siswa perlu diperkenalkan terlebih dahulu apa itu pembelajaran kooperatif dan bagaimana aturan-aturan yang harus diperhatikan. Agar pembelajaran dapat berjalan lancar, sebaiknya kepada siswa diberitahukan petunjuk-petunjuk tentang yang akan dilakukan. Petunjuk-petunjuk tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Apa saja yang akan dikerjakan siswa dalam kelompok
- c. Batas waktu untuk menyelesaikan tugas
- d. Jadwal pelaksanaan kuis
- e. Jadwal presentasi kelas untuk kelompok penyelidikan
- f. Prosedur pemberian nilai penghargaan individu dan kelompok
- g. Format presentasi laporan.

Berikut adalah berbagai jenis model pembelajaran kooperatif:

- a. Mencari Pasangan

Model pembelajaran “mencari pasangan” dimaksudkan agar siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik yang menyenangkan. Misalnya, pengarang dan karyanya; istilah dan pengertiannya; majas dan contohnya; dan sebagainya.

Bagaimana caranya?

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian).
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan DIPONEGORO akan berpasangan dengan pemegang kartu CHAIRIL ANWAR. Atau pemegang kartu yang berisi nama HB JASIN akan berpasangan dengan pemegang kartu KRITIKUS SASTRA.
- 4) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya, pemegang kartu RIMA akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu DIKSI dan MAJAS, sebagai kelompok puisi.

b. Bertukar Pasangan

Model pembelajaran “bertukar pasangan” memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain. Hampir semua topik atau kompetensi dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat diajarkan dengan model ini.

Bagaimana caranya?

- 1) Setiap siswa mendapatkan satu pasangan (guru bisa menunjuk pasangannya atau siswa melakukan prosedur teknik “mencari pasangan” seperti yang dijelaskan di depan).
- 2) Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya.
- 3) Setelah selesai, setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain.
- 4) Kedua pasangan pasangan tersebut bertukar pasangan. Masing-masing pasangan yang baru ini kemudian saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban mereka.
- 5) Temuan baru yang didapatkan dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

c. Berpikir-Berpasangan-Berempat

Model pembelajaran Berpikir-Berpasangan-Berempat dikembangkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran gotong royong. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari model ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Dengan model klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, model Berpikir-Berpasangan-Berempat ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

Bagaimana caranya?

- 1) Guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok.
- 2) Setiap siswa memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri.
- 3) Siswa berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya.
- 4) Kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat.

Siswa mempunyai kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat.

- 5) Perwakilan kelompok berempat berbagi hasil pekerjaan dengan kelompok lainnya, dengan cara menyajikannya di depan kelas.

d. Berkirim Salam dan Soal

Model pembelajaran Berkirim Salam dan Soal memberi siswa kesempatan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri, sehingga akan merasa lebih terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh teman-teman sekelasnya. Kegiatan Berkirim Salam dan Soal cocok untuk persiapan menjelang tes dan ujian.

Bagaimana caranya?

- 1) Guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan beberapa pertanyaan yang akan dikirim ke kelompok yang lain. Guru bisa mengawasi dan membantu memilih soal-soal yang cocok.
- 2) Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan satu orang utusan yang akan menyampaikan salam dan soal dari kelompoknya (Salam kelompok bisa berupa sorak kelompok, misalnya “Hebat ... hebat ... hebat ... sehebat Einstein!, Kami datang untuk belajar bersama-sama ... ya ... ya ... ya!, Ole ... ole ... ole ... terimalah kami /datang bertamu /untuk belajar /kepada Anda, Oke...oke...oke?!, Hai teman-teman /ayo...ayo... ayo/ kita belajar supaya pintar!, dan sebagainya.
- 3) Setiap kelompok mengerjakan soal kiriman dari kelompok lain.
- 4) Setelah selesai, jawaban masing-masing kelompok dicocokkan dengan jawaban kelompok yang membuat soal.

e. Kepala Bernomor

Model pembelajaran Kepala Bernomor memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Bagaimana caranya?

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.

- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- 3) Kelompok memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawaban ini.
- 4) Guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.

f. Kepala Bernomor Terstruktur

Model ini merupakan modifikasi dari Kepala Bernomor. Model ini memudahkan pembagian tugas. Dengan cara ini, siswa belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya dalam saling keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya.

Bagaimana caranya?

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- 2) Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomornya. Misalnya, siswa nomor 1 bertugas membaca soal dengan benar dan mengumpulkan data yang mungkin berhubungan dengan penyelesaian soal. Siswa nomor 2 bertugas mencari penyelesaian soal. Siswa nomor 3 mencatat dan melaporkan hasil kerja kelompok.
- 3) Jika perlu (untuk tugas-tugas yang lebih sulit), guru juga bisa mengadakan kerja sama antarkelompok. Siswa bisa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa yang bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini, siswa-siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka.

g. Dua Tinggal Dua Tamu

Model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu bisa digunakan bersama dengan Kepala Bernomor. Struktur Dua Tinggal Dua Tamu memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar-mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya. Columbus tidak akan

menemukan benua Amerika jika tidak tergerak oleh penemuan Galileo Galilei yang menyatakan bahwa bumi itu bulat. Einstein pun mendasarkan teori-teorinya pada teori Newton.

Bagaimana caranya?

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
- 2) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu ke dua kelompok yang lain.
- 3) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- 4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- 5) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

h. Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw (gergaji) dikembangkan sebagai metode Cooperative Learning. Model pembelajaran ini bisa digunakan dalam pembelajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara bahkan sastra juga.

Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Bagaimana caranya?

- 1) Guru membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi empat bagian.
- 2) Sebelum bahan pelajaran diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari itu. Guru bisa menuliskan topik di papan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan brainstorming atau curah pendapat ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.
- 3) Siswa dibagi dalam kelompok berempat.
- 4) Bagian pertama bahan diberikan kepada siswa yang pertama. Siswa yang kedua menerima bagian yang kedua. Demikian seterusnya.

- 5) Kemudian, siswa disuruh membaca/mengerjakan bagian mereka masing-masing.
- 6) Setelah selesai, siswa saling berbagi mengenai bagian yang dibaca/ dikerjakan masing-masing. Dalam kegiatan ini, siswa bisa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.
- 7) Khusus untuk kegiatan membaca, kemudian guru membagikan bagian cerita yang belum terbaca kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian tersebut.
- 8) Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi dalam bahan pelajaran hari itu. Diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.

Pengembangan Model Kooperatif menjadi Model Pembelajaran Kreatif (Creative Learning)

a. Mengarang Beranting.

Model ini sangat menarik untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis atau mengarang. Sangat tepat untuk menerapkan konsep *learning society* (masyarakat belajar). Se jauh pengalaman penulis dalam menerapkan cara ini, ternyata dengan model mengarang secara beranting siswa belajar dengan senang. Ketika karangan itu selesai, lalu dibaca dan dibahas ditemukan beberapa hal yang menarik dalam kaitannya dengan penulisan ejaan, kohesi dan koherensi, logika, diksi, dan sebagainya. Tahapan dalam menerapkan metode ini dapat ditempuh sebagai berikut:

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok (3-4 kelompok).
- 2) Siswa pertama dalam setiap kelompok mulai menuliskan kalimat pertama. Kemudian dilanjutkan oleh siswa berikutnya, dan seterusnya sampai selesai. Kalimat pertama dapat dibuat oleh guru, yang masing-masing kelompok dapat berbeda-beda.
- 3) Tentukan batas waktu dalam kegiatan ini (misalnya 15 menit).
- 4) Setelah semua siswa menyumbangkan kalimatnya dalam karangan bersama ini maka karangan ini harus dibahas segera di kelas. Berikan perbaikan pada kalimat yang salah dan pujian terhadap kalimat atau upaya siswa yang menarik.
- 5) Lanjutkan dengan penugasan kepada siswa untuk mengarang secara individual dengan topik, panjang karangan, waktu mengarang yang ditentukan guru.

b. Mengamati Gambar dan Bercerita atau Mengarang.

Guru menyiapkan gambar, dapat berupa gambar tunggal atau gambar seri (misalnya 5-8 gambar yang merupakan rangkaian cerita). Kegiatan pertama siswa diminta mengamati, mencari sesuatu di dalam gambar, mengembangkan kosakata dari gambar itu, untuk kemudian menyusunnya menjadi cerita atau karangan. Kegiatan mengamati dan bercerita atau mengarang ini sebaiknya dilakukan secara kelompok agar terjadi diskusi antara mereka. Guru dapat melihat bagaimana keterlibatan siswa dalam diskusi. Jika batas waktu yang ditentukan telah selesai dan siswa sudah siap dengan karangan atau ceritanya, maka saatnya melihat penampilan mereka di depan kelas.

Tujuan kegiatan belajar ini untuk mengembangkan keterampilan berbicara atau menulis. Di samping itu diharapkan siswa dapat mengembangkan imajinasinya, berani berpendapat, dan dapat mengaitkan peristiwa pada gambar satu dengan gambar lainnya hingga menjadi satu kesatuan.

c. Pengembangan Fantasi Korelatif

Dalam pengembangan fantasi korelatif, siswa diminta mencari pertautan hubungan antara suatu benda dengan benda lain yang keberadaannya saling melengkapi. Contoh: Jika kita berbicara tentang laut maka benda-benda yang harus dihadirkan di dalam ruang angan siswa adalah ombak, buih, gelombang, angin, matahari terbit dan tenggelam, pasir, kapal, perahu, jaring, kail, ikan, nyiur, batu karang, pelabuhan, mercu suar, lelang ikan, burung camar, tamasya, dan sebagainya.

Tujuan pengembangan kreativitas korelatif adalah agar siswa terbiasa untuk melanjutkan atau menambah semaksimal mungkin hal-hal yang ada sangkut pautnya dengan masalah pokok. Dengan demikian, kemampuan siswa terus berkembang dan mendorong tumbuhnya sikap optimistis. Bila siswa terlatih dalam hal ini, kemampuannya untuk menemukan unsur terkait dan korelatif dalam banyak hal akan semakin terbina.

Setelah siswa diajak mendaftar kata yang berkaitan dengan tema Laut misalnya, selanjutnya mereka diajak menulis puisi, karangan, cerita, dan sebagainya dengan memanfaatkan kosakata yang diperolehnya dari tema yang ditentukan. Dengan demikian diharapkan mereka menguraikan tema karangan atau cerita lisan yang sesuai atau berkaitan dengan tema yang ditentukan.

Sudah pasti kemampuan siswa untuk melakukan kegiatan tersebut harus terus dilatihkan. Sang guru pun harus mau sedikit sibuk memeriksa dan memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa. Berikut ini contoh latihan yang dapat dilakukan siswa untuk mengkorelasikan suatu kata.

d. Pengembangan Fantasi Komplementer.

Dalam pengembangan fantasi komplementer, siswa diminta untuk menjodohkan atau menambahkan satu kata di depan kata yang telah disediakan sehingga terbentuk satu pasangan kata yang mengandung makna lain. Contoh: Dari kata mata, bila ditambahkan kata di depan atau dibelakangnya akan menjadi rangkaian: mata angin; mata dewa; mata hati; mata rantai; mata-mata; mata sapi; matahari; mata keranjang; mata kaki; sebelah mata; kacamata; dan air mata buaya.

Tujuan membangun fantasi komplementer adalah agar kreativitas siswa berkembang. Dengan cara ini pula, siswa dibiasakan untuk mencoba mengupayakan sekuat tenaga mencari pertalian antara kata dengan kata lain, baik yang bermakna sebenarnya maupun berupa ungkapan, pepatah, atau peribahasa. Lebih daripada itu, dengan cara seperti ini siswa akan terlatih untuk aktif mencari dan akhirnya menemukan sesuatu yang diinginkan jika mau kerja keras sehingga siswa tidak cepat menyerah.

e. Pengembangan Fantasi dengan Intonasi.

Pengembangan fantasi dengan intonasi dapat dilakukan pada sebuah kata, kelompok kata, kalimat, bahkan dialog. Model pembelajaran ini diadaptasi dari “Teknik Memberi Isi” yang lazim dilakukan dalam bermain drama. Dengan cara ini, siswa diharapkan memiliki kekayaan batin tentang berbagai perasaan, seperti sedih, senang, puas, terkejut, menyesal, cemas, kecewa, lega, kagum, ragu-ragu, dan sekian banyak lagi perasaan yang timbul guna menanggapi situasi tertentu. Contoh: Ucapkanlah kata-kata di bawah ini dengan berbagai intonasi yang menunjukkan perasaan tertentu!

- 1) Gila.
- 2) Aduh.
- 3) Luar biasa.
- 4) Aku tahu.
- 5) Kamu pasti bisa.

Saat mengucapkan kata itu, perbolehkan siswa secara improvisasi menambahkan kata atau kalimat lain. Apabila dipadukan dengan ekspresi dan gerak tubuh yang sesuai, maka model pembelajaran ini

akan menarik dan menyenangkan bagi siswa. Teknik di atas perlu dikembangkan dengan latihan mengucapkan kalimat yang relatif panjang serta ditentukan nada yang diinginkan.



Bab 9

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berbasis masalah. PBL adalah strategi pembelajaran yang berpusat di mana siswa bersama-sama memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman mereka, serta berdiskusi untuk memecahkan masalah. Karakteristik PBL belajar adalah didorong oleh tantangan, masalah terbuka atau realita, guru mengambil peran sebagai “fasilitator” belajar. Dengan demikian, siswa didorong untuk mengambil tanggungjawab untuk kelompok mereka dan mengatur dan mengarahkan proses pembelajaran dengan dukungan dari seorang guru atau instruktur.

Model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) dikenal sebagai pembelajaran berdasarkan masalah, yaitu dengan menyajikan kepada siswa situasi masalah yang bermakna yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan penyelidikan beserta pemecahan masalahnya. Model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi sehingga, karya-karya yang dihasilkan pun lebih berkualitas dan kreatif. Model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) akan mempengaruhi kemampuan pengembangan yang akan berpengaruh pada kualitas penulisan narasi yang ditulis siswa. Dengan belajar dari permasalahan yang ada dalam masyarakat, dan dari pengalaman pribadi siswa diharapkan mampu menuangkannya dalam bentuk narasi.

Menurut Made Wena (2009: 91-92), Problem Based Learning merupakan strategi pembelajaran dimana peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan fakta. Peserta didik belajar secara berkelompok dan diberi tanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dibahas, kemudian peserta didik dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang telah

dipelajarinya berupa unjuk kerja. Pada model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) ini juga ada langkah-langkah untuk menyelesaikan sebuah masalah yaitu dengan memaparkan siswa terhadap masalah, mengkoordinasikan siswa untuk belajar, membimbing siswa mengumpulkan data, mengembangkan dan mendemonstrasikan, melakukan evaluasi dan pemecahan masalah, mengumpulkan hasil. Menurut Muhson dan Mustofa (2008: 13) dalam model PBL, peserta didik diberikan suatu permasalahan. Kemudian secara berkelompok (sekitar 5-8 orang), mereka akan berusaha untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut. Untuk mendapatkan solusi, mereka diharapkan secara aktif mencari informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber. Informasi dapat diperoleh dari bahan secara (literature), narasumber, dan lain sebagainya.

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah (problem-based learning)

Model pembelajarasn berbasis masalah (problem-based learning) adalah salah satu model yang berbasis masalah dan memberikan permasalahan kepada siswa dan siswa memecahkan masalah yang dimilikinya melalui kelompok dengan cara diskusi atau mencari informasi yang lebih detail untuk memecahkan masalah. Untuk memudahkan siswa dalam belajar dan memberikan masalah yang sesuai dengan tema yang diajarkan, guru hanya sebagai fasilitator. PBL merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Model ini juga berfokus pada keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta tidak lagi diberikan materi belajar secara satu arah seperti model pembelajaran konvensional. Dengan model ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri (Muhson dan Mustofa, 2008:13).

Menurut Muhson dan Mustofa (2008: 13) dalam model PBL, peserta didik diberikan suatu permasalahan. Kemudian secara berkelompok (sekitar 5-8 orang), mereka akan berusaha untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut. Untuk mendapatkan solusi, mereka diharapkan secara aktif mencari informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber. Informasi dapat diperoleh dari bahan secara (literature), narasumber, dan lain sebagainya. Pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) adalah salah satu model pembelajaran yang sejak awal peserta didik dihadapkan pada sebuah masalah yang spesifik. Kemudian, peserta

didik mengidentifikasi pokok bahasan yang dibutuhkan untuk mengembangkan pengetahuan dari berbagai konsep pengetahuan lain yang relevan dengan pokok permasalahan yang dibahas. Dalam model ini, perubahan dari teacher-centered ke student-centered (Harsono, 2004: 2). Menurut Made Wena (2009: 91-92), Problem Based Learning merupakan strategi pembelajaran dimana peserta didik belajar melalui permasalahan permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan fakta. Peserta didik belajar secara berkelompok dan diberi tanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dibahas, kemudian peserta didik dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajarinya berupa unjuk kerja.

PBL merupakan model yang memberikan siswa untuk mandiri dalam menjalankan proses belajar mengajar dan memiliki masalah yang dihadapi dan mencari sumber-sumber dalam penyelesaian masalah. Proses kemandirian dan berkelompok inilah yang menjadikan siswa kreatif dan kritis. Menurut Pannen dalam Subarjana (2008: 289) PBL pada dasarnya merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penyajian permasalahan (nyata atau simulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui seperangkat penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep, prinsip yang dipelajarinya dari berbagai bidang ilmu.

Menurut Ali Muhson dan Mustofa (2008: 13) PBL merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru. PBL suatu model atau cara siswa memiliki wawasan tambahan dalam menghadapi masalah yang akan dihadapinya. Baik berpikir secara individu atau kelompok untuk menyelesaikan masalah terutama dalam pembelajaran. Fakta atau realita yang menjadi permasalahan yang harus dimengerti dan dapat memecahkan masalah secara kritis dan kreatif.

Menurut Boud dan Felletti dalam Made Wena (2009: 91), “strategi belajar berbasis masalah adalah salah satu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, berbentuk ill structured atau open-ended melalui stimulus dalam belajar”. PBL merupakan strategi yang harus dimengerti oleh peserta didik untuk berusaha dan bekerja sendiri dan mampu menyusun masalah dengan baik. PBL ini adalah salah satu pembelajaran yang berbasis masalah yang mendorong siswa agar mandiri dan dapat mengerjakan tugas dengan kelompok tanpa bantuan dan diambil dari kejadian dunia nyata. Menjadikan siswa belajar dengan tekun dan mandiri.

Menurut Zulharman (2007) Problem Based Learning dapat didefinisikan sebagai berikut: problem based learning adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata kemudian dari masalah tersebut siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya (prior knowledge) sehingga dari prior knowledge ini terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Diskusi dengan menggunakan kelompok kecil merupakan point utama dalam penerapan PBL.

Menurut Harsono (2005:10) kelebihan dan kekurangan problem based learning. Kelebihannya student centered, PBL mendorong active learning, memperbaiki pemahaman, retensi, dan pengembangan lifelong learning skills. Generic competencies, PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan generic skills dan attitudes yang diperlukan dalam prakteknya di kemudian hari. Integration, PBL memberi fasilitas tersusunnya integrated core curriculum. Motivation, PBL cukup menyenangkan bagi peserta didik dan tutor, dan prosesnya membutuhkan partisipasi seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. Deep learning, PBL mendorong pembelajaran yang lebih mendalam. Peserta didik berinteraksi dengan materi belajar, menghubungkan konsep-konsep dengan aktivitas keseharian, dan meningkatkan pemahaman mereka.

Constructivist approach, peserta didik mengaktifkan prior knowledge dan mengembangkan dalam kerangka pengetahuan konseptual yang sedang dihadapi. Meningkatkan kolaborasi antara berbagai disiplin ilmu. PBL mengurangi beban kurikulum yang berlebihan bagi peserta didik. Kekurangan PBL adalah tutors who can't "teach", tutor hanya "menyenangi" disiplin ilmunya sendiri, sehingga tutor mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas sebagai fasilitator dan akhirnya mengalami frustrasi. Human resources jumlah pengajar yang diperlukan dalam proses tutorial lebih banyak daripada sistem konvensional. Other resources, banyak peserta didik yang ingin mengakses perpustakaan dan komputer bersamaan.

Rule models peserta didik dapat terbawa dalam situasi konvensional dimana tutor berubah fungsi menjadi pemberi pelajaran sebagaimana di kelas yang lebih besar. Information overload sampai seberapa jauh mereka harus melakukan self directed study dan informasi yang relevan. PBL merupakan model pembelajaran dimana siswa menyelesaikan masalah atau memecahkan masalah dari dunia nyata. Simulasi masalah diaktifkan untuk keingintahuan siswa dalam sebelum memulai suatu subjek. Diskusi kelompok yang baik dan

benar sangat membantu siswa mencapai penyelesaian masalah yang dialaminya dalam pembelajaran.

2. Ciri-ciri Pembelajaran Berbasis Masalah (problem-based learning)

a. Menemukan masalah

Pembelajaran berdasarkan masalah dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus dimiliki dan dapat dipecahkan. Pada tahap ini guru memberikan atau membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan sosial yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan.

b. Mengidentifikasi masalah

Siswa membuat sebuah kelompok dan berdiskusi tentang masalah yang mereka dapatkan. Masalah yang diajukan dalam pembelajaran berdasarkan masalah hendaknya mengaitkan berbagai disiplin ilmu.

c. Mengumpulkan data

Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukan dan mencari masalah yang terbuka yang ada di dunia nyata. Siswa harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, merumuskan hipotesis dan membuat ramalan, mencari informasi, membuat referensi dan merumuskan kesimpulan.

d. Menghasilkan karya dan didemonstrasikan

Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan karya tertentu dan dapat diperagakan yang memperjelas atau mewakili masalah yang ditemukan. Karya ini dapat berupa laporan, model fisik, dan video. Hasilnya dipresentasikan di depan kelas.

e. Pembelajaran bermula dengan masalah

Pengetahuan yang diharapkan dapat dicapai dalam proses pembelajaran berbasis masalah.

g. Siswa diberi kesempatan untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalahnya, serta mengorganisasikan masalah.

3. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah (problem-based learning)

Model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Serta belajar secara mandiri

untuk menambah pengetahuan dan pengalaman. Dalam tujuan model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) dapat dikategorikan sebagai berikut.

- a. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) dan hasil belajar siswa tanpa model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning).
- b. Mampu mengembangkan keterampilan berpikir rasional, yaitu kemampuan menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam situasi pengetahuan baru. Mengembangkan keterampilan dan memecahkan masalah.
- c. model ini memberikan kerjasama dengan kelompok dan diberi tanggung jawab untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dibahas.
- d. model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) merupakan model yang memberikan kemandirian siswa dalam proses belajar mengajar dan memiliki masalah yang dihadapi dan mencari sumber-sumber penyelesaian masalah, sehingga menjadikan siswa kreatif dan kritis.

4. Langkah-langkah Pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning)

- a. Tahap pertama: menemukan masalah

Guru menjelaskan alur pembelajaran, menjelaskan alat-alat yang dibutuhkan, mengajukan demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memberikan motivasi kepada siswa terhadap masalah yang fakta, dan pemecahan masalah.

- b. Tahap kedua: identifikasi masalah

Guru membuatkan kelompok untuk berdiskusi dengan temanya 5-6 orang di dalam satu kelompok. Pada tahap ini siswa mengidentifikasi masalah yang akan didiskusikan sesuai dengan tema masing-masing.

- c. Tahap ketiga: membimbing mengumpulkan data individu atau kelompok

Guru memberikan pengarahan untuk mencari informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk memperoleh pemecahan masalah.

- d. Tahap keempat: mengembangkan dan mendemostrasikan

Guru membantu proses dalam mempersiapkan karya yang akan didemonstrasikan seperti laporan, video, dan pembagian tugas.

e. Tahap kelima: melakukan evaluasi dan pemecahan masalah

Pada tahap ini guru memberikan pengarahan, supaya siswa merefleksikan dan mengevaluasi terhadap proses-proses yang mereka lakukan.

f. Tahap keenam : mengumpulkan hasil Pada tahap ini siswa mengumpulkan hasil pemecahan masalah dan dijadikan satu dengan kelompok lain.

Dari enam tahapan di atas dapat diuraikan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilakukan guru dengan tujuan membangkitkan motivasi siswa terhadap masalah-masalah terbuka, atau pengalaman-pengalaman hidup yang bersangkutan dengan masalah yang diajarkan. Siswa dihadapkan kepada masalah. Kedua hal tersebut dilakukan secara simultan. Oleh karena itu, di dalam melakukan pengorientasian siswa kepada masalah, guru dapat menggunakan model-model tertentu agar siswa termotivasi. Siswa dapat termotivasi apabila yang dilakukan oleh guru di dalam kelas menarik perhatian siswa. Sesuatu dapat menarik bila bergerak, berwarna, atau menimbulkan konflik kognitif. Motivasi juga dapat dibangkitkan bila apa yang akan diajarkan itu relevan dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran yang relevan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memberanikan untuk memulainya. Karena itu mulailah pelajaran dengan hal-hal yang mudah, menarik, kemudian berangsur-angsur sulit. Mulailah dengan apa yang diketahui dan dikenal siswa dan hargailah keberhasilannya. Motivasi akan muncul bila siswa percaya diri dan merasa puas dengan apa yang dilakukannya. Secara praktis, guru dapat menyajikan demonstrasi atau penyajian fenomena yang menarik dan mengherankan sehingga muncul pertanyaan di dalam benak siswa. Akhir kegiatan awal adalah memunculkan masalah atau pertanyaan yang akan dijawab melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan di dalam kegiatan inti. Secara keseluruhan kegiatan yang dilakukan pada kegiatan awal ini adalah tahap pertama pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning).

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan kegiatan merumuskan masalah dan mengidentifikasi masalah. Kegiatan merumuskan masalah dan mengidentifikasi masalah ini disarankan dilakukan oleh siswa dan guru

sebagai fasilitator. Di dalam merumuskan masalah dan identifikasi masalah ini, guru perlu berlatih mengembangkan model-model yang membimbing siswa terhadap masalah yang akan dikaji. Tahap selanjutnya siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok-kelompok belajar terdiri dari 5-6 orang siswa (tahap kedua PBL). Siswa diminta di dalam kelompok melakukan kegiatan melaporkan dan memberikan penjelasan terhadap masalah yang dikaji. Selama siswa bekerja, guru sebagai fasilitator untuk membantu siswa yang mempunyai kesulitan, memberi petunjuk apa saja yang seharusnya dilakukan dan bagaimana cara melakukan dengan benar, meluruskan kesalahan, mendengar keluhan siswa dengan penuh perhatian, dan menghargai setiap usaha yang dihasilkan oleh siswa. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari berbagai kegiatan pengamatan atau eksperimen, siswa diminta merumuskan simpulan. Simpulan yang dimaksud harus relevan dengan masalah yang dikaji dalam pembelajaran. Pada tahap ini guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk menghasilkan hasil karya (tahap keempat PBL).

c. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir ini merupakan kegiatan pemantapan. Bentuk kegiatan yang dapat dilakukan antara lain melakukan pembuktian hasil yang mereka peroleh, tugas belajar lebih lanjut. Pada kegiatan akhir juga dilakukan analisis proses pemecahan masalah. Kegiatan ini dilakukan selain belajar konten, siswa juga menyadari ada aspek lain yang mereka pelajari dalam kegiatan pembelajaran ini (tahap kelima PBL).

Selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) di kelas, peran guru antara lain:

- a. Mengajukan masalah atau mengorientasikan siswa kepada masalah terbuka atau fakta,
- b. Memfasilitasi dan membimbing penyelidikan (pengamatan atau eksperimen),
- c. Memberikan pemecahan masalah,
- d. Mendukung belajar siswa.
- e. Mengapresiasikan hasil siswa.



Bab 10

Model Pakem dan Paikem

1. Model Pakem

PAKEM adalah sebuah strategi pendekatan introduksional yang memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman kegiatan dengan penekanan belajar sambil bekerja secara mandiri. PAKEM merupakan akronim dari pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan.

Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan suasana menyenangkan yang mendukung siswa untuk lebih aktif bertanya, mempertanyakan pelajaran, dan mengemukakan gagasan, serta berkreasi sesuai dengan hasil belajarnya. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Efektif berarti proses pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa. Menyenangkan maksudnya adalah membuat suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar dan waktu perhatian anak pada pelajaran menjadi tinggi.

a. Konsep Dasar PAKEM

Menurut Sriudin, awal mula istilah PAKEM dikembangkan dari AJEL (Active Joyfull and Efective Learning). Untuk pertama kali di Indonesia, pada tahun 1999 disebut PEAM (Pembelajaran Efektif, Aktif dan Menyenangkan). Seiring dengan perkembangan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS), pada tahun 2002 istilah PEAM diganti menjadi PAKEM, yaitu kependekan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Namun demikian, jika dicermati dalam modul-modul PAKEM, landasan teori yang digunakan di dalamnya pada hakikatnya adalah mengambil teori-teori tentang active learning atau pembelajaran aktif.

PAKEM belum layak disebut pendekatan pembelajaran, karena belum ada teori atau literatur yang mendasarinya, tetapi sebuah istilah yang mengintegrasikan dan mengkompilasikan sejumlah pendekatan pembelajaran yang bertujuan menstimulasi guru untuk dapat merancang pembelajaran yang kreatif inovatif. Ketidadaan dasar teori inilah, membuat istilah PAKEM kemudian dapat diubah-ubah dan dimodifikasi menjadi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan). Khusus untuk Nanggore Aceh Darussalam dimodifikasi lagi dengan nama PAIKEMIS (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, dan Islami).

Suasana belajar mengajar yang menyenangkan dapat memusatkan perhatian siswa secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (time on task) tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah terbukti meningkatkan hasil belajar, seperti disimpulkan oleh Dimas (dalam Qomaruddin, 2005) bahwa memetik senar kegembiraan pada anak akan memunculkan keriang dan vitalitas dalam jiwanya. Hal itu juga akan menjadikan si anak selalu siap untuk menerima perintah, peringatan, atau bimbingan apapun. Menabur kegembiraan dan keceriaan pada anak akan membuatnya mampu mengaktualisasikan kemampuannya dalam bentuk yang sempurna.

Untuk itu, pembelajaran bernuansa PAKEM diarahkan pada pembelajaran yang berpola permainan (game) yang kemudian dikenal dengan model-model pembelajaran. Para ahli pembelajaran telah merancang sejumlah model pembelajaran seperti model Jigsaw, Problem Based Instruction (PBI), Think, Pair, and Share (TPS), dan sebagainya.

Di bawah ini beberapa prinsip yang dimiliki pendidikan aktif dan kreatif dan menyenangkan. Di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengalami

Mengalami berarti siswa belajar banyak hal yang digerakkan oleh naluri berbuat dan pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyak indra. Beberapa contoh dari prinsip mengalami ini adalah melakukan pengamatan, perubahan, penyelidikan, wawancara dan penggunaan alat peraga. Prinsip “mengalami” ini membuat siswa dapat merasakan teori dan ide-ide progresif ketika merasa wawancara dalam rangka membuat bulletin/ majalah, misalnya mereka akan berkembang dengan sendirinya

dari satu tahap ke tahap berikutnya. Dapri prinsip ini, mereka menjadi lebih matang, dinamis, dan professional. Mengamati wawawancara, menyelidiki, ekperimental dan menggunakan alat peraga membuat mental menjadi kritis, kreatif, inovatif dan kompetitif.

2) Interaksi

Interaksi antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru perlu untuk selalu dijaga agar mempermudah dalam membangun makna. Dengan interaksi pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, kesalahan makna berpeluang terkoreksi, makna yang terbangun semakin mantap, dan kualitas hasil belajar meningkat. Prinsip interaksi memberikan peluang pada siswa untuk berekspresi dan berartikulasi sesuai kemampuan masing-masing. Potensi mereka akan berkembang karena aktulisasi dinamis yang terus dikembangkan

3) Komunikasi

Komunikasi dapat diartikan sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Interaksi saja belum cukup jika tidak dilengkapi dengan komunikasi yang baik karena interaksi akan lebih bermakna jika interaksi itu komunikatif. Makna yang terkomunikasikan kepada orang lain secara terbuka memungkinkan untuk mendapat tanggapan. Beberapa cara komunikasi yang dapat dilakukan misalnya dengan pajangan, presentasi maupun laporan..Prinsip komunikasi ini dapat dijadikan sebagai ajang untuk mengetahui sejauh mana pendalaman dan pengayaan materi seorang siswa. Adu gagasan, silang pemikiran dan bedah ide membuat pemikiran menjadi segar, kaya, mendalam dan penuh variasi.

4) Refleksi

Refleksi berarti memikirkan kembali apa yang diperbuat/ dipikirkan. Melalui refleksi kita dapat mengetahui efektifitas pembelajaran yang sudah berlangsung. Refleksi dapat memberikan peluang untuk memunculkan gagasan baru yang bermanfaat dalam perbaikan makna hasil pembelajaran. Dengan refleksi kesalahan dapat dihindari sehingga tidak terulang lagi.

Prinsip refleksi ini juga dapat dijadikan sebagai wahana evaluasi dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang didapatkan. Dan refleksi ini akan diketahui kelemahan dan kelebihan/ efektif dan tidaknya suatu jenis pembelajaran. Akan ada ide-ide baru, pemikiran baru dan gagasan baru yang lebih segar, kaya

dan penuh makna dari proses refleksi ini.

Keempat prinsip ini membuat PAKEM berjalan pada kerangka dasar yang telah dirumuskan sebelumnya, yaitu membentuk pembelajaran yang berkualitas dan mampu menghasilkan kader-kader muda yang berkreasi demi bangkitnya potensi bangsa.

b. Nilai-Nilai Karakter dalam Model Pakem

Model PAKEM ini masuk dalam pengembangan strategi active learning, banyak persamaan yang mendasari antara kedua strategi tersebut. Menurut T. Taslimuharom, proses PAKEM dapat dikatakan active learning jika mengandung komitmen, tanggung jawab dan motivasi dalam proses pembelajarannya. Ketiga elemen ini merupakan alat untuk pembentukan karakter peserta didik.

1) Komitmen (keterlekatan pada tugas)

Artinya materi, metode dan strategi pembelajaran bermanfaat untuk siswa (meaningful) sesuai dengan kebutuhan siswa (relevant) dan bersifat pribadi (personal)

2) Tanggung jawab (responsibility)

Tanggung jawab merupakan suatu proses belajar yang memberi wewenang pada siswa untuk kritis. Guru lebih banyak mendengar daripada bicara, menghormati ide-ide siswa, member pilihan dan memberi kesempatan pada siswa untuk memutuskan sendiri

3) Motivasi

Motivasi belajar ada dua macam yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dalam pembelajaran ini, motivasi intrinsik siswa harus lebih dikembangkan agar proses belajar yang ditekuninya muncul berdasarkan minat dan inisiatif sendiri, bukan karena dorongan lingkungan atau orang lain. Motivasi belajar siswa akan meningkat karena pendekatan belajar yang dilakukan guru lebih dipusatkan pada siswa (student centered approach). Guru tidak hanya menyuapi atau menuangkan dalam ember, tetapi menghidupkan api yang menerangi sekelilingnya serta bersikap positif kepada siswa.

PAKEM dalam Active learning bisa dibangun oleh seorang guru yang gembira, tekun, dan setia pada tugasnya, bertanggung jawab, motivator yang bijak, berpikir positif, terbuka pada ide baru dan saran dari siswa atau orang tuanya/masyarakat, tiap hari energinya untuk siswa supaya belajar kreatif, selalu

membimbing, seorang pendengar yang baik, memahami kebutuhan siswa secara individual dan mengikuti perkembangan pengetahuan.

Selain active learning, PAKEM harus ditunjang oleh pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi dan melakukan hal-hal yang artistik lainnya. Selain itu, guru juga harus mampu menciptakan suatu proses yang baru, memiliki kemampuan untuk menciptakan dan merancang untuk mensimulasikan imajinasi. Kreativitas adalah kemampuan (berdasarkan data dan informasi yang tersedia) untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang menekankan segi kuantitas, ketergantungan, keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

c. Asas-Asas Pembelajaran PAKEM

1) Mendorong siswa untuk menghafalkan

Hafalan mempunyai pengaruh besar terhadap kualitas keilmuan seseorang. Orang yang hafal mempunyai kekuatan untuk memperdalam pemahaman dan menembangkan pemikiran secara lebih luas. Dengan menghafal pelajaran, seseorang bisa menarik kembali ilmu setiap saat, dimanapun dan kapanpun. Siswa yang hafal dapat menangkap dengan cepat pelajaran yang diajarkan. Apalagi kalau hubungannya dengan teori Matematika, IPA, Bahasa Inggris, dan sebagainya. Aspek hafalan memegang peranan penting untuk mengedepankan ilmu dan mengkristalkannya dalam pikiran dan hati, kemudian meningkatkannya secara eksekutif dan massif. Dalam konteks PAKEM, hafalan menjadi fondasi utama dalam mengadakan komunikasi interaktif dalam bentuk diskusi, debat, dan sebagainya.

Menghafal dan recheck (mengecek ulang) sangat membantu penguasaan, pemeliharaan dan pengembangan ilmu. Seringkali kegagalan yang dialami para pelajar yang cerdas disebabkan oleh sikap menggantungkan pada pemahaman, tanpa adanya hafalan.

2) Mengarahkan siswa untuk bertanya

Setelah aspek hafalan sudah kuat, pekerjaan selanjutnya adalah melatih siswa untuk berfikir kritis, yaitu dengan banyak bertanya kepada guru. Berpikir kritis berarti mempertanyakan sesuatu

yang belum jelas, sesuatu yang belum diterangkan dan sesuatu yang masih menjadi bahan perdebatan Anak-anak sekarang ini terlalu banyak disugahi ilmu pengetahuan, tanpa ada celah untuk mengolah dan menyempurnakannya. Bertanya bisa menjadi sarana efektif untuk mengetes daya kritis siswa. Pada awalnya dorongan untuk bertanya ini terasa aneh. Mereka akan berpikir bagaimana caranya bertanya dan materi apa yang perlu dipertanyakan. Selain itu, mereka juga akan berlatih berbicara didepan orang lain, melatih mental, percaya diri dan keyakinan kuat.

Secara bertahap, mereka akan terbiasa untuk bertanya dengan baik. Mereka akan berpikir keras bagaimana caranya menemukan sesuatu yang pantas untuk ditanyakan. Dan kebiasaan bertanya ini mereka akan bisa menyeleksi, mana pertanyaan yang berbobot dan tidak, mana yang pantas dan tidak, dan sebagainya. Guru harus merespon semua pertanyaan siswa dengan penuh keceriaan dan kebahagiaan. Kalau perlu, guru harus memberikan hadiah kepada siswanya yang aktif bertanya, sehingga siswa lain terdorong untuk mengikutinya. Mereka akan senang membaca buku, Koran, majalah, dan sumber pengetahuan serta informasi lainnya sebagai bahan untuk bertanya kepada guru.

Dengan bertanya, kepercayaan diri siswa akan tumbuh dan semangat untuk terus belajar berkembang dengan baik. Selain itu, aspek mental juga meningkat. Oleh sebab itu, guru jangan jemu-jemu memberikan waktu bagi siswa untuk bertanya disela-sela mengejar target pembelajaran sesuai kebutuhan yang ada.

3) Memulai diskusi interaktif

Diskusi menjadi tahapan lanjut setelah siswa mampu bertanya. Pada tahapan ini anak berlatih untuk berpikir analisis dan solutif. Ia akan mengamati faktor yang tidak kelihatan dari suatu masalah dan mengidentifikasi faktor-faktor penyebabnya kemudian mencari solusi persoalan dengan ide-ide cerdas, visioner dan aplikatif.

Dalam diskusi seseorang dapat menyerap pikiran, ide, gagasan dan silang pendapat dari peserta lain yang hadir. Ia tidak hanya mendapatkan ilmu yang dipelajarinya, tetapi juga dari teman-temannya. Maka wajar, kalau diskusi satu jam lebih utama dalam pengertian lebih efektif daripada belajar satu bulan.

Selain itu, forum diskusi juga akan memberikan banyak manfaat. Menurut M. Firdaus Zakarsi manfaat diskusi sebagai berikut:

- a) Siswa dapat kepastian apakah ia telah mengerti/menganggap hal yang dipelajarinya secara betul
 - b) Menumbulkan dan membina sikap serta perbuatan siswa dengan demoratis
 - c) Dengan mendengarkan keterangan teman-teman belajarnya, seorang siswa akan lebih merespon apa yang sudah dipelajarinya. Kalau awalnya belajar hanya dengan penglihatan (membaca) maka dengan diskusi belajar dengan mendengarkan pembicaraan.
 - d) Dengan bertanya dan menerangkan apa yang dipelajari, masing-masing peserta belajar akan menguasai bahan yang dipelajari dengan lebih baik.
 - e) Dengan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar bersama/diskusi, siswa-siswa akan mengembangkan kebiasaan belajar yang baik
- 4) Mengajak siswa belajar di luar ruang kelas

Untuk penyegaran (refresing), siswa diajak jalan-jalan ke luar kelas, misalnya ke halaman dengan mengamati fenomena sosial dan mendiskusikannya bersama. Lebih efektif lagi, siswa diajak ke perpustakaan yang lebih lengkap koleksi buku, majalah, koran, misalnya perpustakaan pemerintah daerah, perpustakaan kampus, dan lain-lain. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa menjadi sadar bahwa ilmu yang selama ini mereka miliki masih sangat sedikit. Di luar sana ada jutaan pengetahuan yang belum dipelajari. Hal ini membuat mereka semakin tertantang untuk belajar lebih serius, semangat dan penuh gairah.

Mereka akan memasuki lorong-lorong ilmu pengetahuan baru yang belum pernah dijamahnya sama sekali. Mereka akan menemukan mutiara pengetahuan yang dahsyat, yang tak terbayangkan sebelumnya. Dengan belajar di luar kelas ini, siswa bisa menyatu dengan lingkungan dan budaya yang berkembang, tidak teralinesi, sehingga mereka mudah beradaptasi dan melakukan transformasi kultural secara bertahap dan fungsional dalam kehidupan bermasyarakat di kemudian hari.

- 5) Mengembangkan kreativitas siswa

Hidup di era kompetisi ketat sekarang ini membutuhkan ide-ide kreatif untuk tampil sebagai pemenang. Salah satu ciri PAKEM adalah kreativitas. Oleh karena itu guru harus mendorong kreativitas anak didik agar dapat berkembang dengan cepat.

Tanpa kreativitas yang terlatih dan mewarnai kehidupan seseorang setiap saat, ia akan terpengaruh dari ketatnya persaingan dan tajamnya perbedaan yang muncul. Sayangnya aspek kreativitas ini tidak mendapatkan perhatian serius dari sekolah.

Mengutip Anita Lee, proses pendidikan kita saat ini terlalu mementingkan aspek kognitif dan mengabaikan kreativitas. Proses di sekolah lebih mementingkan target pencapaian kurikulum dibanding penghayatan di kurikulum secara imajinatif dan kreatif. Gejala ini terlalu tampak mulai proses pendidikan di sekolah dasar sampai perguruan tinggi, sehingga tidak membuka peluang bagi anak-anak untuk berpikir divergen dan non konvensional.

Kreativitas adalah sebuah proses yang sama normal dan sama menakutkan seperti bunga yang mekar diujung tangkai berwarna hijau. Kreativitas ibarat darah pasti ada di dalam tubuh harus dicari. Jadi, kreativitas adalah sebuah kenyataan spiritual dan diri setiap manusia tanpa harus dicari.

6) Melatih penelitian

Penelitian melatih anak didik agar termotivasi untuk mengetahui hal-hal yang belum terpikirkan. Pada pelajaran IPA, guru bisa mendorong anak-anak untuk meneliti objek yang menjadi mata pelajarannya. Terjun langsung sebagai peneliti dengan bekal metodologi yang sistematis, membuat anak didik masuk dalam ruang laboratorium dengan kepercayaan diri dan keyakinan yang tinggi bahwa mereka mampu memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi.

Dalam penelitian, guru seyogyanya menerapkan pendekatan objektif, sehingga hasilnya memuaskan dan maksimal. Menurut Dr. Deddy Mulyana, pendekatan objektif/ pendekatan ilmiah (scientific) diterapkan dalam penelitian yang sistematis, terkontrol, empiris dan kritis, atas dasar hipotesis yang dimunculkan tentang hubungan antara fenomena satu dengan yang lainnya. Pendekatan ini memandang bahwa kebenaran dapat ditemukan bila kita dapat menyingkirkan campur tangan manusia ketika melakukan penelitian. Bukti-bukti dipilih bukan karena hal itu mendukung keinginan ilmuwan atau penguasa melainkan karena kawan itu dapat diuji dan diverifikasi oleh peneliti lain.

Guru harus melatih siswa untuk mengadakan penelitian secara bertahap dan berkelanjutan sehingga secara teori dan praktis, siswa menjadi matang dalam melakukan penelitian.

7) Mengadakan studi banding

Studi banding ke lembaga-lembaga bergengsi akan meningkatkan kepercayaan yang tinggi dalam diri siswa. Selain berekreasi dan wisata ke tempat-tempat yang menarik, studi banding membuat pemahaman terhadap sesuatu menjadi kompeherensif dan kaya makna. Dengan mengajak siswa studi banding ke sebuah lembaga yang berkualitas, akan membuat semangat belajar mereka menjadi meningkat. Mereka akan melihat sejauh mana kemampuannya selama ini dan bagaimana mengembangkan secara maksimal.

Dengan studi banding mereka sadar bahwa masih banyak kelemahan dan kekurangan yang harus ditutupi dan masih banyak tantangan kedepan yang harus segera dijawab. Dalam hal ini guru bertindak sebagai dinamisator dan fasilitator sehingga potensi tersebut bisa tergali dan dikembangkan secara efektif dan produktif, demi meraih prestasi besar yang menjadi cita-cita dan idaman bersama.

8) Melatih jurnalistik

Jurnalistik/segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia tulis menulis bisa menjadi ajang efektif bagi guru untuk menggali dan mengembangkan potensi anak didik dan PAKEM dapat dikembangkan dengan metodologi ini.

d. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran PAKEM

1) Memahami sifat yang dimiliki anak

Pada dasarnya anak memiliki sifat ingin tahu dan berimajinasi. Anak desa, anak kota, anak orang kaya, anak orang miskin, semua terlahir dengan kedua sifat tersebut. Sifat tersebut merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap/berpikir kritis dan kreatif. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu lahan yang harus kita olah, sehingga kedua sifat tersebut dapat berkembang dengan subur. Suasana pembelajaran dimana guru memuji anak karena hasil karyanya, guru mengajukan pertanyaan yang menantang dan guru yang mendorong anak untuk melakukan percobaan, merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu mengembangkan kedua sifat di atas.

2) Mengenal anak secara personal

Para siswa berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda. Dalam PAKEM, perbedaan individual tersebut perlu diperhatikan dan harus

tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Semua anak dalam kelas tak selalu mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya. Anak-anak yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah (tutor sebaya). Dengan mengenal kemampuan anak, kita dapat membantunya sehingga belajar anak tersebut menjadi optimal.

3) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar

Sebagai makhluk sosial, secara alami anak akan bermain secara berpasangan atau berkelompok. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas/membahas sesuatu, anak dapat melakukannya secara berpasangan/dalam kelompok. Berdasarkan pengalaman, anak akan menyelesaikan tugas dengan baik bila mereka duduk berkelompok. Duduk seperti ini memudahkan mereka untuk berinteraksi dan bertukar pikiran. Namun demikian, anak perlu juga menyelesaikan tugas secara perorangan agar bakat individunya juga berkembang.

Gambaran PAKEM diperlihatkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama PEMBELAJARAN. Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut. Berikut tabel beberapa contoh kegiatan pembelajaran dan kemampuan guru.

Kemampuan Guru	Pembelajaran
Guru menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang beragam.	Sesuai mata pelajaran, guru menggunakan, misal: Alat yang tersedia atau yang dibuat sendiri Gambar Studi kasus Nara sumber Lingkungan

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan. Siswa: Melakukan percobaan, pengamatan, atau wawancara Mengumpulkan data/jawaban dan mengolahnya sendiri Menarik kesimpulan Memecahkan masalah, mencari rumus sendiri
Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa.	Siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan (untuk kegiatan tertentu) Bahan pelajaran disesuaikan dengan kemampuan kelompok tersebut. Tugas perbaikan atau pengayaan diberikan
Guru mengaitkan PEMBELAJARAN dengan pengalaman siswa sehari-hari.	Siswa menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri. Siswa menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari
Menilai PEMBELAJARAN dan kemajuan belajar siswa secara terus menerus.	Guru memantau kerja siswa Guru memberikan umpan balik

Syarat berkembangnya aktif mental adalah tumbuhnya perasaan tidak takut, baik takut ditertawakan, takut disepelekan/ takut dimarahi jika salah, dan lain-lain. Oleh karena itu, guru hendaknya menghilangkan penyebab rasa takut tersebut, baik yang datang dari guru itu sendiri maupun dari temannya. Berkembangnya rasa takut sangat bertentangan dengan PAKEM yang menyenangkan.

e. Variasi Pengembangan PAKEM

1) Memprioritaskan pelatihan guru

Ujung tombak PAKEM adalah guru. Di tangan gurulah terletak efektif tidaknya PAKEM. Oleh sebab itu, langkah yang pertama dan utama untuk menyukseskan program ini adalah mengadakan pelatihan guru secara intensif dan ekstensif. Disamping itu, guru

juga harus membekali dirinya dengan banyak membaca buku-buku untuk memperkaya pengalaman, wawasan, dan cakrawala pemikirannya, sehingga anak didik merasa mantap mendapat ilmu darinya.

2) Optimalisasi microteaching

Microteaching menjadi terobosan progresif dalam pengajaran. Microteaching ini bisa dijadikan alternatif eksperimentasi PAKEM. Microteaching sering dijadikan sarana untuk mengetahui kemampuan mengajar calon guru, sehingga sangat bermanfaat untuk mematangkan kemampuan guru. Microteaching ini bisa menjadi laboratorium pengajaran efektif untuk mengasah profesionalitas guru dalam menerapkan PAKEM.

3) Mencoba Teamteaching

Teamteaching adalah system mengajar oleh beberapa guru yang mempunyai keahlian mendalam (tim). Misalnya pelajaran IPA diasuh oleh 2 guru, yang satu menerangkan dan yang lainnya mengamati dalam kelas untuk melihat respon siswa dan berusaha menggugah semangat belajar siswa. Ada kelebihan dan kekurangan dalam melakukan teamteaching ini. Di satu sisi siswa akan mendapatkan pengalaman, ilmu dan wawasan yang berbeda sehingga kaya wacana. Namun disisi lain apabila salah satu guru tidak masuk, maka penyampaian makna tidak akan maksimal.

4) Menerapkan moving class

Siswa perlu suasana, tempat dan kondisi baru sehingga tidak jenuh. Disinilah pentingnya menerapkan teori moving class.

Moving class adalah sistem pembelajaran dimana siswa harus berpindah-pindah kelas, sesuai pelajaran yang diajarkannya. Misalnya ketika pelajaran agama siswa dipindahkan ke ruang yang didesain khusus untuk peribadatan. Ketika pelajaran bahasa siswa dipindah ke ruangan yang didesain khusus untuk bahasa, begitu seterusnya.

5) Membuat diktat praktis

Masing-masing guru bidang studi, seyogyanya mempunyai buku diktat sendiri untuk materi yang diampu sebagai indikator profesionalitas dan kompetensi keilmuannya. Ketika menyusun diktat ini, guru harus menulisnya dengan gaya PAKEM yaitu

diktat yang bisa menjadi panduan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan mempunyai kualitas tinggi.

f. Keunggulan dan Kelemahan Model PAKEM

1) Keunggulan

Dengan model pembelajaran PAKEM, guru tidak hanya monoton saja dalam menyampaikan materinya, namun dapat bervariasi dan lebih kreatif dalam menampilkan berbagai hal materi kepada siswanya. Begitu pula dengan keadaan peserta didik akan lebih enjoy dalam menangkap materi, mengikuti pelajarannya tidak mudah bosan dan suntuk. Siswa selalu termotivasi akan lebih giat untuk meraih prestasi yang cerah, gemilang, penuh antusias.

Guru lebih dekat dengan siswa karena dengan prinsip PAKEM, maka guru selalu menjadi inspirator dan motivator bagi mereka tentunya lebih mengenal masing-masing individu.

2) Kelemahan

Sebagaimana keterangan diatas, PAKEM menuntut seorang guru untuk aktif dan kreatif dalam mengembangkan ilmu dan wawasannya, sehingga mampu memberikan inspirasi dan motivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan kreativitasnya. Apabila guru pasif, maka tujuan PAKEM tidak akan tercapai.

Kelemahan lainnya adalah program ini mengharuskan seorang guru untuk berperan aktif, proaktif dan kreatif dalam mencari dan merancang media/bahan ajar alternatif yang mudah, murah dan sederhana, namun tetap relevan dengan tema pelajaran yang sedang dipelajari. Penggunaan perangkat multimedia seperti ICT sungguh sangat ideal, tetapi tidak semua sekolah mampu mengaksesnya. Hal ini jelas akan menjadi sebuah bumerang bagi guru, ketika ia tidak memiliki kemampuan untuk manajemen dan menguasai hal-hal yang harus ada untuk melakukan metode pembelajaran PAKEM. Guru yang tidak memiliki daya kreasi yang tinggi tidak akan mampu melakukan metode pembelajaran ini dengan baik di dalam kelas.

Dalam menghadapi situasi ini, hal paling mendasar yang harus dilakukan oleh guru adalah mengubah cara pikirnya, yaitu pembelajaran ini tidak hanya membutuhkan penguasaan terhadap materi secara verbal, namun juga membutuhkan daya kreativitas yang tinggi untuk mempermudah belajar siswa. Selain itu, guru juga harus mengubah pandangan bahwa belajar

hanyalah ritual yang membosankan. Sebab, PAKEM juga memperhatikan bakat, minat dan modalitas belajar siswa, bukan semata potensi akademiknya saja.

Proses pembelajaran akan berlangsung seperti yang diharapkan jika peran guru dalam berinteraksi dengan siswanya selalu memberikan motivasi, memfasilitasi tanpa mendominasi, memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, serta membantu dan mengarahkan siswa untuk mengembangkan bakat dan minat mereka melalui proses pembelajaran yang terencana. Perlu dicatat bahwa tugas dan tanggung jawab utama bagi guru dalam paradigma baru pendidikan bukan “membuat siswa belajar” tetapi “membuat siswa mau belajar” dan bukan “mengajarkan mata pelajaran” tetapi “mengajarkan cara bagaimana mempelajari mata pelajaran”.

Tidak ada sesuatu yang sempurna di dunia ini. Semua pasti ada kelemahan dan kelebihan. Dalam konteks pembelajaran ini, pendapat yang mengatakan bahwa PAKEM menyebabkan guru pasif, karena siswa lebih aktif adalah kurang benar. Justru dengan memahami PAKEM, secara esensial guru akan menjadi sosok ideal yang mampu memberikan inspirasi dan motivasi kepada siswa untuk berpikir kritis, dinamis, kompetitif dan produktif. Seorang guru tentu tidak mungkin mampu mengemban tugas besar ini kalau pasif, stagnan dan statis. Peran PAKEM dalam Membangun Pembelajaran Harmonis, Bermutu dan Bermartabat antara lain:

- (a) Adanya interaksi yang harmonis antara guru dengan peserta didik (pembelajaran aktif guru dan siswa), sehingga karakter siswa menjadi rajin, tanggung jawab, dan lain-lain.
- (b) Pembelajaran kreatif (mampu mengembangkan kegiatan yang menarik dan beragam)
- (c) Pembelajaran menyenangkan (merasa dekat dengan murid)
-) Mengantarkan peserta didik yang berwawasan intelektual secara mendalam, bermoral

PAKEM sebagai strategi sangat efektif menggali potensi terbesar siswa dengan metodologi pembelajaran yang mengedepankan keaktifan anak, mendorong kreatifitas, efektivitas dalam prosesnya, sehingga anak bisa memahami materi dengan nyaman, senang dan lain-lain. Dalam topik keadilan, siswa diajak untuk menghitung berapa persen penduduk Indonesia yang miskin, yang diperlakukan tidak adil dan diminta membuat tabel tentang data tersebut.

2. Model Paikem

Pendekatan PAIKEM adalah sebuah strategi dan terobosan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan ketrampilan dan pemahamannya, dengan penekanan peserta didik belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Pendekatan PAIKEM sebagai sebuah strategi pembelajaran, memiliki 5 (lima) Aktif, kriteria yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

Aktif

Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Mengapa demikian? Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri.

Pembelajaran Aktif adalah bahwa dalam pembelajaran peserta didik aktif secara fisik dan mental dalam hal mengemukakan penalaran (alasan), menemukan kaitan yang satu dengan yang lain, mengkomunikasikan ide/gagasan, mengemukakan bentuk representasi yang tepat, dan menggunakan semua itu untuk memecahkan masalah.

Hal yang paling utama yang menjadi keaktifan siswa di dalam kelas adalah munculnya rasa ingin tahu, ketertarikan dan minat siswa terhadap hal yang sedang dipelajari. Untuk itu, melalui berbagai teknik dan metode, guru harus berusaha sebisa mungkin untuk menciptakan suasana sedemikian rupa guna memicu rasa kepenasaran siswa aktif bertanya, mempertanyakan mengemukakan gagasan.

Peran aktif siswa dalam pembelajaran sangatlah penting. Karena pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu proses aktif dari pembelajar (siswa) dalam membangun pemikiran dan pengetahuannya. Peran aktif siswa dalam pembelajaran ini akan menjadi dasar pembentukan generasi kreatif, yang berkemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang tidak hanya bermanfaat bagi dirinya sendiri, tetapi juga bagi orang lain.

Inovatif

Pembelajaran inovatif dapat dilakukan dengan cara mengadaptasi model-model pembelajaran menyenangkan yang bisa membuat siswa terbebas dari kejenuhan-kejenuhan pembelajaran. Melalui

model pembelajaran inovatif, peserta didik harus terbebas dari perasaan bosan, malas, ketakutan akan kegagalan atau perasaan tertekan dikarenakan tenggang waktu tugas dll.

Banyak sekali inovasi-inovasi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan. Misalnya saat ini tengah ramai pembelajaran dengan computer atau lebih dikenal dengan Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) bermodel Drill, tutorial atau simulasi. Materi pelajaran yang tadinya disampaikan secara lisan oleh guru, dapat dibaca sendiri oleh siswa melalui layar komputer maupun ketika diproyeksikan secara visual di depan kelas.

Kreatif

Pembelajaran kreatif menekankan pada pengembangan kreatifitas, baik pengembangan kemampuan imajinasi dan daya cipta (mengarang, membuat kerajinan tangan, mempraktekkan kesenian dll) maupun pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran di SD/MI pada umumnya masih mengupayakan pengembangan kemampuan berpikir rasional logis. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator dituntut untuk senantiasa kreatif dalam merancang pembelajaran, serta memiliki beragam strategi pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran tersebut memenuhi beragam tingkat kemampuan siswa di kelas. Pengetahuan siswa yang diperoleh dalam hal ini berdasarkan pengalamannya sendiri, bukan ditransfer pengetahuan dari guru.

Efektif

Efektif artinya adalah berhasil mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Dengan kata lain, dalam pembelajaran telah terpenuhi apa yang menjadi tujuan dan harapan yang hendak dicapai.

Aspek efektifitas pembelajaran merupakan kriteria penting dalam setiap pembelajaran. Suatu pembelajaran disebut efektif manakala pembelajaran tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran itu mencakup pembentukan kemampuan, sikap, keterampilan, pengembangan kepribadian,serta kemampuan penguasaan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni).

Dalam konteks pembelajaran di SD/MI, suatu pembelajaran dapat dinilai efektif bila pembelajaran itu telah mencapai tujuan khusus yang telah ditetapkan dalam kurikulum, yang pada dasarnya tujuan khusus tersebut telah mengacu kepada Tujuan Umum Pendidikan Nasional yang tertulis dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 3: "Pendidikan nasional berfungsi

untuk mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.”

Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama, tidak membosankan peserta didik. Suasana seperti itu akan membuat peserta didik bisa lebih terfokus dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (belajar sambil bermain). Melalui keterlibatan dalam permainan, mereka dapat mengembangkan dirinya serta mulai memahami status dan perannya dalam kelompok teman sebayanya, yang akan sangat bermanfaat untuk memahami dan menunaikan status dan perannya dalam masyarakat kelak setelah beranjak dewasa. Terdapat satu prinsip utama dalam pemilihan permainan edukatif ini dalam pembelajaran, yakni harus terdapat keselarasan dan keseimbangan antara aspek menyenangkan dengan aspek pencapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran menyenangkan juga dapat dilakukan secara terpadu. Misalnya guru mengkombinasikan antara mata pelajaran pendidikan jasmani dan matematika, sehingga peserta didik dapat memperoleh lebih dari satu pengetahuan secara sekaligus.

a. Prinsip-prinsip PAIKEM dalam Pembelajaran

Berikut ini dikemukakan prinsip-prinsip pembelajaran PAIKEM, yaitu:

1) Mengalami

Peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional. Melalui pengalaman langsung pembelajaran akan lebih memberi makna kepada siswa daripada hanya mendengarkan. Misalnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, supaya siswa dapat mengetahui tentang

bagaimana melakukan serve dalam permainan bola voli, maka guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk melakukan serve bola.

2) Komunikasi

Kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik. Proses komunikasi yang baik adalah proses komunikasi dimana antara unsur komunikator dan komunikan terdapat satu arah yang sama.

3) Interaksi

Kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi multi arah. Interaksi multi arah yang diharapkan terjadi adalah interaksi transaksional, dimana proses komunikasi antara guru dengan siswa, siswa antara guru, siswa dengan siswa, bahkan siswa dengan lingkungan sekitar memiliki kesiapan yang cukup baik.

4) Refleksi

Kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik memikirkan kembali apa yang telah dilakukan. Proses refleksi sangat perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian proses pembelajaran. Kegiatan refleksi ini dilakukan secara bersama antara guru dengan siswa.

b. Implementasi Strategi Pembelajaran PAIKEM

1) Landasan Teoritis Strategi Pembelajaran PAIKEM

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dengan lingkungan sekitar. Sesungguhnya pembelajaran tidak terbatas pada empat dinding kelas. Pembelajaran dengan pendekatan lingkungan menghapus kejenuhan dan menciptakan peserta didik yang cinta lingkungan.

Berdasarkan teori belajar, melalui pendekatan lingkungan pembelajaran menjadi bermakna. Sikap verbalisme siswa terhadap penguasaan konsep dapat diminimalkan dan pemahaman siswa akan membekas dalam ingatannya. Konsep-konsep sains dan lingkungan sekitar siswa dapat dengan mudah dikuasai siswa melalui pengamatan pada situasi yang konkret.

Manfaat keberhasilan pembelajaran akan terasa manakala apa yang diperoleh dari pembelajaran dapat diaplikasikan dan diimplementasikan dalam realitas kehidupan. Inilah salah satu sisi positif yang melatarbelakangi pembelajaran dengan

pendekatan lingkungan.

Empat pilar pendidikan, yakni *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to be* (belajar untuk menjadi jati dirinya), *learning to do* (belajar untuk mengerjakan sesuatu) dan *learning to life together* (belajar untuk bekerja sama) dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dikemas efektif untuk pencapaian kompetensi yang diharapkan. Untuk itu, menjadi tugas guru untuk merancang pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan kompetensi siswa secara optimal.

c. Skenario Pembelajaran PAIKEM

Secara garis besar, penerapan strategi pembelajaran PAIKEM dapat dilakukan antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru berusaha untuk membangkitkan semangat dengan menggunakan berbagai alat bantu. Misalnya, menggunakan lingkungan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan suasana pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kompetensi siswa yang ingin dicapai;
- 2) Guru mengatur kelas sedemikian rupa agar lebih kondusif untuk situasi pembelajaran dan membuat siswa merasa betah di kelasnya. Misalnya, dengan memajang buku-buku dan bahan belajar menarik. Juga menyediakan pojok baca. Guru juga bisa memajang hasil-hasil karya anak didiknya di seluruh penjuru kelas. Sehingga siswa dapat merasa bangga, karyanya bisa diapresiasi oleh teman-temannya;
- 3) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif. Contohnya melalui belajar kelompok atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya;
- 4) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, mengemukakan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menata lingkungan belajarnya.

d. Teknik Pelaksanaan Strategi PAIKEM

Berikut ini adalah contoh beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan strategi PAIKEM:

Kemampuan Guru	Pembelajaran
Guru menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang beragam.	<p>Sesuai mata pelajarannya, guru dapat menggunakan beragam alat bantu belajar/ media pembelajaran, misalnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar; • Lingkungan; • Alat peraga dll.
Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan atau tulisan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak diskusi; • Guru melontarkan pertanyaan pertanyaan yang memancing jawaban siswa; • Guru memberikan kepercayaan kepada siswa untuk memaparkan gagasannya kepada teman-teman kelasnya dll.
Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengelompokkan siswa sesuai dengan kriteria tertentu, kemudian memberikan bahan pelajaran yang sesuai dengan anggota-anggota kelompok tersebut; • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki nilai/ kemampuannya melalui tugas tambahan/ pengayaan.
Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan pengalamannya sehari-hari; • Guru memberikan contoh aplikasi nyata dalam kehidupan sehari- hari dari materi pelajaran yang sedang diterangkan.
Guru menilai pembelajaran dan kemajuan belajar siswa secara terus menerus.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau dan megevaluasi kinerja siswa; • Guru memberikan bimbingan, nasihat, motivasi dan saran- saran kepada siswa untuk dapat meningkatkan prestasinya.

e. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pelaksanaan Model PAIKEM

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru agar model PAIKEM dapat dilaksanakan dengan baik. Hal-hal tersebut adalah :

1) Memahami sifat yang dimiliki anak

Ada dua sifat yang mendasar yang pasti dimiliki oleh setiap anak

dimanapun, yaitu kesukaan berimajinasi dan rasa ingin tahu yang besar. Guru bisa menggunakan berbagai cara yang (tentunya) dapat membuat siswa senang/merasa dihargai, seperti memuji hasil karyanya, mengajukan pertanyaan yang menantang, atau mendorong siswa untuk melakukan percobaan.

2) Mengenal anak secara perorangan

Setiap siswa pasti memiliki karakteristik yang berbeda. Ada siswa yang memiliki kemampuan tinggi dalam menyerap materi pelajaran, ada juga siswa yang agak lambat dalam menyerap materi pelajaran. Dengan mengenal kekurangan dan kelebihan dari tiap siswa didiknya, guru bisa merumuskan perlakuan khusus yang harus diberikan kepada setiap siswa. Misalnya, siswa yang memiliki kemampuan lebih bisa diarahkan untuk membantu temannya yang memiliki kemampuan kurang dalam belajarnya.

3) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisaian belajar

Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Berdasarkan pengalaman, anak akan menyelesaikan tugas dengan baik bila mereka duduk berkelompok. Duduk seperti ini memudahkan mereka untuk berinteraksi dan bertukar pikiran.

4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah

Untuk memancing siswa agar mengeluarkan daya nalarnya, guru bisa melontarkan pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban terbuka, semisal “Apa yang terjadi bila tanaman tidak mendapat sinar matahari?” atau “Apa yang terjadi di saat gerhana matahari?”. Pertanyaan-pertanyaan terbuka semacam itu akan memicu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif demi menemukan pemecahan masalah.

5) Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik

Ruangan kelas sebagai lingkungan utama tempat berlangsungnya

pembelajaran, merupakan salah satu aspek yang harus mendapat perhatian lebih dalam strategi PAIKEM. Salah satu hal yang bisa dilakukan adalah memajang karya-karya siswa. Selain hasil karya siswa, dinding kelas juga bisa ditemplei oleh beragam media pembelajaran, seperti poster, diagram, peta, alat peraga dll. Benda-benda tersebut sekaligus dapat dijadikan rujukan saat kegiatan pembelajaran.

6) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar

Salah satu sumber belajar yang sangat kaya bagi kegiatan pembelajaran peserta didik adalah lingkungan. Contohnya, siswa diajak mengamati pertumbuhan tanaman di taman atau kebun sekolah. Namun, demi efektifitas waktu dan biaya, tidak selamanya siswa diajak ke lingkungan untuk belajar. Guru bisa mengambil salah satu bagian dari lingkungan belajar ke dalam kelas, contohnya membawa contoh tanaman ke dalam ruang kelas atau membawa foto/gambar dari lingkungan belajar ke dalam kelas.

7) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar

Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa. Umpan balik hendaknya lebih mengungkap kekuatan daripada kelemahan siswa. Selain itu, cara memberikan umpan balik pun harus secara santun. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas belajar selanjutnya. Catatan dan komentar yang berkaitan dengan pekerjaan siswa jauh lebih bermakna daripada sekedar angka-angka.

8) Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental

Banyak guru yang sudah merasa puas bila menyaksikan para siswa kelihatan sibuk bekerja dan bergerak. Apalagi jika bangku dan meja diatur berkelompok serta duduk saling berhadapan. Keadaan tersebut bukanlah cirri yang sebenarnya dari PAIKEM. Sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, dan mengemukakan merupakan tanda aktif mental. Syarat berkembangnya aktif mental adalah tumbuhnya perasaan tidak takut: takut ditertawakan, takut disepelkan, atau takut dimarahi jika salah. Peran guru dalam hal ini guru hendaknya menghilangkan penyebab rasa takut tersebut, baik yang datan dari guru itu sendiri maupun dari temannya. Berkembangnya rasa takut sangat bertentangan dengan aspek Menyenangkan dari strategi PAIKEM.



Bab 11

Model Pembelajaran Inkuiri Bahasa Indonesia

Metode Inkuiri metode inkuiri merupakan metode pembelajaran dimana seluruh kemampuan yang dimiliki siswa dipakai untuk mencari dan melakukan suatu penyelidikan secara sistematis, kritis, logis, dan analitis untuk memperoleh jawaban atas rumusan masalah yang sudah dirumuskan oleh siswa sendiri. Menurut Sanjaya (2006:196), metode inkuiri merupakan suatu metode pembelajaran yang lebih menekankan suatu proses berpikir secara kritis dan analitis dalam upaya mencari dan menemukan sendiri jawaban atas suatu masalah yang dikemukakan. Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Terdapat tiga ciri utama strategi pembelajaran inkuiri, yaitu:

1. Strategi inkuiri menekankan aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran.
2. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri.
3. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari prsoses mental.

Sanjaya (2006:206) mengatakan bahwa strategi pembelajaran inkuiri tersebut memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang sehingga pembelajaran lebih bermakna;
2. Inkuiri dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka;
3. Inkuiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman;
4. Inkuiri memfasilitasi kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, artinya siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode inkuiri adalah metode yang menekankan siswa untuk berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban atas suatu masalah yang dikemukakan.

Prinsip pembelajaran inkuiri ada 5 menurut Sanjaya (2006:197-199), yaitu:

1. Berorientasi pada pengembangan intelektual Kriteria keberhasilan dari proses belajar menggunakan metode ini bukan ditentukan oleh sejauh mana siswa menguasai materi, namun sejauh mana siswa beraktivitas mencari dan menemukan sesuatu.
2. Prinsip interaksi Interaksi merupakan suatu proses pembelajaran. Guru mengarahkan siswa agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui interaksi mereka.
3. Prinsip bertanya Guru memiliki peran sebagai penanya dimana pertanyaan tersebut bertujuan untuk meminta perhatian, melacak, mengembangkan kemampuan dan menguji siswa.
4. Prinsip belajar untuk berpikir Belajar merupakan suatu proses berpikir, yaitu proses mengembangkan potensi seluruh otak baik otak kiri maupun otak kanan.
5. Prinsip keterbukaan Belajar merupakan suatu proses mencoba berbagai kemungkinan. Siswa perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya.

Metode inkuiri memiliki macam-macam jenis. Berikut merupakan jenis inkuiri menurut Zuriyani (2012:11) yaitu :

1. Inkuiri bebas, yaitu merupakan proses inkuiri dimana siswa diberi kebebasan menemukan permasalahan untuk diselidiki, menemukan dan menyelesaikan masalah secara mandiri, merancang prosedur atau langkah-langkah yang diperlukan.
2. Inkuiri terbimbing, yaitu merupakan proses inkuiri dimana siswa dituntut untuk menemukan konsep melalui petunjuk-petunjuk seperlunya, berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing dari seorang guru.
3. Inkuiri modifikasi, yaitu merupakan kolaborasi dari inkuiri terbimbing dan inkuiri bebas.

Berdasarkan macam-macam metode inkuiri yang telah dijelaskan oleh Zuriyani diatas inkuiri terbimbing merupakan inkuiri yang sesuai dengan karakter siswa SD. Dalam inkuiri terbimbing ini siswa masih mendapatkan bimbingan dalam pembelajaran berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing dari seorang guru. Menurut Eggen (2012:177) temuan terbimbing adalah suatu pendekatan mengajar dimana guru memberi siswa contoh-contoh topik spesifik dan memandu siswa untuk memahami topik tersebut. Metode inkuiri terbimbing merupakan metode inkuiri dimana guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri terbimbing, siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya melalui arahan dan petunjuk dari guru. Arahan dan petunjuk tersebut biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa pada pengetahuannya. Dengan metode ini siswa akan dihadapkan pada tugas – tugas untuk diselesaikan melalui diskusi maupun individu dan diharapkan siswa mampu menyelesaikan masalah tersebut dan menarik kesimpulan secara mandiri dengan bimbingan dan arahan dari guru. Menurut Trianto (2009:166-169) terdapat langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran inkuiri:

1. Mengajukan Pertanyaan atau permasalahan
2. Merumuskan hipotesis
3. Mengumpulkan data
4. Analisis data
5. Membuat kesimpulan

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar saat ini menerapkan pendekatan komunikatif dan fungsional. Pendekatan tersebut memungkinkan integrasi materi bidang studi yang lain yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Inkuiri menjadi model yang dapat

dikembangkan untuk mengkolaborasikan muatan pelajaran lain ke dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya dalam pembelajaran IPA, siswa diminta melakukan percobaan secara inkuiri, laporan yang dikerjakan siswa dapat menjadi bagian dari muatan Bahasa Indonesia.



Apri Damai Sagita Krissandi, Lahir di Yogyakarta, 4 April 1988. Menyelesaikan pendidikan di SMA Kolese De Britto pada tahun 2006, selanjutnya mengambil jurusan Sastra Indonesia Universitas Gadjah Mada dan Pasca Sarjana Pendidikan Bahasa Universitas Negeri Jakarta. Pernah menjadi wartawan, guru SMA, guru SMP, dan guru SD di beberapa sekolah swasta di Jakarta, serta mengajar sebagai dosen Bahasa Indonesia di Trisakti School of Management Jakarta. Saat ini mengajar sebagai dosen Bahasa Indonesia dan menjabat sebagai Wakil Ketua Program Studi PGSD Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Buku yang pernah ditulis berjudul *Perlawanan Sastra Koran dalam Hegemoni Orde Baru 1970-1980*. Penulis dapat dihubungi di email apridamai@gmail.com

B. Widharyanto, Menempuh sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di IKIP Sanata Dharma selanjutnya melanjutkan jenjang S2 dan S3 Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Malang. Saat ini mengajar di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma, selain itu menjabat sebagai kepala P4 (Pusat Penelitian dan Pelayanan Pendidikan). Disela aktivitas mengajar kerap memberikan pelatihan bagi guru-guru di berbagai wilayah Indonesia. Aktif menulis jurnal dan penelitian. Penulis dapat dihubungi melalui email bwidharyanto@gmail.com

Rishe Purnama Dewi, Menempuh sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Sanata Dharma selanjutnya melanjutkan pasca sarjana Linguistik Terapan Universitas Negeri Yogyakarta, Saat ini mengajar di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma. Aktif menulis jurnal dan penelitian. Penulis dapat dihubungi melalui



Penerbit PT Media Maxima
Graha Persada Sentosa Blok A4 No. 8
Bekasi, Jawa Barat 17125
Telepon/Fax : 021-29084504
Email : media_maxima@yahoo.co.id
website : www.mediamaxima.net

