
PENGAJARAN BAHASA DI SEKOLAH DASAR

NURFITRIANA

Magister PGMI UIN SUSKA RIAU

nurfitrianayudha@gmail.com

Abstrak

Pendidikan pada era modern saat ini dituntut dengan suatu hal yang baru. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran di sekolah secara khusus berbeda-beda, bergantung dari materi, media, dan metode yang digunakan. Pembelajaran yang konvensional cenderung membuat siswa merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran di kelas. Demikian pula yang terjadi pada pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini belum dilaksanakan secara inovatif. Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan suatu pembelajaran yang menarik perhatian siswa, khususnya pada tingkatan sekolah dasar. Dalam menyajikan suatu pembelajaran yang inovatif diperlukan suatu media dan model yang sesuai dengan materi atau topik yang sedang dibahas. Untuk itu, guru sebagai ujung tombak yang mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan diharapkan dapat menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Pembelajaran, bahasa Indonesia.

Abstract

Education in the modern era is currently demanded with a new thing. This is because in the learning process in schools is specifically different, depending on the material, media, and methods used. Conventional learning tends to make students feel bored following the learning process in the classroom. Likewise, what happens in Indonesian language learning that has not been implemented in an innovative manner. Seeing these conditions, it requires a learning that attracts students' attention, especially at the elementary school level. In presenting an innovative learning required a media and model that is in accordance with the material or topic being discussed. For that reason, the teacher as the spearhead that directs students in achieving educational goals is expected to be able to use innovative media and learning models into Indonesian language learning.

Keywords: Learning, Indonesian.

PENDAHULUAN

Disadari bersama bahwa guru memiliki peran yang sangat vital dalam proses pembelajaran di kelas. Guru memiliki tugas dan tanggung jawab dalam menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa gurulah yang akan menjadi faktor penentu keberhasilan siswa

dalam mengadopsi dan menumbuhkembangkan nilai-nilai kehidupan hakiki.

Harus diakui tugas guru memanglah berat. Mereka tidak hanya dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan dalam bentuk pembelajaran di kelas, tetapi juga harus mampu menjadi seorang yang piawai dalam mendidik sikap dan mental para siswa, menjaga kepribadiannya di tengah masyarakat, dan terus mengasah kemampuannya

profesionalnya sebagai seorang pengajar. Tentu hal ini merupakan tugas yang teramat berat ketika nilai-nilai yang berkembang di tengah-tengah masyarakat sudah demikian jauh merasuk dalam dimensi peradaban yang sudah kurang berimbang.

Tujuan luhur sebuah proses pembelajaran di sekolah akan sulit tercapai jika dalam proses pembelajaran masih berlangsung secara monoton dan cuma seadanya. Fenomena dewasa ini menunjukkan mayoritas guru dalam proses pembelajaran masih cenderung bergaya indoktrinatif, dogmatis, dan hanya memperlakukan siswa sebagai objek yang pasif, tidak layak diajak untuk berdialog dan berinteraksi. Apalagi kalau cakupannya berada di tingkatan Sekolah Dasar. Untuk itu, guru perlu melakukan langkah dan inisiatif dalam mendesain proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pendekatan proses. Guru memiliki kebebasan untuk melakukannya di kelas.

Keberadaan kurikulum yang ada saat ini sudah sangat leluasa memberikan kesempatan kepada guru untuk menerapkan berbagai gaya dan kreativitasnya dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif, atmosfer kelas tidak terpasung dalam suasana yang kaku dan monoton lagi. Para siswa perlu lebih banyak diajak untuk berdiskusi, berinteraksi, dan berdialog sehingga mereka mampu mengkonstruksi konsep dan kaidah-kaidah keilmuan sendiri, bukan dengan cara dicekoki atau diceramahi. Oleh

karena itu, perlu adanya inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat menggugah semangat belajar siswa, terutama pembelajaran bahasa Indonesia yang pada akhirnya proses pembelajaran dapat berhasil secara maksimal. Keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta sikap positif terhadap bahasa Indonesia.

Pengajaran Bahasa Indonesia

Pengajaran dapat diartikan sebagai suatu proses mengajar. Mengajar adalah penyampaian ilmu kepada orang yang belajar. Tardif dalam Syah mendefinisikan mengajar (2010: 179) sebagai perbuatan yang dilakukan seseorang (dalam hal ini guru) dengan tujuan membantu atau memudahkan orang lain (siswa) melakukan kegiatan belajar. Masih dari halaman yang sama, Tyson dan Carol mendefinisikan bahwa mengajar adalah sebuah cara dan sebuah proses hubungan timbal balik antara siswa dan guru yang sama-sama aktif melakukan kegiatan.

Dalam arti yang lebih ideal, mengajar bahkan mengandung konotasi membimbing dan membantu untuk memudahkan siswa dalam menjalani proses perubahannya sendiri, yakni proses belajar untuk meraih kecakapan cipta, rasa, dan karsa yang menyeluruh dan utuh (Syah: 2010: 178).

Dari beberapa definisi mengajar di atas, secara singkat dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah sebuah proses yang dilakukan seseorang (guru) yang memungkinkan terjadinya pembelajaran pada siswa. Jadi, guru dituntut untuk dapat memfasilitasi siswa secara efektif agar terjadi pembelajaran dimana siswa

berperan aktif dalam mengembangkan dirinya untuk mencapai berbagai kecakapan. Guru yang efektif adalah guru yang dapat menggunakan waktu secara efisien dan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu guru perlu memiliki pengetahuan tentang pengelolaan pembelajaran yang termasuk kedalamnya pengetahuan tentang peserta didik, penguasaan metode pengajaran, dan pengelolaan kelas yang baik.

Pembelajaran akan terjadi apabila siswa merespon stimulus yang diberikan oleh guru. Untuk itu, guru harus mampu memberikan stimulus yang memunculkan motivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Guru perlu mengenali siswanya secara personal untuk mengetahui gaya belajar atau kecenderungan siswa dalam belajar sehingga nantinya dapat memberikan scaffolding dan memilih metode yang tepat dalam membimbing siswa untuk menggali pengetahuan yang ada dalam dirinya. Menciptakan iklim kelas yang menyenangkan dimana terjalin hubungan baik antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa juga akan mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif.

Pengajaran bahasa seperti pengajaran lainnya memiliki metodologi yang terdiri dari 4 komponen, yaitu: Pendekatan (Approach), Metode (Method), serta Teknik dan Prosedur (Technique and Procedure).

1. Pendekatan

Menurut Anthony dalam Brown (2003: 14), Pendekatan adalah sekumpulan asumsi yang

berhubungan dengan hakikat bahasa, belajar, dan mengajar. Atau dapat dikatakan bahwa pendekatan adalah sekumpulan teori tentang hakikat bahasa, belajar, dan mengajar. Berbagai teori tentang hakikat bahasa, belajar, dan mengajar telah dijelaskan pada poin-poin sebelumnya. Pendekatan pendekatan ini digunakan dalam setting pengajaran bahasa.

2. Metode

Masih menurut Anthony, metode adalah rencana keseluruhan untuk pengajaran bahasa yang berdasarkan pada pendekatan tertentu. Metode yang dipilih guru dalam proses Belajar Mengajar didasarkan pada pendekatan yang dipilih guru terkait dengan bahasa, belajar, dan mengajar. Tarigan (2009: 13) menjelaskan, "Agar suatu pendekatan dapat menuju kepada metode, kita perlu mengembangkan design (rancang bangun) bagi sistem instruksional. Rancang bangun merupakan tingkatan analisis metode. Menurut Tarigan, dalam penyusunan metode, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu:

- a. apa tujuan metode;
- b. cara memilih dan menyusun bobot bahasa di dalam metode, yaitu model silabus yang tergabung dalam metode;
- c. peranan para pembelajar;
- d. peranan para pengajar;
- e. peranan bahan pengajaran atau materi instruksional.

Sebelum mengajar, perlu ditentukan apa tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran agar

guru dapat menilai apakah pada akhir pembelajaran tujuan yang telah direncanakan sebelumnya tercapai atau tidak. Untuk mencapai tujuan tadi, guru mempertimbangkan metode apa yang paling cocok diimplementasikan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Di dalam metode terperinci apa yang dilakukan guru, apa yang dilakukan siswa, dan apa materi yang akan dibawakan dalam proses belajar mengajar.

Contoh: Guru memilih pendekatan atau teori yang mengatakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi. Dari pendekatan ini, guru memilih satu metode yang memungkinkan siswa melakukan komunikasi antara satu sama lain (Student Student Interaction). Oleh karena itu, guru memilih metode pembelajaran kooperatif yang dapat mendukung interaksi antara siswa. Dari metode kooperatif yang ada, guru memilih metode Think Pair Share yang menurut guru sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik).

3. Teknik dan Prosedur

Teknik adalah aktifitas spesifik yang termanifestasi di dalam kelas yang konsisten terhadap metode yang artinya juga selaras dengan pendekatan. (Anthony dalam Brown: 2003: 14). Aktivitas aktivitas ini memiliki langkah langkah yang tersusun secara kronologis yang disebut prosedur. Contoh: Metode Think Pair Share yang tadi dipilih guru merupakan aktivitas yang akan

dimanifestasikan di alam kegiatan belajar mengajar. Prosedur untuk menjalankan metode ini adalah :

Think : Guru mengajukan pertanyaan atau topic yang terkait dengan pelajaran dan meminta siswa-siswanya untuk memikirkan sendiri jawaban untuk pertanyaan selama 1-3 menit.

Pair : Guru meminta siswa untuk berpasang-pasangan dan mendiskusikan segala hal yang telah mereka pikirkan. Interaksi selama periode ini dapat berupa saling berbagi jawaban atau berbagi ide. Guru memberikan waktu 4-5 menit untuk berpasangan.

Share : Pada langkah ini guru meminta pasangan-pasangan siswa berbagi hasil diskusi mereka dengan seluruh kelas. Lebih efektif bagi guru untuk berjalan mengelilingi ruangan, dari satu pasangan ke pasangan lain sampai separuh pasangan berkesempatan melaporkan hasil diskusi mereka. (Suprijono: 2011:91)

Adapun bahasa berfungsi sebagai sarana berpikir ilmiah, menyampaikan pendapat, mengutarakan perasaan, dan berinteraksi dengan masyarakat bahasa. Dalam menggunakan bahasa, ada 4 kompetensi yang harus dikuasai oleh pengguna atau pembelajar bahasa yang oleh Dell Hymes, seorang pakar sociolinguistik, disebut Kompetensi Komunikatif (Communicative Competence). Oleh karena itu, pengajaran bahasa ditujukan agar siswa mampu mencapai Kompetensi Komunikatif. Empat komponen atau subkategori yang berbeda membangun

konsep Kompetensi Komunikatif; dua subkategori pertama mencerminkan penggunaan sistem linguistik itu sendiri; dua yang terakhir menndefinisikan aspek aspek fungsional komunikasi. (Brown: 2007: 241)

1. Kompetensi Gramatikal

“Kompetensi gramatikal adalah pengetahuan tentang komponen leksikal dan kaidah morfologi, sintaksis, semantik tata bahasa kalimat, dan fonologi.” (Canale and Swain dalam Kumaravadivelu: 17). Apabila menguasai kompetensi *grammatical*, siswa akan mampu menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah dan struktur kalimat yang benar dan diterima oleh masyarakat pengguna bahasa.

2. Kompetensi Wacana

Kemampuan untuk menggunakan aspek aspek bahasa sebagai suatu wacana dimana serangkaian kalimat atau ujaran saling berhubungan dan membentuk suatu kesatuan yang bermakna, baik lisan maupun tulisan. “Jika kompetensi gramatikal berfokus pada tata bahasa taraf kalimat, kompetensi wacana berurusan dengan hubungan antar kalimat”. (Brown: 2007: 242). Siswa yang memiliki kompetensi wacana mampu merangkai kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi paragraf yang menyampaikan suatu pesan, informasi, atau cerita yang memiliki arti.

3. Kompetensi Sociolinguistik

Kompetensi Sociolinguistik mengacu pada kemampuan penggunaan bahasa yang sesuai

dengan kaidah kaidah sosial budaya. Jadi, penggunaan bahasa disesuaikan dengan konteks dimana, kapan, dan kepada siapa kita sedang berbicara. Sesuai dengan penjelasan Canale and Swain dalam Kumaravadivelu (2006: 17) yang mengatakan bahwa: ”Kompetensi Sociolinguistik adalah pengetahuan tentang sejauh mana ujaran diproduksi dan dipahami secara layak dalam konteks sociolinguistik yang berbeda tergantung pada faktor faktor kontekstual seperti status, maksud dari interaksi, dan norma norma dalam berinteraksi”.

Contoh: A: Wah, sudah kosong gelasnya.

B: Sebentar sya ambilkan air lagi.

Dengan menggunakan pragmatik seperti kalimat A di atas, kita dapat menyampaikan maksud secara tidak langsung seperti yang dilakukan A. Tanpa harus memerintah B untuk mengambilkan air, B dapat mengerti apa yang dimaksudkan oleh A.

Dari kedua contoh di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan dan pemilihan komponen bahasa berbeda beda dan disesuaikan pada konteks dimana, kapan, dan kepada siapa kita sedang berbicara. Dengan demikian, akan ada perbedaan cara berbicara antara siswa dengan sesama siswa dan siswa dengan guru, antara atasan dan bawahan, dan orang tua dan anak. Siswa diharapkan dapat mengembangkan Kompetensi Sociolinguistik agar dapat menggunakan bahasa yang sesuai dalam berbagai konteks sosial.

4. Kompetensi Strategi

Canale dan Swain dalam Kumaravadivelu (2006: 17) menjelaskan bahwa Kompetensi Strategis adalah strategi komunikasi verbal dan nonverbal yang bisa dipakai untuk mengimbangi kemacetan dalam komunikasi karena variabel variabel performa atau kompetensi yang tidak memadai. Sebagai tambahan, Brown (2007: 243) menuliskan, “Bahkan, kompetensi strategis adalah cara kita memanipulasi bahasa untuk memenuhi tujuan tujuan komunikatif tertentu”. Jadi, kompetensi strategi merupakan strategi yang digunakan pengguna bahasa agar pembicaraan dapat berjalan lancar.

Pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Dalam konteks program belajar mengajar, program pembelajaran yang inovatif dapat berarti program yang dibuat sebagai upaya mencari pemecahan suatu masalah. Itu disebabkan karena program pembelajaran tersebut belum pernah dilakukan atau program pembelajaran yang sejenis sedang dijalankan, akan tetapi masih perlu mengalami perbaikan. Program pembelajaran

yang sifatnya memperbaiki program pembelajaran sebelumnya yang tidak memuaskan hasilnya dapat digolongkan inovatif karena mencoba untuk memecahkan masalah yang belum terpecahkan.

Ada beberapa teori yang mendasari pembelajaran inovatif. *Pertama*, teori kognitif. Teori kognitif didasari perilaku yang tidak tampak dapat dipelajari secara ilmiah seperti pada perilaku yang tampak. Perilaku yang tidak tampak merupakan proses internal yang merupakan hasil kerja potensi psikis. Teori kognitif lebih mengandalkan pikiran dan konsep dasar yang dimiliki pembelajar daripada pengalaman. Kognitif amat menjauhi model menghafal, tetapi yang diorientasikan secara mendalam adalah belajar bermakna di mana tiap proses pembelajaran haruslah bermakna, yang mampu mengelaborasi kognisi seseorang. Situasi belajar apa pun dapat bermakna apabila pembelajar mempunyai seperangkat pembelajaran yang bermakna, yakni penghubungan tugas belajar yang baru dengan apa yang sudah diketahuinya. Tugas belajar tersebut secara potensial akan bermakna bagi pembelajar. Menurut Piaget (2011), semua anak berkembang melalui urutan yang sama, meskipun jenis dan tingkat pengalaman mereka berbeda satu sama lainnya. Perkembangan mental anak terjadi secara bertahap dari tahap yang satu ke tahap yang lebih tinggi.

Kedua, teori humanistik. Proses belajar tidak hanya terjadi karena seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya dan meresponnya, tetapi terjadi pula karena pelaku belajar berkomunikasi dengan individu lainnya. Proses belajar terjadi karena komunikasi personal. Dalam diri pelaku belajar atau siswa terjadi transaksi akibat komunikasi dua arah atau lebih yang masing-masing mendapat kesempatan, baik selaku inisiator maupun mereaksi komunikasi. Komunikasi itu dapat berlangsung secara akrab, intensif, dan mendalam. Menurut Rogers (2008), dalam konteks belajar yang diciptakan, manusia akan belajar apa saja yang dia butuhkan. Konsep tersebut saat ini memberikan perubahan besar bagi konsep pembelajaran yang bertumpu pada pembelajar. Pembelajar itu sangat individual. Oleh karena itu, jika ingin berhasil dalam pembelajaran, perhatikan kebutuhan individual dalam belajar.

Ketiga, teori Gestalt. Psikologi Gestalt memandang unsur-unsur yang terlibat dalam proses belajar tidak terpisahkan, tetapi merupakan totalitas dalam membentuk medan belajar. Oleh karena itu, teori ini disebut pula dengan teori medan. Menurut Lewin (2010), perubahan tingkah laku merupakan indikator hasil belajar yang diperoleh dan lingkungan yang disediakan difungsikan untuk memfasilitasi potensi internal yang terdapat dalam diri pelaku belajar. Selain itu, diuraikan juga

pentingnya motivasi dalam pembelajaran. Motivasi adalah faktor yang dapat mendorong setiap individu untuk berperilaku. Motivasi muncul karena adanya daya tarik tertentu dan juga bisa muncul karena pengalaman yang menyenangkan, misalnya pengalaman kesuksesan.

Media dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Sanjaya (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang inovatif adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa serta bersifat baru. Secara umum, fungsi media pembelajaran antara lain: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan

anak belajar mandiri dan (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang Sama. Bentuk dan jenis media sangat beragam.

Media berdasarkan bentuk penyajiannya dikelompokkan menjadi media visual, audio, dan audio visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Selanjutnya, media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang hanya dapat didengar. Suara atau bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan. Adapun media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru, sebab penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para

siswa untuk belajar. Berikut adalah media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar.

Kartu Kata

Flash card adalah kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu satu detik untuk masing-masing kartu. Tujuannya adalah untuk melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan.

Cara membuat: pada kartu yang panjang ditemplei sebuah gambar sederhana. Di samping gambar ditulis suatu pilihan tiga kata, satu yang sesuai dengan gambar dan dua yang mirip dengan gambar. Pada punggung kartu warnai suatu ruang untuk menyatakan kata yang benar. Kemudian disediakan jepit kertas.

Cara bermain: dua orang siswa memutuskan kata mana yang sepadan dengan gambar, kemudian menaruh jepit disamping kartu kata itu. Untuk mengecek baliklah kartu.

Papan Flannel

Papan flannel adalah papan yang berlapis kain flannel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Papan

flannel termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah tripleks atau papan. Kemudian membuat guntingan-guntingan flannel yang di letakkan di bagian belakang gambar.

Langkah-langkah dan cara penggunaan dalam proses pembelajaran antara lain: (1) gambar yang telah diberiksan kain flanel disiapkan terlebih dahulu, (2) siapkan papan flanel dan gantungan papan flanel tersebut didepan kelas atau pada bagian yang mudah dilihat oleh pembelajar; dan (3) ketika pengajar akan menerangkan bahan pelajaran dengan menggunakan gambar, maka gambar dapat ditempelkan pada papan flanel yang telah dilapisi kain flannel.

Model Pengajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif di Sekolah Dasar

Ada berbagai model pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam mencapai kompetensi berbahasa, yaitu model pembelajaran dengan pendekatan komunikatif dan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Example non Example (Contoh-noncontoh)

Model *example non example* adalah model pembelajaran dengan metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat diperoleh dari kasus atau gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar. Langkah-langkah pembelajaran

dengan menggunakan model *example non example* antara lain:

- Guru menyiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui proyektor;
- Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan siswa untuk mengamatai dan menganalisis gambar.
- Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar dicatat pada kertas.
- Setiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
- Mulai dari komentar atau hasil diskusi guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan
- Kesimpulan.

Kelebihan model pembelajaran ini antara lain: (1) siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar; (2) siswa lebih mengetahui aplikasi dan materi berupa contoh gambar; dan (3) siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat. Selain itu, terdapat kekurangan pada model pembelajaran ini antara lain: (1) tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar; dan (2) memakan waktu yang lama.

Picture and Picture (Gambar ke Gambar)

Model *picture and picture* adalah suatu model dengan metode yang menggunakan gambar dipasangkan atau diurutkan

menjadi urutan yang logis. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* antara lain:

- Guru menyajikan kompetensi yang ingin dicapai.
- Guru menyajikan materi sebagai pengantar;
- Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi
- Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar menjadi urutan yang logis.
- Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut;
- Dari urutan gambar, guru menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai; dan
- Kesimpulan atau rangkuman.

Kelebihan model pembelajaran ini antara lain: (1) guru lebih mengetahui kemampuan tiap-tiap siswa, dan (2) melatih siswa untuk berfikir logis dan sistematis. Adapun kekurangan dari metode ini adalah memakan banyak waktu dan banyak siswa yang pasif.

Mind Mapping (Pemetaan Pikiran)

Pemetaan pikiran sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal peserta didik atau untuk menemukan alternatif jawaban. Langkah-langkah model pemetaan pikiran antara lain:

- Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai;

- Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang ingin ditanggapi oleh peserta didik sebaiknya permasalahan mempunyai alternatif jawaban;
- Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang;
- Tiap kelompok menginventarisasi atau mencatat alternatif jawaban hasil diskusi;
- Tiap kelompok membacakan hasil diskusi dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru; dan

Dari data-data di papan, peserta didik diminta membuat kesimpulan atau guru memberikan bandingan sesuai dengan konsep guru.

Make a Match (Membuat Pasangan)

Model *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan. Keunggulannya adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran *make a match* antara lain:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya

satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawabannya;

- Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu;
- Setiap siswa mendapat kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang;
- Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban);
- Siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu diberi point.
- Setelah babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; dan
- Kesimpulan

Role Playing (Bermain Peran)

Model *role playing* mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan sebagai tokoh atau benda mati. Langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan model *role playing* antara lain:

- Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan;
- Menunjuk bebrapa siswa untuk mempelajari naskah sebelum kegiatan belajar mengajar;
- Membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang;
- Memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang telah dipersiapkan;
- Masing-masing siswa dalam kelompok memperhatikan dan mengamati skenario yang dipergakan;

- Setelah selesai, siswa diberikan lembar kerja untuk didiskusikan;
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi;
- Membuat kesimpulan, evaluasi, dan penutup.

Jigsaw

Langkah pembelajaran dengan menggunakan model Jigsaw antara lain:

- Siswa dikelompokkan sebanyak 1 sampai dengan 5 orang siswa;
- Tiap orang dalam team diberi bagian materi berbeda;
- Tiap orang dalam team diberi bagian materi yang ditugaskan;
- Anggota dari team yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka;
- Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke dalam kelompok asli dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama;
- Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi;
- Guru memberi evaluasi; dan
- Penutup

Tematik

Implementasi pembelajaran tematik dilakukan dengan beberapa tahapan-tahapan antara lain perencanaan, penerapan pembelajaran, dan evaluasi. Dalam tahap perencanaan pembelajaran tematik, langkah-

langkah yang harus dilakukan adalah perencanaan meliputi pemetaan Kompetensi Dasar, penentuan tema, analisis indikator, penetapan jaringan tema, penyusunan silabus, dan penyusunan RPP. Pada tahap penerapan/pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah kegiatan pendahuluan, inti, dan akhir. Sementara dalam tahap evaluasi atau penilaian pembelajaran tematik adalah penilaian proses dan hasil. Alat penilaian yang digunakan berupa tes dan non tes, yang meliputi tes tertulis, tes lisan, tes perbuatan, catatan perkembangan siswa, portofolio.

Kuantum

Pembelajaran kuantum memiliki lima prinsip tetap yang serupa dengan azas utama “bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Prinsip-prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek pembelajaran kuantum. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

Segalanya berbicara. Segalanya dari lingkungan kelas, bahasa tubuh kita, kertas yang kita bagikan hingga rancangan pembelajaran kita, semuanya mengirim pesan tentang belajar.

Segalanya bertujuan. Semua yang terjadi dalam pengubahan kita mempunyai tujuan untuk proses pembelajaran. *Pengalaman sebelum pemberian nama.* Proses belajar yang paling baik adalah ketika siswa telah mengalami sebuah informasi sebelum

mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.

Akui setiap usaha. Proses belajar mengandung suatu risiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Ketika siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

Pembelajaran kuantum memodelkan filosofi pengajaran dan strateginya dengan maestro yang mengingatkan kita pada kerangka rancangan belajar *Quantum Teaching* yang dikenal sebagai TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan)

PAIKEM

Secara garis besar, PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

- Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat;
- Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa;
- Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan

belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca;

- Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok; dan
- Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Penutup

Pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Teori yang mendasari pembelajaran inovatif yaitu teori kognitif, teori humanistik atau teori sosial dan teori gestalt.

Media pembelajaran inovatif adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa serta bersifat baru. Media berdasarkan bentuk penyajiannya dikelompokkan menjadi media visual, media audio dan media audio visual. Contoh media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yakni kartu kata dan papan flannel.

Model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain *examples non examples, picture and picture, mind mapping, make a match, role playing, jigsaw*, tematik, kuantum, dan PAIKEM.

Daftar Rujukan

- Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Basiran, Mokh. 1999. *Apakah yang Dituntut GBPP Bahasa Indonesia Kurikulum 1994*. Yogyakarta: Depdikbud
- Darjowidjojo, Soenjono. 1994. *Butir-butir Renungan Pengajaran Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Asing*. Makalah disajikan dalam Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Asing. Salatiga: Univeristas Kristen Satya Wacana
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. 1995. *Pedoman Proses Belajar Mengajar di SD*. Jakarta: Proyek Pembinaan Sekolah Dasar
- Gintings, Abdorrakhman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2011. *Strategi*

- Pembelajaran Bahasa.*
Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional:
Implementasi Kurikulum
Tingkat Satuan Pendidikan
(KTSP) dan Sukses dalam
Sertifikasi Guru.* Jakarta:
Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi
Pembelajaran
Berorientasi Standar
Proses Pendidikan.*
Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana, & Ahmad Rivai.
2010. *Media Pengajaran.*
Bandung: Sinar Baru
Algesind