

Seri V

PEMBELAJARAN KREATIF ERA SOCIETY 5.0 DI SEKOLAH DASAR



Penyunting

Ida Zulaeha

Panca Dewi Purwati

Ayu Setyaningrum

Esty Setyo Utaminingsih

Rodika Adi Lesmana



Penerbit

L P P M

Universitas Negeri Semarang

**PEMBELAJARAN KREATIF ERA SOCIETY 5.0
DI SEKOLAH DASAR**

SERI 5

Tim Penulis

Ida Zulaeha

Panca Dewi Purwati

Belita Yoan Intania

Sarida Nur Asani

Rodika Adi Lesmana

Almira Jovankova Yunani

Esty Setyo Utaminingsih

Ayu Setyaningrum

Novia Puji Rahayu

Idammatussilmi



Penerbit

L P P M

Universitas Negeri Semarang

PEMBELAJARAN KREATIF ERA SOCIETY 5.0 DI SEKOLAH DASAR

Seri 5

Tim Penulis

Ida Zulaeha

Panca Dewi Purwati

Belita Yoan Intania

Sarida Nur Asani

Rodika Adi Lesmana

Almira Jovankova Yunan

Esty Setyo Utaminingsih

Ayu Setyaningrum

Novia Puji Rahayu

Idammatussilmi

Penyunting

Ida Zulaeha

Panca Dewi Purwati

Ayu Setyaningrum

Esty Setyo Utaminingsih

Rodika Adi Lesmana

Layout & Desain Cover

Idammatussilmi

Sarida Nur Asani



Penerbit

L P P M

Universitas Negeri Semarang

Gedung Prof. Dr. Retno Sriningsih Satmoko. Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat Kampus Sekaran. Gunungpati.
Semarang 50992

Email sentraki@mail.umnes.ac.id

ISBN 978-623-366-116-4

PRAKATA

Society 5.0 atau *Super Smart Society* merupakan sebuah konsep yang dicetuskan oleh Jepang dan baru diresmikan pada tanggal 21 bulan Januari tahun 2021. Adapun konsep dari *society 5.0* ini adalah menjadikan manusia sebagai sumber inovasi, di mana tidak hanya terbatas untuk faktor manufaktur/ industri, tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi fisik dan virtual.

Inovasi pembelajaran di era *society 5.0* penting dilakukan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan penyusunan buku tentang inovasi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar ini, diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi guru sekolah dasar untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Buku ini berisi tentang penerapan model pembelajaran di sekolah dasar yang dipadukan dengan berbagai macam media pembelajaran atau metode dan pendekatan yang telah disesuaikan penulis dengan masalah yang dihadapi oleh siswa pada setiap tingkat kelas. Era *society 5.0* menekankan pada pemulihan kembali perilaku sosial seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain setelah adanya wabah pandemi Covid-19 yang menyerang dunia beberapa tahun terakhir, buku ini hadir dengan model-model interaksi sosial yang diperlukan dalam menghadapi era *society 5.0*.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Ida Zulaeha, M.Hum. dan Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd., atas bimbingannya, hingga buku ini dapat diterbitkan dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak yang turut berkontribusi positif dalam penerbitan buku ini. Kritik dan saran kami harapkan untuk meningkatkan kualitas buku ini di kemudian hari.

Semarang, 6 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Prakata.....	I
V	
Daftar	Isi
.....	I
V	
Daftar Tabel	IV
Daftar Gambar.....	VI
Karakteristik Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Tahap Operasional Konkret di Era Society 5.0	
Ida Zulaeha, Suratno, Ahmad Fajar Habibi	1
Pengembangan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas Level 2 melalui Pemilihan Stimulus Teks Fiksi Berbasis Kearifan Lokal	
Panca Dewi Purwati	13
Penerapan Media Kartu Huruf Bergambar Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Menulis Permulaan	
Belita Yoan Intania.....	26
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> dengan Media Multisensori untuk Peningkatan Keterampilan MMP	
Sarida Nur Asani	40
Bercerita Berpasangan Menyenangkan (Bergayeng) dalam Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Dongeng Hewan Kelas II SD	
Rodika Adi Lesmana	60
Penggunaan Metode Kontrastif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Dwibahasa Majemuk di Sekolah Dasar	
Almira Jovankova Yunan	75

Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> dengan Media <i>Srapbook</i> untuk Peningkatan Keterampilan Pengungkapan Kalimat Saran	
Ayu Setyaningrum.....	83
Model <i>Role Playing</i> Berseri dalam Pembelajaran Menyampaikan Saran pada Peserta Didik Kelas III	
Esty Setyo Utaminingsih	99
Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Media Peta Pikiran untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Sejarah Siswa Kelas V	
Novia Puji Rahayu	119
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Pendekatan Pragmatik untuk Peningkatan Keterampilan Menyampaikan Informasi Peserta Didik Kelas VI	
Idammatussilmi	131
Glosarium	147
Indeks	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Penilaian Pola Asuh Otoriter	6
Tabel 1.2	Tingkat Pola Asuh Otoriter	7
Tabel 1.3	Hasil Penilaian Menulis Teks Narasi Pola Asuh Otoriter	7
Tabel 1.4	Tingkat Pola Asuh Permitif	8
Tabel 1.5	Hasil Penilaian Menulis Teks Narasi Pola Asuh Permitif	9
Tabel 1.6	Tingkat Pola Asuh Demokratis	10
Tabel 1.7	Hasil Penilaian Menulis Teks Narasi Pola Asuh Demokratis 11	
Tabel 2.1	Kisi-kisi AKM Kelas Literasi Membaca Level 2 Teks Fiksi.....	20
Tabel 3.1	Sintaks Media Kartu Huruf Bergambar melalui Metode SAS	36
Tabel 3.2	Kompetensi Dasar	38
Tabel 4.1	Kegiatan Guru dan Siswa	49
Tabel 4.2	Kompetensi Dasar	53
Tabel 4.3	Desain Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> dengan Pendekatan Multisensori	55
Tabel 5.1	Kriteria Penilaian Keterampilan Menceritakan Kembali	67
Tabel 5.2	Sintaks Model Pembelajaran Bergayeng	69
Tabel 7.1	Kriteria Penghargaan Kelompok	94
Tabel 8.1	Sintaks Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berseri	108
Tabel 9.1	Kompetensi Dasar	126
Tabel 9.2	Langkah Model Pembelajaran Langsung	126
Tabel 10.1	Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Pendekatan Pragmatik	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Contoh Penerapan Model SAS	35
Gambar 4.1	Tampilan Media Audio Visual	54
Gambar 4.2	Tampilan Media Visual Tubuh	54
Gambar 4.3	Tampilan Media Huruf Timbul.....	54
Gambar 4.4	Tampilan Media Kartu Pertanyaan dan Kartu Jawaban	55
Gambar 5.1	Boneka Tangan	71
Gambar 5.2	Cerita Dongeng Hewan	71
Gambar 7.1	Skema <i>Games Tournament</i>	87
Gambar 7.2	Siklus Penelitian	92
Gambar 7.3	Alur Penempatan Peserta Turnamen.....	96
Gambar 8.1	Gambar Berseri	111
Gambar 9.1	Teks Narasi Sejarah	127
Gambar 9.2	Peta Pikiran Teks Narasi Sejarah	128
Gambar 10.1	Cerpen Lika – liku Sekolah	141

KARAKTERISTIK POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK TAHAP OPERASIONAL KONKRET DI ERA SOCIETY 5.0

Ida Zulaeha¹, Suratno², Ahmad Fajar Habibi³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang

idazulaeha@mail.unnes.ac.id

suratno@mail.unnes.ac.id

ahmadfajarhabibi@gmail.com

Abstrak. Keterampilan bahasa anak tahap operasional konkret dipengaruhi oleh peran orang tua. Orang tua memiliki kewajiban penuh atas pola asuh terhadap anak. Pola asuh yang diterima seorang anak akan mempengaruhi perkembangan kognitifnya, sehingga perlu adanya pertimbangan matang dalam memilih karakteristik pola asuh yang sesuai. Kesesuaian tersebut dapat diperhatikan berdasarkan kemampuan anak dan kondisi lingkungan sosialnya. Pada era *society* 5.0 kemampuan asertif anak sangat diperlukan, karena komunikasi secara lisan maupun tulis menjadi salah satu bentuk unjuk aksi atas kemampuan kognitifnya. Penelitian ini bertujuan untuk membedah pengaruh pola asuh orang tua di era *society* 5.0 terhadap perkembangan bahasa anak tahap operasional konkret. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen di SD Negeri Godo 02 Kecamatan Winong, Kabupaten Pati yang diikuti 31 siswa dengan menulis teks narasi. Pembagian pola asuh orang tua menjadi tiga jenis yaitu (1) pola asuh otoriter, (2) pola asuh permisif, dan (3) pola asuh demokratis. Hasil dari penelitian ini adalah tingkat kesesuaian pola asuh orang tua terhadap perkembangan bahasa anak tahap operasional konkret di era *society* 5.0

Kata kunci: pola asuh orang tua, perkembangan bahasa, tahap operasional konkret

Pendahuluan

Perubahan lingkungan sosial dan pendidikan dapat mempengaruhi kemampuan individu secara penuh (Chusnandari, 2018). Pola berpikir yang ditanamkan pada anak tahap operasional konkret menjadi sangat

penting, karena pada tahap ini akan terbentuk pola pikir dan sifat alami anak dari pengalamannya berada di suatu lingkungan. Pola pikir dan sifat alami yang terkandung pada diri seseorang akan menjadi karakter yang dominan pada tahap selanjutnya. Karakteristik yang secara umum terlihat pada anak tahap operasional konkret adalah anak mulai berfikir nalar pada kehidupannya dimulai dari logika sederhana berupa kemampuannya menganalisis objek yang memiliki wujud fisik. Logika yang anak tuangkan menghadirkan proses penalaran yang bersumber pada informasi dan pengalaman yang dimilikinya.

Informasi yang anak miliki bisa berasal dari kegiatan pembelajaran formal maupun nonformal. Sedangkan pengalaman merupakan proses alami yang harus anak hadapi untuk mendapatkan konsep baru atau setidaknya menguji konsep yang telah dimilikinya. Perkembangan informasi dan pengalaman yang anak dapatkan merupakan bentuk pengarahan dari pola lingkungan yang orang tua buat secara sadar maupun tidak sadar. Proses tumbuh kembang bahasa anak dapat belangsung alamiah, namun kualitas prosesnya bergantung pola asuh orang tua (Purandina, 2021). Lingkungan yang menjadi tempat tumbuh kembang karakter anak saat ini masuk dalam sebuah era yang di sebut sebagai society 5.0. Era society 5.0 merupakan bentuk terobosan baru dari era teknologi 4.0 sebelumnya. Dalam era society 5.0 ada sebuah kemajuan yang diunggulkan dan menjadi konsep dasar munculnya terobosan ini.

Era society 5.0 memberikan banyak perubahan salah satunya pada pola asuh orang tua terhadap anak. Pola asuh yang terbentuk pada pribadi orang tua saat ini merupakan produk dari lalu lintas informasi dari berbagai sumber. Perjalanan informasi yang tersebar melalui internet sangat mudah didapatkan, sehingga orang tua hanya perlu mengaksesnya atau mungkin bisa saja muncul pada beranda media sosial mereka secara tidak sengaja. Konsep arahan pola asuh orang tua atau yang biasa disebut *parenting* saat ini sangat mudah diakses, sehingga sebagai orang tua hanya perlu menyeleksi mana yang kiranya bisa diterapkan kepada anak-anaknya. Peran orang tua terhadap

perilaku tindak laku dan tutur seorang anak mencerminkan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anak. Proses pembelajaran kepada anak dimulai dari pola asuh orang tua dalam keluarga, karena dari keluarga merupakan pusat pembinaan dan pendidikan (Mude, 2020). Untuk menggambarkan pengaruh pola asuh orang tua di era *society* 5.0 terhadap kemampuan bahasa anak pada tahap operasional konkret, perlu adanya analisis perkembangan bahasa anak yang dikemas dalam proses pembelajaran.

Teori Konseptual

Konsep pola asuh orang tua mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Pengaruh yang anak terima merupakan bentuk pengendalian dan pengarahan dari orang tua untuk menjadikannya anak yang berkompeten. Untuk mengerti seperti apa bentuk pengendalian dan pengarahan yang baik, orang tua juga perlu belajar dari berbagai sumber, misal sumber buku, media sosial, pengalaman sendiri atau orang lain dan sebagainya. Banyaknya informasi mengenai cara asuh anak saat ini, dapat membuat kualitas pola asuh orang tua terhadap perkembangan kompetensi anak menjadi lebih baik. Kompetensi anak pada tahap operasional konkret juga merupakan proses yang perlu orang tua arahkan. Sehingga setelah melewati tahap operasoinal konkret, anak menjadi lebih siap untuk menjadi individu yang lebih baik di era *society* 5.0 dengan koridor berilmu dan beretika.

Karakteristik Pola Asuh Orang Tua

Menurut Asfandiyar dalam Aini (2022: 46) pola asuh orang tua terdiri atas (1) pola asuh otiriter; (2) pola asuh permisif; dan (3) pola asuh demokrasi. Karakteristik ketiga pola asuh ini menjadi indikator pembeda dalam pengelompokan hasil menulis teks narasi anak tahap operasional konkret. Sebagai bentuk media ekspresi, menulis teks narasi menjadi salah satu pilihan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang optimal. Teks narasi dipilih karena struktur dan kebakasaannya yang sederhana. Inti dari penulisan teks narasi adalah penggambaran sejelas-jelasnya tentang peristiwa yang terjadi. Dipadukan dengan

model pembelajaran berbasis masalah menjadikan proses penilaian terhadap teks narasi lebih optimal, karena guru memancing siswa untuk mengekspresikan apa yang menjadi unek-unek atau isi hati dan perasaannya.

Berdasarkan apa yang dikerjakan oleh siswa dalam pembelajaran menulis teks narasi, dapat dilihat sejauh mana kemampuan bahasanya, seperti apa pemikirannya, dan kondisi dirinya. Konsep pembelajaran tersebut menjadi salah satu indikator gambaran dirinya terhadap keadaan lingkungan, khususnya lingkungan keluarga. Pada tahap operasional konkret kreativitas anak dalam memproduksi gaya bahasanya semakin kuat dan berkarakter. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, anak akan memperlihatkan bagaimana penanaman pola asuh yang telah orang tua berikan pada tahap sebelumnya, dan menjadi lahan untuk anak memperoleh pengalaman dan pembelajaran baru dari bekal tersebut. Sehingga bahasa menjadi butir penting dalam memberikan pola asuh orang tua kepada anak. Kemampuan bahasa anak pada tahap operasional konkret dengan kolaborasi hasil analisis pola asuh orang tua dan hubungannya dengan era *society* 5.0. Tantangan pembelajaran dalam dunia pendidikan di era *society* 5.0 adalah penyesuaian kompetensi berbagai bidang keterampilan terhadap perkembangan teknologi dengan tetap memperhatikan lingkungan sosial (Rahayu, 2021).

Era Society 5.0

Pada era *society* 5.0 anak tahap operasional konkret dapat dilihat salah satunya dari caranya berinteraksi dengan lingkungan. Penggunaan bahasa tulis atau lisan menjadi indikator komunikasi kepeduliannya dengan lingkungannya. Di era ini kemampuan komunikasi adalah salah satu bekal utama dalam menghadapi perubahan global (Wurianto, 2019). Selain itu, bisa dengan melihat kemampuan anak disaat mengekspresikan pemikiran dan perasaannya pada lingkungan. Cara anak dalam memilih bentuk ekspresi dapat diarahkan dengan meningkatkan sisi kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar, misal berkolaborasi dan berbagi. Konsep kolaborasi dan berbagi sebagai

bentuk kepedulian individu bisa ditandai dari kebahasaannya. Contoh ketika anak membuat narasi dalam pembelajaran bahasa, sejauh apa dia akan menceritakan tentang dirinya dan bagaimana caranya mempersepsikan orang lain dalam hidupnya dengan deretan kata. Indikator narasi yang anak buat dapat diambil sisi kepeduliannya melalui seberapa banyak kata aku, kamu, kita, kami, dan mereka. Diksi dari narasi yang anak susun dapat menjadi butir penilaian bahasa anak pada tahap operasional konkret terhadap kondisi pola asuh orang tua di era *society* 5.0.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan subjek sampel 31 siswa kelas lima SD Negeri Godo 02 Kecamatan Winong, Kabupaten Pati. Metode pembelajarannya menggunakan *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah. Metode ini dipilih karena sejalan dengan konsep pola asuh orang tua yang pada dasarnya merupakan pembentukan karakter melalui informasi dan pengalaman. Pembentukan karakter anak tidak lepas dari masalah dan tantangan, sehingga dengan metode pembelajaran berbasis masalah membuat anak merasa mendapat pengalaman dan tantangan baru dari hal tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket pola asuh, tes uraian menulis narasi dengan kontrol penilaian kualitas isi, organisasi isi, struktur kalimat, dan kerapian penulisan, serta dokumentasi. Pada sisi pola asuh orang tua, jenis pola asuh dibagi menjadi tiga yaitu pola asuh otoriter, permisif, dan demokratis. Sembilan anak dengan pola asuh otoriter, lima anak dengan pola asuh permisif, dan 17 anak dengan pola asuh demokratis.

Pembahasan

Setelah siswa melakukan proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan dengan materi teks narasi dengan pretest dan post test, diambil hasil penilaian sebagai berikut.

Kelompok	Nilai Rata-rata	
	Pretest	Posttest
Eksperimen 1	50.10	84,33

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Pola Asuh Otoriter

Hasil penilaian terdiri atas hasil tes sembilan anak pola asuh otoriter dengan nilai rata-rata 84,22, lima anak pola asuh permisif dengan nilai rata-rata 81,80, dan tujuh belas anak pola asuh demokratis dengan nilai rata-rata 86,97. Peningkatan nilai rata-rata dari menulis teks narasi merupakan bentuk perkembangan bahasa anak dengan tipikal pola asuh yang berbeda-beda. Pencapaian rata-rata nilai berdasarkan jenis pola asuh orang tua memiliki signifikansi yang tinggi berdasarkan hasil penilaian pretest dan post test. Namun tingkat perbedaan pencapaian tiap jenisnya tidak terlampau jauh. Berikut penjelasan rinci mengenai hasil analisis perkembangan bahasa anak tahap operasional konkret di era *society* 5.0 dengan jenis pola asuh orang tua yang berbeda.

Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter yang orang tua terapkan kepada anak mereka merupakan bentuk pilihan yang sudah diperkirakan baik buruknya. Tipikal dari pola asuh ini adalah orang tua menerapkan aturan yang harus ditaati oleh anak-anaknya. Jika terjadi pelanggaran yang dilakukan anak, maka akan ada hukuman atas kesalahannya. Secara umum pola ini menekankan anak harus patuh dalam segala hal. Satu sisi terlihat disiplin namun sisi lain memberikan gambaran mengenai terbatasnya kesempatan anak untuk berfikir luas, karena dia diarahkan untuk takut kepada semua bentuk hukuman. Anak dengan pola asuh ini cenderung menghindari masalah dengan tidak melanggar aturan di kemudian hari. Pola ini bagus untuk mengontrol kedisiplinan, namun ketakutan yang muncul secara tidak sadar menjadi tembok penghalang anak untuk mengekspresikan apa yang dipikirkannya. Berikut tingkat kriteria pola asuh otoriter yang dianalisis dari 9 siswa.

No	Jenis Pola Asuh	Jumlah	P (%)	Kriteria
1	Otoriter	9	86,67	Tinggi

Tabel 1.2 Tingkat Pola Asuh Otoriter

Perkembangan bahasa 9 anak dengan pola asuh otoriter berdasarkan hasil analisis, mendapatkan kriteria tinggi 86,67% karena di dalam konsep disiplin yang ada pada dirinya. Bentuk penuangan ekspresi dengan teks narasi menjadi salah satu pilihan. Menuangkan mengenai apa yang ada dalam pikirannya, apa yang dia rasakan, dan apa yang ingin dia ceritakan. Sehingga teks yang dihasilkan memiliki unsur ekspresif yang nyata, bukan hanya sekadar baris-baris kalimat. Arah curahan ekspresi menggambarkan kemampuan anak yang dapat menahan keinginan dalam perasaannya. Perlu ada media ekspresi dan komunikasi orang tua untuk anak dengan pola asuh otoriter, karena orang tua memiliki peran terhadap perilaku asertif anak (Siwoyo. 2019). Media ekspresi yang diberikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis teks narasi, bisa menjadi salah satu pilihan media berekspresi anak. Kontribusi anak dengan pola asuh otoriter di lingkungan sosialnya juga nyata. Ikut berperan aktif dan partisipatif, namun akan terjadi dua kecenderungan yaitu dia bisa menjadikan lingkungan tersebut sebagai pelampiasan ekspresinya atau keikutsertaannya hanya sebatas ketaannya terhadap aturan, tanpa ada ekspektasi apapun terhadap lingkungan.

Setelah diberi pembelajaran berbasis masalah dan pengelompokan berdasarkan jenis pola asuh orang tua pada masing-masing siswa, dihasilkan nilai menulis teks narasi sebagai berikut:

No	Kategori	Rentang	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	85-100	5	438	55,56	84,22
2	Baik	69-84	4	320	44,44	
3	Cukup	53-68	0	0	0	
4	Kurang	0-52	0	0	0	

Jumlah	9	758		Baik
---------------	----------	------------	--	-------------

Tabel 1.3 Hasil Penilaian Menulis Teks Narasi Pola Asuh Otoriter

Berdasarkan hasil penilaian tersebut menggambarkan bahwa kemampuan siswa dengan pola asuh otoriter dalam menulis narasi mendapatkan nilai rata-rata 84,22 di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Artinya dalam konsep pembelajaran bahasa kemampuan ekspresi siswa dengan pola asuh otoriter mendapatkan kategori baik. Hasil penilaian menulis teks narasi yang baik, bisa menjadi salah satu indikator bahwa pola asuh otoriter di era *society* 5.0 bisa menjadi salah satu pilihan orang tua dalam membentuk kemampuan kognitif anak.

Pola Asuh Permisif

Pola asuh orang tua jenis ini mengarah pada kebebasan anak. Orang tua cenderung memberikan aturan yang longgar terhadap pilihan dan gaya hidup anak. Kontrol diri anak terhadap hidupnya menjadi kurang terarah karena tidak terbiasa melatih dirinya terhadap batasan yang mengenai apa yang dilakukannya. Pola kehidupan anak seperti ini akan berubah ketika dia menemukan dan sadar terhadap batasan seperti apa yang membuatnya mandiri. Salah satu keunggulan anak dari pola asuh seperti ini adalah pemikirannya yang bebas, jiwa ekspresifnya cenderung tanpa batas. Namun kelemahan pada ranah ekspresifnya adalah tidak terarah, keinginannya keluar dari koridor yang ada sangat tinggi. Pemikirannya terhadap rasa ekspresinya terlampau kuat. Namun sebagai bentuk kontribusinya di era *society* 5.0 dianggap sebagai bentuk kekurangtepatan, karena peran orang tua yang kompleks dalam pembentukan pola pikir dan karakter anak tahap operasional konkret sangat penting. Berdasarkan informasi dan data peneliti peroleh, siswa dengan pola asuh ini memiliki kriteria sebagai berikut:

No	Jenis Pola Asuh	Jumlah	P (%)	Kriteria
1	Permisif	5	71.25	Tinggi

Tabel 1.4 Tingkat Pola Asuh Permisif

Karakter anak yang terbentuk dari pola asuh ini membuat 5 anak dengan kriteria tinggi hanya memilih kondisi lingkungan seperti apa yang dia inginkan. Penyesuaian dirinya terhadap lingkungan yang berbeda menjadi hal yang berat dan dianggap sebagai hal yang harus dihindari. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, anak dengan pola asuh permisif mendapatkan nilai rata-rata terendah dibandingkan dengan jenis pola asuh lainnya. Dalam konsep penilaian didasari dengan berbagai konsep penyajian. Bergesekan dengan karakter anak dengan pola asuh permisif membuat anak harus mengikuti teori pembelajaran menulis teks narasi, sehingga dalam memilih isi konten dibebaskan sebagai bentuk penyesuaian materi terhadap latarbelakang kehidupan masing-masing anak. Berikut hasil penilaian siswa dengan pola asuh permisif dalam menulis narasi:

No	Kategori	Rentang	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	85-100	1	87	20	81,80
2	Baik	69-84	4	322	80	
3	Cukup	53-68	0	0	0	
4	Kurang	0-52	0	0	0	
Jumlah			5	409		Baik

Tabel 1.5 Hasil Penilaian Menulis Teks Narasi Pola Asuh Permisif

Hasil dari penilaian menulis teks narasi siswa dengan pola asuh permisif mendapatkan pencapaian rata-rata dalam kategori baik. Satu peserta mendapat kategori sangat baik dan 4 orang mendapat kategori baik. Hasil penilaian anak dengan jenis permisif menjadi jenis pola asuh dengan pencapaian nilai rata-rata terendah apabila dibandingkan dengan jenis pola asuh lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pola asuh permisif di era *society 5.0* masih bisa diterapkan oleh orang tua, karena mampu membuat siswa menjadi merasa bebas dalam berekspresi. Namun perlu ditekankan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak adalah faktor dari dalam diri anak dan dari luar diri anak seperti lingkungan (Soekanto. 2004), Seyogianya

tetap ada bimbingan orang tua kepada anak dengan pola asuh permisif, untuk mengarahkan kehidupannya dalam menghadapi keadaan sosial di era *society* 5.0.

Pola Asuh Demokratis

Pola asuh orang tua jenis ini merupakan salah satu pilihan yang populer di era *society* 5.0. Hal ini terbukti dengan lebih banyaknya anak dalam satu kelas eksperimen yang terbentuk dari pola asuh ini. Pola asuh demokratis menekankan bentuk perhatian, kehangatan, dan keterbukaan penuh kasih sayang kepada anak. Orang tua mampu memosisikan dirinya terhadap pola perkembangan masing-masing anak. Pada tahap operasional konkret orang tua memberikan arahan yang sesuai sebagai bentuk pembekalan anak pada tahap perkembangan yang berikutnya. Dari apa yang orang tua berikan pada setiap tahap perkembangan, melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri berdasarkan penanaman pola pikir dan pola asuh yang diberikan dari lingkungan kecil di sekitarnya. Kriteria pola asuh demokratis

No	Jenis Pola Asuh	Jumlah	P (%)	Kriteria
1	Demokratis	17	87.5	Tinggi

Tabel 1.6 Tingkat Pola Asuh Demokratis

Berdasarkan hasil penilaian menulis teks narasi, kebahasaan anak dengan pola asuh ini mendapatkan rata-rata yang paling tinggi dibanding dengan pola asuh lainnya. Pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak tahap operasional konkret adalah kemudahannya dalam mengekspresikan buah pikirannya dengan baik dan terarah. Konsep komunikasi yang baik menjadi indikator bahwa interaksi bahasa yang berkualitas mejadi nilai yang perlu ditanamkan pada keluarga di era *society* 5.0. Bekal anak untuk diterjunkan pada masyarakat luas sudah dalam kategori baik, kontribusinya dalam berkomunikasi sudah terkonsep karena anak tau mana yang menjadi hak dan kewajibannya (Casmini. 2007). Kepedulianya terhadap orang lain dapat dipertanggungjawabkan karena dengan bekal dasar komunikasi yang baik dapat menyelesaikan segala bentuk

permasalahan di lingkungan sosialnya. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa pola asuh anak oleh orang tua di era *society* 5.0 memiliki keberagaman cara, namun untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak pada tahap operasional konkret memiliki kesesuaian yang tinggi dengan pola asuh demokratis. Berikut hasil penilaian menulis teks narasi oleh anak dengan pola asuh demokratis di era *society* 5.0.

No	Kategori	Rentang	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata
1	Sangat Baik	85-100	17	1529	100	86,97
2	Baik	69-84	0	0	0	
3	Cukup	53-68	0	0	0	
4	Kurang	0-52	0	0	0	
Jumlah			17	1529		Baik

Tabel 1.7 Hasil Penilaian Menulis Teks Narasi Pola Asuh Demokratis

Hasil penilaian terhadap anak dengan pola asuh demokratis mendapatkan nilai rata-rata tertinggi. Anak dengan pola asuh demokratis dibuktikan mampu mengekspresikan pemikirannya dengan baik. Sehingga jenis pola asuh demokratis sangat direkomendasikan penerapannya kepada anak di era *society* 5.0.

Penutup

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa pola asuh orang tua di era *society* 5.0 memiliki kontribusi nyata dalam perkembangan bahasa anak. Setiap jenis pola asuh mendapatkan hasil pencapaian yang berbeda-beda. Pola asuh otoriter mendapatkan posisi kedua dalam perolehan nilai rata-rata menulis teks narasi. Pola asuh permisif berada pada posisi terakhir dalam pemerolehan nilai rata-rata. Dan pola asuh demokratis memperoleh posisi terbaik dibandingkan dengan jenis pola asuh lain. Jenis pola asuh memiliki tingkat kesesuaian yang berbeda apabila diterapkan pada setiap anak. Faktor internal anak memberikan pengaruh besar pula terhadap matangnya jenis pola asuh yang diberikan oleh orang tua. Sehingga komunikasi yang baik antara orang tua dan anak menjadi salah satu kunci utama indikator

keberhasilan pola pendidikan di era *society* 5.0.

Daftar Pustaka

- Aini, Indah Nur. (2020). Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dengan Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berdasarkan Pola Asuh Orang Tua. Tesis Magister Tesis Magister Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Casmini. 2007. Dasar-Dasar Pengasuhan Kecerdasan Anak. Yogyakarta: Pilar Media
- Chusnandari, M., & Ichsan, I. (2018). Hubungan Antara Pola Asuh Orangtua Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(2), 209-230.
- Mude, E. (2020). Cyber Parenting In Society 5.0. *Integritas: Jurnal Teologi*, 2(1), 61-76.
- Purandina, I. P. Y. (2021). Implementasi Media Digital Untuk Perkembangan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 66-78.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87-100.
- Siwoyo, C. H., Zulaeha, I., & Awalya, A. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua, Lingkungan Sosial dan Sekolah terhadap Sikap Bahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(2), 108-111.
- Soekanto, Soejono. 2004. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wurianto, A. B. (2019, March). Literasi Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Kewirausahaan Profesi di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 (Peluang dan Tantangan). In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 3, No.1).

PENGEMBANGAN ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM (AKM) KELAS LEVEL 2 MELALUI PEMILIHAN STIMULUS TEKS FIKSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Panca Dewi Purwati

Univeritas Negeri Semarang

pancadewi@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Asesmen Nasional sudah diberlakukan tahun 2021. Berdasarkan analisis kebutuhan masih ada guru-guru yang belum paham program asesmen tersebut. Asesmen Nasional meliputi AKM Nasional, AKM Sertifikasi (khusus siswa kelas XII), dan AKM Kelas. AKM Kelas level 2 wajib dikuasai guru kelas III dan IV jenjang sekolah dasar. Penentuan desain AKM sangat bergantung pada keberadaan stimulus soal. Komponen utama yang wajib ada pada AKM (stimulus asesmen) memegang peranan penting. Maka stimulus AKM Kelas level 2 perlu didesain berbasis kearifan lokal. Stimulus teks fiksi berbasis kearifan lokal diprediksi berdampak pada siswa maupun guru. Berdasarkan dugaan tersebut maka penting disusun tinjauan ilmiah berkenaan dengan pengembangan AKM Kelas Level 2 khusus pada teks fiksi. Agar efektif dan berdampak positif maka stimulus teks fiksi AKM dipilih jenis teks berbasis kearifan lokal. Tujuan tinjauan ilmiah ini adalah mendeskripsi komponen dan mendekripsi langkah-langkah pengembangan, AKM Kelas level 2 melalui stimulus teks fiksi berbasis kearifan lokal. Komponen AKM Kelas level 2 meliputi stimulus, proses kognitif, konteks, dan bentuk soal variatif. Adapun langkah penyusunan AKM Kelas Level 2 sejalan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan, melibatkan penelitian deskriptif, penelitian, evaluasi, dan penelitian eksperimen. Kinerja guru mengembangkan AKM Kelas Level 2 teks fiksi berbasis kearifan lokal berdampak, bagi siswa dan guru. Siswa diprediksi meningkat angka literasi, rasa percaya diri, wawasan berliterasi, dan memperoleh kesempatan berproses dalam pembelajaran dengan lebih baik sehingga mencapai tujuan pembelajaran lebih maksimal. Guru semakin mantap kompetensi profesionalnya dengan bukti berhasil mengembangkan instrumen AKM Kelas Level 2 Teks Fiksi berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: AKM kelas level 2, asesmen stimulus AKM, kearifan lokal

Pendahuluan

Kompetensi literasi siswa diharapkan memiliki kompetensi menginterpretasi, menilai, menggunakan, dan menggambarkan berbagai jenis teks dengan muatan permasalahan yang heterogen (Purwanto, 2017). Seluruh kompetensi tersebut sangat penting dalam kehidupan. Namun faktanya kompetensi literasi siswa Indonesia diketahui masih rendah. Hal ini dapat diketahui berdasarkan data OECD (2018) bahwa hasil PISA (*Programme for International Students Assessment*). Kompetensi bidang matematika, sains, dan membaca masih rendah.

Kompetensi literasi membaca sejak tahun 2021 sudah diukur melalui kegiatan AN 2021. Berdasarkan hasil pengamatan dan berpikir logis tampaknya upaya peningkatan kompetensi literasi membaca sangat tepat bila dilakukan sejak pada siswa yang ada di jenjang pendidikan dasar, yaitu siswa yang ada di sekolah dasar. Karena pelaku siswa peserta AN adalah siswa di level 3, maka persiapan pelatihan pengembangan penyusunan AKM Kelas diprioritaskan pada AKM Kelas level 2. Pengembangan AKM Kelas literasi membaca membutuhkan teks, fiksi dan nonfiksi.

Penyediaan teks literasi membaca diprediksi mampu mendorong mutu pendidikan dan hasil belajar siswa. Pemerintah melalui surat edaran Mendikbud Nomor 1 Tahun 2021 resmi mengeluarkan kebijakan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) sebagai pengganti UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer). ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) merupakan evaluasi yang dilakukan pemerintah untuk pemetaan mutu sistem pendidikan pada tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah. Asesmen Nasional mengevaluasi capaian siswa, mengevaluasi dan memetakan sistem berupa input, proses, dan hasil.

Terkait dengan perubahan kebijakan tersebut, berdasarkan wawancara kepada guru, siswa, dan orang tua siswa diperoleh pernyataan bahwa banyak yang belum paham ANBK, juga guru sebagai penanggung jawab AKM Kelas. Timbulnya miskonsepsi pada

substansi keduanya telah diteliti oleh Kisno et al., (2021). Penelitian serupa pun dilakukan oleh Sudioanto dan Kisno (2021) yang menemukan data bahwa guru di sekolah dasar masih belum mampu merancang dan menyajikan pembelajaran berbasis AKM Kelas. Masih diperkuat fakta saat persiapan AKM Literasi Membaca jenjang Kelas (Purwati et al., 2021) siswa masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah siswa terbiasa dalam mengerjakan soal yang bentuknya beragam. Masalah ini sangat penting untuk segera diatasi.

Guru sebagai penanggung jawab AKM Kelas idealnya menguasai pengembangan instrumen AKM Kelas. Siswa yang menghadapi AN adalah siswa kelas V. Maka sangat strategis bila guru mempersiapkan siswa sukses di AKM Kelas Level 2, yaitu saat siswa duduk di kelas III dan kelas IV. Namun berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan diperoleh informasi bahwa guru umumnya belum menguasai kompetensi menyusun AKM Kelas dengan efektif. Umumnya guru masih bergantung pada contoh-contoh instrumen yang disiapkan oleh Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Pusmenjar) Kemdikbud Republik Indonesia. Masalah ini perlu solusi dengan memberikan tinjauan ilmiah pengembangan AKM Kelas.

AKM Kelas literasi membaca level 2 terdiri atas teks fiksi dan teks nonfiksi. Teks tinjauan ilmiah ini berisi paparan langkah efektif pengembangan AKM Kelas level 2 khusus pada teks fiksi. Teks fiksi disarankan berbasis kearifan lokal karena dapat digunakan sarana penanaman karakter nasionalis siswa. Pemikiran ilmiah ini diprediksi mampu memotivasi guru untuk secara mandiri mencoba mengembangkan AKM Kelas level 2 khusus teks fiksi, disesuaikan perubahan kurikulum.

Kurikulum merupakan instrumen penting sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan. Penggunaan kurikulum dibatasi oleh waktu karena adanya dinamika dalam masyarakat. Kurikulum 2013 segera berakhir dan digantikan oleh Kurikulum Merdeka. Keduanya menjadi dasar dalam kinerja guru di bidang asesmen/ evaluasi.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, tinjauan ilmiah ini memiliki tujuan mendeskripsi komponen AKM Kelas Level 2 melalui stimulus teks fiksi berbasis kearifan local dan mendeskripsi Langkah-langkah pengembangan AKM Kelas Level 2 melalui stimulus teks fiksi berbasis kearifan lokal.

Asesmen Nasional, AKM Nasional, AKM Kelas

Asesmen (*The Glossary of Education Reform, 2020*) dilakukan dengan menggunakan berbagai metode atau alat agar dapat mengevaluasi, mengukur, dan mendokumentasikan kesiapan akademik, kemajuan belajar, perolehan keterampilan, atau kebutuhan siswa. Asesmen Nasional (AN) adalah program penilaian terhadap mutu sekolah dan program kesetaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Satuan pendidikan dinilai berdasarkan hasil belajar siswa berkenaan dengan kompetensi literasi, kompetensi numerasi, survei karakter, dan survei lingkungan belajar.

AN bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dan karakter siswa. Implementasi AN adalah tiga jenis Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), yaitu AKM Nasional, AKM Kelas, dan AKM Sertifikasi. AKM Kelas level 2 merupakan tanggung jawab guru pada jenjang sekolah dasar. AKM Kelas dipilah dalam enam level. Khusus pada jenjang pendidikan sekolah dasar dikenakan tiga level AKM Kelas, yaitu level 1 (kelas 1 dan 2), level 2 (kelas 3 dan 4), dan level 3 (kelas 5 dan 6). AKM Kelas kompetensi Literasi Membaca dilakukan untuk mengukur kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kapasitas individu sebagai warga Indonesia dan warga dunia agar produktif pada siswa di level tertentu.

AKM Kelas Berbasis Komputer

Bahan ajar maupun asesmen tidak hanya berbentuk media cetak, akan tetapi juga berbasis teknologi, seperti bahan ajar dan asesmen elektronik. Guru tidak hanya memanfaatkan buku guru dan buku siswa dalam memadukan beberapa mata pelajaran. Namun melalui beberapa bahan ajar dan asesmen elektronik diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam menjalankan pembelajaran tematik secara praktis dalam skala yang lebih luas dengan bentuk non-cetak berbasis digital.

Pengembangan perangkat pembelajaran elektronik (Yanti & Hamdu 2021) diharapkan dapat mendukung proses membangun generasi berkelanjutan di Indonesia. Salah satunya berupa instrumen asesmen. Instrumen AKM Kelas Level 2 dikemas dalam aplikasi sehingga dapat diakses siswa menggunakan komputer atau perangkat digital lainnya dengan catatan tersambung internet. Aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk mengemas AKM antara lain google form, testmoz, dan quizizz.

Teks Fiksi Kearifan Lokal

Cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2019) adalah cerita yang berisi rangkaian alur yang menampilkan berbagai peristiwa dan tokoh yang saling menjalin secara serasi serta dikemas dalam bahasa narasi dan dialog. Cerita fiksi dapat dipahami sebagai metafora atau kiasankehidupan. Artinya model-model lengkap yang dikisahkan melalui cerita fiksi merupakan kiasan, simbolisasi, perbandingan, atau perumpamaan dari kehidupan yang ada.

Teks berbasis lokal (Fitriyah & Samadhy 2020) adalah teks yang dirancang dan dikembangkan dengan memuat kebudayaan lokal yang berada ditempat teks tersebut digunakan. Proses pembelajaran, termasuk teks yang dilibatkan sebagai bahan ajarnya, seharusnya dimulai dari lingkungan terdekat atau yang sering dijumpai siswa. karena nilai-nilai kearifan lokal dapat membantu siswa untuk lebih cepat memahami konsep nilai-nilai positif dalam teks (Nurfitriani et al., 2018). Penyediaan teks fiksi berbasis lokal mendekatkan isi teks dekat dengan pengalaman dan kehidupan siswa, dan diharapkan

mengembangkan daya fantasi siswa.

Komponen AKM Kelas Level 2 Berbasis Teks Fiksi Lokal

Kompetensi literasi sangat dibutuhkan siswa menghadapi tuntutan pembelajaran abad 21. Siswa yang mempunyai kompetensi literasi (Winangi, 2021) berarti menguasai seperangkat kognitif dan psikomotor individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang berliterasi diprediksi mampu bersaing dalam kehidupan global.

Penguasaan literasi siswa kelas III dan IV sekolah dasar dapat ditempuh salah satunya melalui kegiatan penilaian yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu AKM Kelas level 2. Berdasarkan penjelasan dan contoh-contoh instrument AKM Kelas yang telah ditetapkan Pusmenjar maka komponen AKM dapat ditetapkan oleh guru sebelum mendesain AKM.

Adapun komponen yang ada dalam AKM meliputi stimulus, proses kognitif, konteks, dan bentuk soal yang bervariasi. Stimulus asesmen dibuat menarik (bila perlu ada gambar dan teks), disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta AKM. Stimulusnya mengacu pada kehidupan sehari-hari dan kekinian yang bersentuhan dengan kehidupan siswa. Stimulus yang dihadirkan bisa berupa grafik, tabel, gambar infografis yang dilengkapi dengan teks sesuai kontennya. Stimulus harus bermanfaat untuk memecahkan masalah, transfer konsep, dan memicu siswa untuk berpikir kritis. Dan yang sangat penting adalah stimulus tidak mengandung unsur perpecahan sarapppk (suku, agama, ras, antargolongan, pornografi, politik, propaganda, kekerasan).

Stimulus yang dihadirkan bisa berupa grafik, tabel, gambar infografis yang menarik perhatian dan menyenangkan siswa. Sesuai dengan pernyataan Suryani (2021) bahwa pembelajaran efektif dan menyenangkan dapat dilakukan secara induktif. Kehadiran stimulus AKM yang menarik perhatian siswa mampu ‘memaksa’ mereka menikmati AKM.

Stimulus AKM dalam pembahasan ini dikhususkan pada jenis teks fiksi. Salah satu upaya pengembangan yang dilakukan guru yaitu memilih stimulus berupa teks fiksi berbasis kearifan local agar lebih berdampak pada siswa sebagai pengguna AKM. Stimulus berupa dua atau lebih teks utuh dipecah-pecah dalam beberapa instrumen. Ada kalanya penggalan teks tersebut diulang sebagai stimulus untuk indikator berikutnya. Adanya proses pengulangan penggunaan stimulus memungkinkan siswa semakin paham konten dan konteks stimulus tersebut.

Komponen kedua adalah proses kognisi. Proses kognisi yang dibidik AKM memenuhi tuntutan kemampuan yang harus dimiliki siswa. Sesuai yang tertera dalam kurikulum bahwa semua jenjang pendidikan menetapkan tujuan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognisi.

Keseluruhan jenjang kognisi tersebut dijangkau oleh program AKM. Secara sederhana ada tiga level kognisi dalam AKM: (1) proses menemukan informasi (retrif dan akses); (2) memahami (interpretasi dan integrasi); dan (3) mengevaluasi serta merefleksikan. Diharapkan tingkatan kognitif S. Bloom yang kita kenal dengan C1 (mengetahui) sampai dengan C5 (mengevaluasi), bahkan C6 (mencipta) dapat disentuh melalui AKM Nasional dan selanjutnya akan diikuti dengan AKM Kelas dan AKM Sertifikasi. Jenis AKM terakhir tidak dibahas di workshop ini.

Komponen konteks AKM ditetapkan dalam tiga hal: personal, social budaya, dan saintifik. Ketiganya adalah konteks nyata kehidupan manusia. Ada kalanya manusia beraktivitas sendiri, bersama dengan orang lain, atau di lingkungan ilmiah. Ketiga konteks tersebut digunakan dalam literasi membaca dengan konten teks fiksi dan teks nonfiksi.

Penanda bahwa AN lebih baik dari UN adalah penghargaan terhadap perbedaan keunikan siswa. Bentuk instrumen AKM bervariasi. Ujian Nasional hanya menghadirkan pilihan ganda dengan alasan keterbatasan, sedangkan AKM menghadirkan soal pilihan ganda

tunggal, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, jawaban singkat, uraian, atau bahkan soal gabungan (misalnya soal setuju dan tidak setuju beserta alasannya).

Kisi-kisi AKM Kelas setiap level meramu seluruh komponen tersebut agar komposisinya lengkap. Berikut ini adalah kisi-kisi AKM Kelas Level 2 teks fiksi berbasis kearifan lokal sebagai berikut:

No	Level Kognitif	Konteks	Bentuk Soal
1	Menemukan (5)	Personal	PG (2)
		Sosbudaya	PGK (0)
		Saintifik	Uraian (3)
2	Memahami (15)	Personal	PG (5)
		Sosbudaya	PGK (10)
		Saintifik	Uraian (0)
3	Mengevaluasi dan Refleksi	Personal	PG (0)
		Sosbudaya	PGK (0)
		Saintifik	Uraian (4)
Jumlah Soal 24		PG (5); PGK (15); Uraian (4)	

Tabel 2. 1 Kisi-kisi AKM Kelas Literasi Membaca Level 2 Teks Fiksi

Teks fiksi yang sudah dikembangkan selanjutnya dipecah-pecah ke dalam beberapa soal sesuai dengan indikator yang telah disiapkan. Meskipun seluruh teks dipajang secara bagia demi bagian, namun karena diulang beberapa kali sebagai instrument soal, maka diprediksi siswa menguasai isi teks dengan cara yang baik.

Langkah-langkah Pengembangan AKM Kelas Level 2 Teks Fiksi

Sebagaimana saat penilaian Ujian Nasional (UN) hingga berakhir tahun 2019, Kementerian sudah menyiapkan instrumennya. Hal itu bukan berarti guru bergantung pada instrumen UN yang telah disiapkan oleh pemerintah. Guru wajib menguasai penyusunan instrumen UN agar mampu memberikan bimbingan secara utuh kepada siswa.

Demikian juga era Asesmen Nasional. AKM Nasional sudah disiapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pusat Asesmen dan dan Pembelajaran bahkan sudah membuka web khusus

untuk AKM Kelas seluruh level, termasuk Level 2. Tugas guru wajib mempelajari contoh-contoh instrumen AKM Kelas tersebut, sehingga dapat menyusun dengan penyesuaian agar lebih efektif.

AKM Kelas Level 2 terdiri atas stimulus teks fiksi dan teks nonfiksi. Pembahasan ilmiah berikut ini secara spesifik hanya membahas AKM Kelas Level 2 teks fiksi. Stimulus tersebut sangat efektif apabila diidentifikasi dari kompetensi dasar atau capaian pembelajaran (Kurikulum 2013 atau Kurikulum Merdeka) dan diselaraskan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Maka dipandang efektif bila teks fiksinya dipilih berdasarkan kearifan lokal. Tujuan pemilihan teks fiksi berbasis kearifan lokal setidaknya ada dua: (1) Siswa diharap lebih dekat/familiar dengan konten teks fiksi yang dijadikan stimulus instrumen AKM; (2) Menumbuhkan nilai cinta budaya (nasionalis) pada diri siswa.

Sesungguhnya AKM Kelas Literasi Membaca tidak sama dengan mata pelajaran bahasa Indonesia. Namun setidaknya kompetensi dasar yang tertera di mata pelajaran bahasa Indonesia dapat membantu guru dalam memfokuskan penetapan teks fiksi sebagai stimulus AKM Kelas.

Guru perlu dipertimbangkan kompetensi dasar (Kurikulum 2013) dan atau capaian pembelajaran (Kurikulum Merdeka) sebagai dasar penentuan stimulus dan kisi-kisi AKM secara lengkap. Kurikulum 2013 kelas III dan kelas IV tercantum kompetensi dasar muatan teks fiksi dongeng (pesan dan tokoh pada teks fiksi) dan capaian pembelajaran Elemen membaca dan memirsa pada Kurikulum Merdeka Level B memuat pesan teks narasi. Kompetensi dan capaian pembelajaran tersebut hakikatnya sama. Artinya bila guru sekarang menyusun AKM Kelas level 2 tetap dapat digunakan pada waktu selanjutnya karena termuat dalam CPL level B di Kurikulum Merdeka. Maka teks dongeng berbasis kearifan lokal adalah pilihan baik. Artinya setiap kota/wilayah dapat menentukan teks dongeng yang berbeda, sesuai dengan kekayaan budaya sastra daerah masing-masing.

Solusi dari permasalahan AKM Kelas maka KD dan CPL tersebut menjadi dasar guru mengembangkan AKM Kelas Level 2, khususnya pada AKM teks Fiksi kelas III dan IV. Guru terlebih dahulu menyiapkan teks fiksi yang baik agar nantinya instrumen AKM Level 2 Teks Fiksi bukan hanya dipahami isinya, diharapkan juga membangun karakter siswa (Profil Pelajar Pancasila).

Instrumen AKM Kelas 2 teks fiksi dikembangkan guru salah satunya dengan pendekatan penelitian mengacu pada teori Borg dan Gall (2003:571) melalui sepuluh langkah penelitian berikut:

The major step in the R&D cycle used to develop minicourses are as follows: 1. Research and information collecting; 2. Planning. 3. Develop preliminary form of product. 4. Preliminary field testing; 5. Main product revision; 6. Main field testing; 7. Operational product revision; 8. Operational field testing; 9. Final product revision; 10. Dissemination and implementation.

Borg dan Gall (1989) dalam Sumarni (2019) adalah penelitian R&D dalam pendidikan terdiri dari sepuluh langkah mulai dari penelitian pengumpulan data sampai dengan dissemination and implementasi desiminasi dan implementasi. Secara ringkas pelaksanaan penelitian dan pengembangan ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimen. Secara sederhana langkah-langkah mengembangkan instrumen AKM Kelas Level 2 dapat dilakukan secara runtut sebagai berikut:

Tahap pertama membuat desain instrumen AKM Kelas yang dapat dirinci sebagai berikut: (1) mengembangkan prototipe teks fiksi dongen berbasis kearifan lokal berdasarkan analisis kebutuhan, dan selanjutnya mendesain prototipe instrument AKM Kelas Level 2 teks fiksi berdasarkan kebutuhan; (2) menyiapkan kisi-kisi; (3) menyiapkan instrumen AKM berdasarkan komponennya; (4) menyiapkan kunci jawaban; (5) menggunakan aplikasi untuk menata instrumen AKM agar asesmen dapat diakses melalui media digital.

Tahap kedua mendapatkan penilaian desain instrumen AKM Kelas Level 2 oleh tim ahli dan praktisi. Kegiatannya dapat dirinci sebagai berikut: (1) Menyiapkan instrumen validasi; (2) Tim ahli atau praktisi memberikan validasi dengan cara memberikan kritik, saran, dan lainnya yang dituangkan hasil penilaian tersebut ke dalam instrument; (3) Desain instrumen AKM Kelas Level 2 diperbaiki (ditambah, dihilangkan, disempurnakan) esuai dengan rekomendasi tim ahli/praktisi.

Tahap ketiga adalah eksperimen sebagai berikut: (1) Melakukan ujicoba skala kecil dan merevisi bagian-bagian yang perlu penyempurnaan; (2) Menyusun jadwal pelaksanaan AKM Kelas secara mandiri atau bersama sekolah/gugus/wilayah; (2) Melaksanakan ujicoba AKM Kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan; (3) Mengoreksi hasil AKM Kelas dan melakukan analisis hasil penilaian; (4) Menginformasikan hasil penilaian kepada pihak-pihak terkait dan menetapkan sejumlah tindak lanjut sebagai tindak lanjut hasil analisis hasil penilaian AKM Kelas.

Sebelum menyusun AKM Kelas Level 2 tentu guru sudah mempunyai kisi-kisi. Menyusun kisi-kisi AKM Kelas Level 2 sesuai dengan contoh-contoh soal yang dikeluarkan oleh Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Pusmenjar). Langkah berikutnya adalah menyiapkan setiap bagian atau struktur AKM dengan baik. Struktur AKM Kelas terdiri atas tiga bagian utama, yaitu: teks/wacana sebagai stimulus asesmen, pokok soal, dan pilihan jawaban atau tempat untuk menjawab. Pengembangan stimulus AKM dibahas secara khusus pada pembahasan kedua.

Penutup

Ada dua simpulan dalam tinjauan ilmiah tersebut sebagai berikut: (1) Komponen AKM Kelas level 2 teks fiksi berbasis kearifan lokal meliputi stimulus, proses kognitif, konteks, dan bentuk soal yang bervariasi. Stimulus asesmen dibuat menarik (bila perlu ada gambar dan teks). Stimulus dipilih berbasis kearifan lokal agar lebih mudah dipahami siswa dan berdampak membangun karakter nasionalis, (2)

Pengembangan instrumen AKM Kelas Level 2 teks fiksi berbasis kearifan local melibatkan tiga jenis penelitian, yaitu penelitian deskriptif, penelitian evaluatif, dan penelitian eksperimen.

Daftar Pustaka

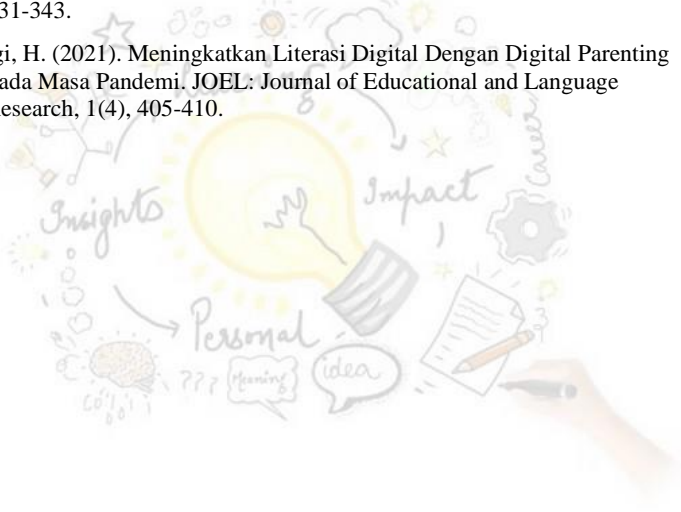
- Borg W.R. and Gall M.D. 2003. *Educational Research: An Introduction, Seventh Edition*. New York: Longman Inc.
- Kisno, K., Rokhyati, U., Fatimah, F. N., & Siregar, R. M. (2021a). *Teachers' misconception about national assessment and national examination*. *Ahmad Dahlan journal of English Studies*, 8(1), 46-58.
- Nurfitriani, W., Sumarmi, & Hariyono. (2018). *Thematic Text Book Development Based on Local Wisdom*. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(3): 145–151
- Nurgiyantoro, Burhan. 2019. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*). 2018. *PISA 2018 Result*. Paris: OECD Publishing.
- Yanti, N. H., & Ghullam, H. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan Elektronik Modul Berbasis *Education for Sustainable Development* Untuk Siswa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(4): 1821-1829.
- Sumarni, S. 2019. Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). URL: <http://digilib.uin-suka.ac.id/39153/>. Diakses tanggal 24 Januari 2022.
- Sudianto, S., & Kisno, K. (2021). Potret kesiapan guru sekolah dasar dan manajemen sekolah dalam menghadapi asesmen nasional. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(1).
- Purwati, P. D., Faiz, A., Widiyatmoko, A., Ngabiyanto, Maryatul, S. (2021). *Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas Jenjang Sekolah Dasar Sarana Pemacu Peningkatan Literasi Peserta Didik*. *Jurnal Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, Vol. 19 No. 1, 13-24.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Buku saku asesmen diagnostic kognitif berkala*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 1 Tahun 2021 Resmi Mengeluarkan Kebijakan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer).

Suryani. 2021. Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Apa dan Bagaimana Penyiapan Anak Didik Kita? Makalah disajikan dalam Musyawarah Wilayah Himpunan Dosen PGSD Indonesia Wilayah I. Virtual 25 Februari 2021.

Widiantari, Ni K. K., & Sariyasa, I N. S. 2022. Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter Dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*. 10(2): 331-343.

Winangi, H. (2021). Meningkatkan Literasi Digital Dengan Digital Parenting Pada Masa Pandemi. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(4), 405-410.



BAGIAN 3

PENERAPAN MEDIA KARTU HURUF BERGAMBAR MELALUI MODEL STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA MENULIS PERMULAAN

Belita Yoan Intania

Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
belitabebelnia@students.unnes.ac.id

Abstrak. Penggunaan model dan media pembelajaran yang masih cenderung membosankan menjadi salah satu permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran kelas I SD. Terlebih pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya peningkatan keterampilan membaca menulis permulaan, kurangnya perbendaharaan kosa kata yang menjadi tanda bahwa peserta didik mengalami keterlambatan dalam membaca dan menulis. Tujuan tinjauan ilmiah ini yaitu untuk menjelaskan langkah-langkah desain pengembangan media kartu huruf bergambar dan prediksi penerapan media kartu huruf bergambar pada pembelajaran keterampilan MMP. Salah satu cara meningkatkan keterampilan membaca menulis permulaan pada kelas rendah khususnya kelas I adalah dengan menggunakan media kartu huruf yang disertai dengan gambar. Dengan menggunakan model SAS diharapkan peserta didik dapat mudah menguasai bacaan dan menulis dengan lancar. Penggunaan model dan media yang sesuai diharapkan dapat merangsang peserta didik dalam upaya mengoptimalkan keterampilan membaca menulis permulaan yang selama ini dirasa masih sangat kurang. Tujuan media kartu huruf bergambar yaitu untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan ketrampilan membaca menulis permulaan. Maka, dapat disimpulkan bahwa ketika mendesain prototipe media kartu huruf bergambar dapat membantu peserta didik dalam membaca menulis permulaan.

Kata kunci: kartu huruf bergambar, keterampilan membaca menulis permulaan, model SAS

Pendahuluan

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat penting untuk dipelajari. Dengan berbahasa, kita dapat saling bertukar

pengalaman, memberi informasi, dan belajar. Pada kegiatan pembelajaran, guru dalam melaksanakan tugasnya tidak hanya terbatas pada penulisan ilmu pengetahuan dan memberikan keteladanan dalam segala tingkah laku. Guru juga harus memperhatikan bahasa yang digunakan oleh peserta didik sehingga pada kegiatan berbicara, bahasa yang digunakan peserta didik merupakan bahasa yang baik dan benar.

Guru bahasa Indonesia harus menguasai berbagai bentuk keterampilan berbahasa sesuai dengan struktur serta aturan yang dibakukan. Berbahasa mencakup empat aspek penting yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Berdasarkan keempat aspek tersebut, antara satu dengan yang lainnya saling berhubungan erat dan dalam pelaksanaan pengajarannya harus dilaksanakan secara terpadu, misalnya menyimak dengan berbicara, membaca dengan menulis, dan sebagainya. Contohnya seperti pada saat peserta didik membaca, secara tidak langsung peserta didik tersebut sedang belajar memahami bagaimana orang lain menulis. Serta pada saat seseorang menulis, maka dia juga mempelajari bagaimana menuangkan ide ketika orang menggunakan bahasa lisan atau berbicara (Sunarti, 2021).

Kualitas pembelajaran dipengaruhi berbagai faktor diantaranya faktor dari murid, guru, kurikulum/materi, media, metode, dan lingkungan. Guru memiliki kewajiban untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, masing-masing peserta didik memiliki kelebihan dan kekurangan tetapi sebagai guru yang profesional diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi di dalam kelas dengan melakukan inovasi pembelajaran salah satunya menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang kreatif. Melalui pembelajaran kreatif tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran menjadi aktif, interaktif, efektif dan menyenangkan. Alat peraga atau media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca menulis permulaan pada tingkat

kelas I sekolah dasar yaitu media kartu huruf bergambar yang dibuat menarik agar murid dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Pemilihan media kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca menuliskan permulaan di kelas I SD karena penulis masih menjumpai SD yang belum menggunakan media pembelajaran seperti kartu huruf bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca menuliskan permulaan untuk peserta didik kelas rendah khususnya kelas I SD. Guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis saja, sehingga murid tidak terlalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media kartu huruf bergambar memberikan manfaat pada peserta didik untuk dapat belajar sambil bermain serta meningkatkan motivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sehingga apa yang kita harapkan sesuai dengan tujuan pada kurikulum dapat terwujud. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah tertera tersebut maka dapat dirumuskan dua tujuan penelitian ini: (1) langkah-langkah desain pengembangan media kartu huruf bergambar; (2) prediksi penerapan media kartu huruf bergambar pada pembelajaran keterampilan MMP.

Penelitian yang mendukung penulisan artikel konseptual ini yaitu pertama, penelitian oleh Nur Rahmi Akil Saleh (2020) tentang “Pengaruh Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Berbantuan Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. Hasil penelitian tersebut yaitu terdapat pengaruh yang lebih baik penerapan metode SAS berbantuan media kartu kata kemampuan membaca permulaan kelas I SD. Letak persamaan penelitian di atas dengan artikel yang dikaji penulis yaitu fokus pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model SAS. Untuk letak perbedaannya yaitu pada penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan saja.

Kedua, penelitian oleh Maria Dwiyantri Yunus (2017) tentang “Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas I SD Inpres Sambung Jawa 3 Kecamatan Mamajang Kota Makassar”. Hasil penelitian tersebut adalah penggunaan media kartu huruf sebagai alat bantu pembelajaran secara umum berlangsung dengan efektif, ada pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu huruf terhadap hasil belajar keterampilan membaca permulaan bahasa Indonesia, hal ini dibuktikan dari hasil nilai thitung yang diperoleh yaitu 17,30 lebih besar dari nilai ttable yaitu 1,703 atas dasar signifikan 0,05% diambil dari nilai hasil belajar keterampilan membaca permulaan bahasa Indonesia. Letak persamaan dalam penelitian ini adalah menekankan pada kemampuan membaca permulaan. Perbedaannya yaitu penulis menekankan kemampuan menulis permulaan dan pada objeknya, dan menggunakan metode penelitian ekperimental dengan one group pretest posttest design, namun penulis menggunakan metode PTK.

Ketiga, penelitian oleh Dessy Larasshinta (2018) tentang “Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Peserta didik Kelas I MI Ma’arif NU Sokawera Padamara Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian tersebut adalah penerapan metode SAS pada pembelajaran membaca di kelas I membantu peserta didik dalam belajar khususnya membaca permulaan, karena model SAS memiliki langkah operasional dengan urutan struktural yang menampilkan keseluruhan, analitik yaitu proses penguraian kalimat ke dalam bentuk kata, dari bentuk kata ke suku kata dari suku kata ke huruf dan sintetik merupakan penggabungan kembali pada bentuk struktural semula sehingga menguasai bacaan dengan lancar. Letak persamaan dalam penelitian ini adalah fokus pada model SAS dan untuk peserta didik kelas I SD. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini hanya menekankan pada membaca permulaan saja.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa menggunakan model SAS dan media kartu huruf bergambar berpengaruh positif terhadap

kemampuan membaca menulis permulaan peserta didik. Berdasarkan kajian pustaka di atas menyebutkan bahwa media pembelajaran kartu huruf digunakan untuk pembelajaran membaca menulis permulaan. Walaupun variabel bebas dan terikatnya sama, namun artikel berbeda dengan artikel sebelumnya. Media yang digunakan pada artikel ini menggunakan media kartu huruf bergambar. Diharapkan media kartu huruf bergambar atau kartu kata dapat secara efektif membantu meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan pada peserta didik kelas I SD.

Model Struktural Analitik Sintetik (SAS)

Model pembelajaran SAS merupakan suatu cara dalam mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik dengan menampilkan suatu kalimat utuh yang akan diurai menjadi kata selanjutnya menjadi huruf dan menggabungkannya kembali menjadi kalimat yang utuh. Model pembelajaran SAS ini sejalan dengan prinsip linguistik atau ilmu bahasa yang memandang satuan bahasa terkecil yang dapat bermakna, dan yang dapat berkomunikasi adalah kalimat. Kalimat dibentuk oleh satuan bahasa dibawahnya, yaitu kata, suku kata, dan akhirnya fonem (huruf-huruf) (Kaunang, 2021).

Kelebihan dan Kelemahan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS)

Menurut Supriyadi dalam Madasari, K. A., & Mulyani, M. (2016) kelebihan model SAS yaitu membuat anak lebih mudah mengikuti prosedur dan cepat membaca. Berdasarkan landasan linguistik, metode ini akan menolong anak menguasai bacaan dengan lancar. Kekurangan model SAS yaitu berkesan bahwa pengajar harus kreatif, terampil dan sabar. Tuntutan semacam ini dipandang kurang tepat untuk kondisi pengajar saat ini, banyak sarana yang harus dipersiapkan untuk pelaksanaan metode ini untuk sekolah-sekolah yang kurang memadai. Sehingga model SAS dirasa hanya untuk konsumen pembelajaran di perkotaan dan tidak di pedesaan.

Kartu Huruf Bergambar

Menurut Fajriyati dalam Rosalia S. G., & Rumaf, N. (2020) kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada suatu yang berhubungan dengan gambar. Kartu huruf biasanya berukuran 8-12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Menurut Imami, R. dalam Rosalia, S. G., & Rumaf, N. (2020) kartu huruf merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran 25-30 cm dan merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Menurut Ibrahim dalam Suryandari, C. K. (2014) media kartu huruf adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar huruf.

Membaca Menulis Permulaan

Menurut Rahayu dalam Rosalia, S. G., & Rumaf, N. (2020) membaca permulaan merupakan keterampilan dasar membaca peserta didik dan sebagai alat untuk mengetahui makna dari isi mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah. Ketika peserta didik cepat dalam membaca, maka semakin besar peluang dalam memahami isi makna mata pelajaran di sekolah. Sebagai keterampilan yang mendasari keterampilan berikutnya maka keterampilan membaca permulaan harus diperhatikan oleh guru. Pembelajaran membaca kelas I dan II merupakan pembelajaran membaca tahap awal di sekolah yang diajarkan melalui pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Windarwati dalam Rosalia, S. G., & Rumaf, N. (2020) membaca permulaan pada sekolah dasar kelas awal menjadi tahapan proses belajar. Peserta didik belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang kalimat. Perilaku anak terkadang

berperan sehingga dapat mengakibatkan anak kesulitan dalam mengenal huruf yang dipengaruhi oleh memori jangka pendek.

Menurut Mustikowati dalam Muhyidin, A. (2018) Menulis permulaan, mempunyai tujuan agar peserta didik dapat menulis kata-kata yang tepat dan benar. Pada menulis permulaan peserta didik diharapkan dapat menghasilkan tulisan yang dimulai dengan tulisan eja. Contoh tulisan e, d, f, k, j dan dapat berupa suku kata seperti su-ka, ma-ta, ha-rus, lu-ka serta dalam bentuk kalimat sederhana.

Sintaks Membaca Menulis Permulaan dengan Menggunakan Kartu Huruf Bergambar

1. Perencanaan

Menurut Khaerunnisa dalam Zamzani, N. (2018) beberapa langkah perencanaan pengajaran diantaranya yaitu: (1) menentukan tujuan umum dan tujuan khusus pengajaran; (2) menentukan isi berdasarkan tujuan umum pengajaran yang mencakup perincian topik dan penalaran subtopik; (3) penentuan alokasi waktu untuk setiap topik; (4) menentukan pendekatan pengajaran yang mencakup strategi, tugas-tugas yang diberikan kepada murid; (5) perencanaan khusus, seperti peralatan yang dibutuhkan, kegiatan kolaborasi dengan narasumber ketika merencanakan suatu pelajaran, atau pembuatan perencanaan mingguan; (6) penentuan prosedur penilaian pencapaian tujuan khusus pengajaran.

2. Persiapan

Menurut Hambali dalam Zamzani, N., (2018) persiapan meliputi persiapan tertulis dan persiapan tidak tertulis. Persiapan tidak tertulis, misalnya penguasaan materi, alat perlengkapan mengajar, kesiapan mental guru dan murid serta organisasi kelasnya.

3. Pelaksanaan

Pada langkah pertama pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan berdoa bersama, kemudian guru mengawali

pembelajaran dengan menunjukkan gambar dengan posisi benar untuk dilihat. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang gambar yang ditampilkan, seperti gambar apakah ini?. Pada langkah kedua guru mengkomunikasikan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan bermain media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca menulis permulaan. Pada langkah ketiga, Guru membimbing pelaksanaan kegiatan bermain media kartu huruf bergambar. Pada langkah keempat merupakan kegiatan penutup. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan diskusi tentang kegiatan bermain media kartu huruf bergambar dan mengevaluasi mengenai kegiatan satu hari yang telah dilaksanakan di kelas.

4. Penutup

Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, murid diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu. Pada akhir pembelajaran murid mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk esai tes (Zamzani, 2018).

Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Bergambar

Dalam suatu kondisi tertentu guru dituntut mengembangkan kreativitas dan inovatif dalam memberikan ilmu pengetahuannya terhadap peserta didik. MMP membutuhkan pembimbingan dan pendampingan yang lebih intensif. Selain guru, peran pendampingan orang tua sangat penting bagi peserta didik terutama ketika di rumah. Kegiatan peserta didik kelas I dimulai pengenalan huruf, membaca dan menulis permulaan memerlukan pendampingan dan bimbingan dari guru serta orang tua di rumah. Model SAS ketika pembelajaran diawali dengan memperkenalkan kepada peserta didik sebuah kalimat yang utuh. Peserta didik diberikan struktur lengkap yaitu struktur kalimat. Landasan linguistiknya yaitu ucapan bukan tulisan, unsur bahasa dalam model SAS adalah sebuah kalimat.

Menurut Suhendi (2013) menyebutkan bahwa langkah-langkah model SAS adalah guru menampilkan keseluruhan kalimat (S), guru

melakukan proses penguraian kalimat (A), guru menampilkan keseluruhan kalimat pada struktur kalimat semula (S). Struktur kalimat yang diberikan pada peserta didik lebih baik sebagai bahan pembelajaran membaca menulis permulaan dengan kalimat yang digali dari pengalaman berbahasa peserta didik. Penguraian dan analisis dalam pembelajaran membaca menulis permulaan dengan model SAS yaitu pertama, kalimat menjadi kata. Kedua, kata menjadi suku kata. Ketiga, suku kata menjadi huruf. Setelah melakukan pembelajaran membaca menulis permulaan dengan menggunakan model SAS lebih efektif dalam meningkatkan ketreampilan peserta didik dalam membaca menulis permulaan. Terjadinya peningkatan presentase keterampilan MMP anak pada saat penerapan model SAS dengan media kartu huruf bergambar disebabkan oleh daya tarik anak bermain kartu huruf bergambar yang disampaikan secara menarik dengan kata sederhana, sehingga anak mudah memahami kosa kata tersebut dan dapat mengaplikasikan pada keterampilan MMP.

Aplikasi dari penggunaan media kartu huruf bergambar, anak lebih bisa memahami huruf atau kosa kata melalui media kartu huruf bergambar sehingga anak lebih bisa menangkap maksud dari huruf atau kosa kata. Model SAS merupakan salah satu cara yang memiliki fungsi dalam berbagai pengalaman, pengetahuan, dan dapat meningkatkan komunikasi serta interaksi dengan anak. Model SAS dengan media kartu huruf bergambar dapat menarik minat anak serta anak tidak cepat merasa bosan dalam pembelajaran. Hal ini berarti apabila dalam memberikan kegiatan menggunakan metode dan media yang menarik maka pembelajaran yang dilakukan akan menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan MMP.

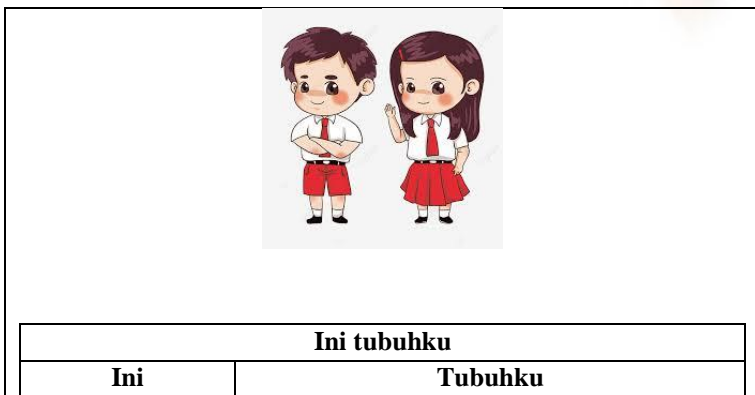
Penerapan model SAS dan media kartu huruf bergambar sebagai salah satu model pendekatan dalam pembelajaran akan dapat melatih daya tangkap dan daya konsentrasi peserta didik, melatih daya pikir dan potensi peserta didik, mengembangkan keterampilan MMP, dan menambah pembendaharan kosa kata pada peserta didik, serta akan menciptakan suasana menyenangkan di dalam kelas. Dengan


menerapkan model SAS dengan media kartu huruf bergambar akan cenderung dapat meningkatkan keterampilan MMP.

Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I SD

Penulis merancang media pembelajaran kartu huruf bergambar dengan membuat rancangan awal yaitu papan kartu huruf, selanjutnya mendesain kartu huruf. Kartu huruf didesain menggunakan microsoft word, dan gambar menyesuaikan materi pelajaran yang diajarkan pada peserta didik yaitu mengenai anggota tubuh dan panca indra serta perawatannya.

Desain awal pada media kartu huruf bergambar yang didesain menggunakan microsoft word yang disajikan pada gambar. Sebagai sebuah media, kartu huruf bergambar perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat memaksimalkan penggunaan media tersebut. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model SAS hal tersebut dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media kartu huruf bergambar dengan model SAS diawali dengan guru memberikan kartu huruf bergambar kepada peserta didik yang akan digunakan secara berkelompok. Berikut ini adalah bentuk kartu huruf bergambar sebagai bentuk media yang akan digunakan untuk menggali potensi dan kemampuan peserta didik dalam aspek MMP.



I	ni	tu	Buh			Ku			
I	n	i	t	u	B	U	h	k	U
I	ni	tu	Buh			Ku			
ini		Tubuhku							
ini tubuhku									
									
Mata									
Ma					Ta				
M		A			T		A		
Ma					Ta				
Mata									

Gambar 3.1. Contoh penerapan Model SAS untuk peningkatan keterampilan MMP

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1	Melakukan apersepsi untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik tentang MMP	Menjawab dan praktik tentang pengetahuan mereka mengenai MMP
2	Memaparkan tujuan pembelajaran	Memperhatikan tujuan pembelajaran
3	Memberikan petunjuk terhadap materi, mekanisme selama model SAS dengan menggunakan media kartu huruf bergambar	Memperhatikan guru mengenai mekanisme pembelajaran yang diberikan guru

4	Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok	Peserta didik duduk dalam kelompok yang sudah ditentukan oleh guru
5	Guru membagikan kartu huruf gambar pada setiap kelompok dan guru meminta peserta didik dan memberikan waktu untuk memikirkan kata apa yang harus diucapkan sesuai dengan gambar	Peserta didik mencermati gambar yang sudah didapatkan selama 3 menit
6	Guru memperhatikan peserta didik dan berkeliling ke setiap kelompok	Peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan media kartu huruf bergambar sesuai dengan gambar yang di dapat
7	Guru meminta peserta didik dan memberikan arahan kepada peserta didik	Peserta didik mendengarkan arahan dari guru
8	Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai media kartu huruf bergambar apakah mudah diterima dan menyenangkan	Peserta didik menyampaikan perasannya senang atau kesulitan
9	Memberikan pengutaan dan refleksi pembelajaran	Menanyakan kesulitan yang ditemui

Tabel 3.1 Sintaks Media Kartu Huruf Bergambar Melalui Model SAS untuk Peningkatan Keterampilan MMP Peserta didik Kelas I SD

KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	KOMPETENSI DASAR
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.4 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan berbantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulisan

Tabel 3.2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (Keterampilan)

Penutup

Penerapan model SAS dengan media kartu huruf bergambar yang dilakukan pada peserta didik kelas I saat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan MMP. Pembelajaran menggunakan media kartu huruf bergambar dapat diterima peserta didik dan memotivasi semangat dalam belajar. Peningkatan hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari motivasi guru untuk menciptakan inovasi dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran dengan melaksanakan langkah-langkah pengembangan media kartu huruf bergambar pada pembelajaran keterampilan MMP dan menerapkan yang telah dirancang dengan baik.

Daftar Pustaka

- Muhyidin, A., Odin, R., & Erwin, S. (2018). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal. *In Jurnal JPSD*, 4(1).
- Chrysti, S. K. (2014). Penggunaan Metode SAS Dengan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta didik Kelas I. *Universitas Sebelas Maret*.
- Dessy, L. (2018). Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Peserta didik Kelas I MI Ma'arif NU Sokawera Padamara Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018. *IAIN Purwokerto*.
- Kaunang, M. J. (2021). Peningkatan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Struktural Analitik Sintetik (SAS) Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *In Edu Primary Journal : Jurnal*

Pendidikan Dasar, 2(2).

<http://ejournal-mapalus-unima.ac.id/index.php/eduprimary>

- Kurnia, A. M. S., & Mulyani, M. (2016). Metode Eja Dan Metode Sas Berdasarkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>
- Zamzani, & Nurfitri. (2018). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Murid Kelas I SD Inpres Kampung Parang Kabupaten Gowa. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Saleh, N. F. A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Berbantuan Meida Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SD INpres Andri Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Yunus, M. U. D. (2017). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas I Sd Inpres Sambung Jawa 3 Kecamatan Mamajang Kota Makassar. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Rosalia, S. G., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *In Jurnal Papeda*, 2(2).
- Sunarti, S. 2021. *Pembelajaran Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : NEM.

BAGIAN 4

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA MULTISENSORI DALAM PENINGKATKAN KETERAMPILAN MMP

Sarida Nur Asani

Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

sarida99@students.unnes.ac.id

Abstrak. Keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan dasar, tetapi masih ada beberapa siswa kelas satu yang belum menguasai kedua keterampilan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis di SD N Tlogo, Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang terdapat 44% yakni 8 dari 18 siswa kelas I SD belum menguasai keterampilan membaca, selanjutnya 33% yakni 6 dari 18 siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan pikiran dalam bentuk tulisan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran membaca dan menulis permulaan masih dilakukan secara konvensional menggunakan metode ceramah. Mengingat bahwa keterampilan membaca dan menulis merupakan dasar utama untuk memperoleh keterampilan belajar di berbagai bidang, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam membaca dan menulis. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori. Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori dalam peningkatan keterampilan membaca dan menulis permulaan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori memberikan pengalaman belajar yang melibatkan koordinasi indra yang meliputi indra penglihatan, pendengaran, dan sentuhan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kata kunci: kooperatif tipe *make a match*, MMP, multisensori

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi sosial yang digunakan untuk mengungkapkan pikiran seseorang secara lisan atau tulisan. Bahasa menjadi sarana untuk menyampaikan sebuah pendapat dan argumentasi kepada pihak lainnya, karena itu, bahasa memiliki peran sosial penting

dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas (Mailani et al. 2022). Pengajaran bahasa dalam kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar memiliki porsi yang lebih besar dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya. Peran bahasa di kurikulum 2013 adalah sebagai penghela mengantarkan materi pada semua mata pelajaran. Pembelajaran yang dilakukan pada kurikulum 2013 berbasis teks dan disajikan dalam bentuk tematik integratif untuk semua tingkat kelas. Hal ini berhubungan dengan peran bahasa dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional, yang dapat menunjang keberhasilan dalam mempelajari dan memahami seluruh bidang studi. Pemahaman, penafsiran, maupun penyerapan informasi membutuhkan keterampilan dalam berbahasa.

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan keterampilan membaca dan menulis jauh lebih sulit karena menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan non kebahasaan, maka dari itu keterampilan membaca dan menulis tidak hanya melibatkan vokalisasi simbol bahasa yang relevan, tetapi juga proses pembuatan makna (Demir B., & Kutlu, 2020). Proses membaca terdiri dari komponen *recording* yang merupakan proses pengasosiasian antara kata atau kalimat dengan bunyi-bunyi, kemudian dilanjutkan dengan proses penerjemahan rangkaian grafis dalam bentuk kata-kata (*decoding*). Kegiatan membaca dapat digunakan untuk memahami informasi, kemudian untuk mengingatnya dapat dilakukan dengan cara menulis. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif yang melibatkan unsur penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan, media sebagai tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Kedua keterampilan berbahasa ini diperoleh ketika siswa memasuki usia sekolah secara natural baik di lingkungan rumah, masyarakat, maupun sekolah.

Pembelajaran membaca dan menulis sudah diberikan di lingkungan sekolah sejak dari kelas awal sekolah dasar dan lebih dikenal dengan membaca dan menulis permulaan. Membaca dan menulis permulaan merupakan dua aspek keterampilan berbahasa yang

saling berkaitan. Kegiatan ini merupakan bentuk manifestasi dari kegiatan menyimak dan berbicara. Kegiatan membaca dan menulis permulaan lebih diorientasikan kepada kemampuan membaca melek huruf dan kemampuan menulis mekanik (Fauziah, 2018). Kemampuan mekanik berada pada urutan yang lebih rendah karena keterampilan yang bersifat pemahaman dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi, maka pengajaran membaca dan menulis diajarkan dalam bentuk sederhana. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk membekali siswa agar siswa menguasai teknik belajar membaca dan menulis permulaan dengan benar, yang meliputi sikap duduk yang benar, peletakan buku bacaan yang lurus dengan peletakan meja, pengaturan jarak mata dengan buku, dan cara memegang alat tulis dengan benar yang kemudian dilanjutkan dengan pengenalan huruf dan merangkainya dalam bentuk kata dan kalimat. Kegiatan pembelajaran ini termasuk dalam keterampilan dasar akademis.

Keterampilan dasar akademis meliputi keterampilan membaca dan menulis, meskipun kedua keterampilan ini merupakan keterampilan dasar, namun masih ada beberapa siswa yang belum menguasai kedua keterampilan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis di SD N Tlogo, Kecamatan Tuntang kabupaten Semarang terdapat 44% yakni 8 dari 18 siswa kelas I SD yang belum menguasai keterampilan membaca, selanjutnya 33% yakni 6 dari 18 siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan pikiran dalam bentuk tulisan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran membaca dan menulis permulaan masih dilakukan secara konvensional menggunakan metode ceramah

Permasalahan membaca dan menulis dapat mempengaruhi sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran. siswa yang belum menguasai keterampilan membaca dan menulis, dapat mengembangkan sikap negatif berupa menghindari pekerjaan yang membutuhkan keterampilan membaca dan menulis. Hal ini dapat mengakibatkan siswa mengalami ketertinggalan secara akademis dengan teman sebayanya. Perhatian dan dukungan guru sangat diperlukan dalam

mengatasi permasalahan tersebut. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan siswa dalam membaca dan menulis. Model pembelajaran yang dilakukan guru, hendaknya melibatkan koordinasi indra yang meliputi indera penglihatan, pendegaran, dan sentuhan untuk mengembangkan motorik, mendukung pengembangan konsep, mengembangkan memori, dan menarik perhatian siswa (Akyol et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, perlu kiranya menerapkan model pembelajaran yang melibatkan koordinasi indra yang meliputi indra penglihatan, pendegaran, dan sentuhan untuk mengembangkan motorik, mendukung pengembangan konsep, mengembangkan memori, dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan membaca dan menulis permulaan siswa kelas satu. Pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori tidak hanya mengikuti pembelajaran secara pasif melainkan siswa juga harus terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan model ini dapat meningkatkan minat membaca dan menulis permulaan siswa di kelas rendah. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dapat menghasilkan proses pembelajaran yang memicu ketertarikan siswa dan melatih keberanian siswa karena dapat dilakukan sambil bermain (mencari pasangan) sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Membaca dan Menulis Permulaan

Membaca permulaan merupakan keterampilan awal yang harus dikuasai dan dipelajari oleh siswa pada kelas awal sekolah dasar (Dalma, 2013). Keterampilan membaca permulaan berkembang secara alamiah dan spontan sesuai dengan perkembangan siswa dalam mengenal, menerima, memahami, menerapkan, mengevaluasi, dan menciptakan kembali literasi yang diperoleh. Keterampilan ini diajarkan secara terprogram kepada siswa, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan khusus dalam rangka mengantarkan siswa untuk memperoleh keterampilan membaca. Guru dalam hal ini

berusaha untuk membangkitkan, membina, dan memupuk minat siswa untuk membaca agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Tujuan membaca permulaan pada dasarnya adalah memberi bekal pengetahuan dan keterampilan kepada siswa untuk mengenal teknik membaca permulaan dan memberi pelajaran kepada siswa untuk menangkap isi bacaan dengan baik. Secara rinci, tujuan pembelajaran membaca permulaan adalah (1) mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengenalkan cara membaca yang baik; (2) melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf; (3) melatih dan mengembangkan siswa mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa; (4) melatih siswa memiliki kemampuan membaca dengan teknik-teknik tertentu; (5) melatih keterampilan siswa memahami kata yang telah dibaca dan didengar; (6) melatih keterampilan siswa untuk dapat menetapkan arti dari sebuah kata dalam suatu konteks (Kuntarto, 2014).

Proses membaca permulaan dimulai dari tahap pramembaca, yang mengajarkan siswa menguasai teknik belajar membaca yang meliputi sikap duduk yang benar, peletakkan buku bacaan yang lurus dengan pinggir meja, dan pengaturan jarak antara mata dengan buku yang sesuai. Proses selanjutnya yaitu tahap setelah pramembaca yang berorientasi pada kemampuan melek huruf. Kegiatan dalam tahap pramembaca meliputi melafalkan lambang bunyi tertulis menjadi bunyi yang bermakna, selanjutnya dibina dan dikembangkan menuju kemampuan membaca tingkat lanjut yaitu melek wacana, yang kemudian dalam mengingat informasi dapat menggunakan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan bahasa yang bersifat produktif yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan, pendapat kepada orang lain melalui bahasa tulis. Keterampilan ini memerlukan kegiatan yang bersifat kompleks, yang meliputi berfikir secara logis, kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat yang efektif (Chandra et al., 2018). Keterampilan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, melainkan melalui

proses pembelajaran dan latihan-latihan yang kemudian dapat digunakan dalam mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan. Keterampilan menulis diajarkan mulai pada kelas awal sekolah dasar, yang lebih dikenal dengan menulis permulaan.

Menulis permulaan merupakan kemampuan menulis yang diajarkan pada kelas awal sekolah dasar untuk memahami simbol bunyi dalam bentuk tulisan, yang membutuhkan kematangan dalam membentuk huruf. Keterampilan menulis permulaan dimulai dari pengenalan terhadap cara memegang pensil yang benar dan menggerakkan tangannya dengan penekanan pada apa yang akan siswa tulis. Keterampilan menulis permulaan lebih diorientasikan kepada kemampuan yang bersifat mekanik. Siswa dilatih menuliskan lambang-lambang tulis yang jika dirangkai dalam sebuah struktur menjadi bermakna. Tahapan dalam mengembangkan keterampilan menulis permulaan siswa yaitu, membentuk huruf yang mirip, menulis huruf yang dapat dikenali, mengelompokkan huruf menjadi suara, mencetak kata dan mencetak kalimat yang dapat dikenali dengan tanda baca yang tepat.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan, dan memberikan dorongan untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya (Nurdiansyah & Fahyuni, 2016). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi dalam proses pembelajaran yang membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok dengan kerjasama dapat meningkatkan cara kerja peserta didik menuju lebih baik, dan memupuk sikap tolong menolong dalam beberapa perilaku social (Arisanti, 2015).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana dalam

pengaplikasiannya setiap siswa mencari pasangan kartu sebelum batas waktu yang telah ditentukan, sambil mempelajari topik atau konsep yang ditentukan dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan (Shoimin, 2014). Model pembelajaran ini membutuhkan ketelitian, ketepatan, dan kecepatan dalam mencocokkan pasangan kartu yang dipegang siswa. Tujuan penerapan model pembelajaran ini adalah mengajak siswa belajar sambil bermain, mengasah keaktifan siswa, dan memberi kemudahan siswa dalam memahami materi.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* membutuhkan beberapa persiapan seperti membuat beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang akan dipelajari, membuat kartu kunci jawaban yang diberi warna yang berbeda dari kartu pertanyaan, membuat aturan bersama siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran *make a match*, dan menyediakan kertas untuk mencatat siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu soal dan kartu jawaban.

Media Multisensori

Multisensori terdiri dari dua kata yaitu “multi” artinya banyak atau lebih dari satu dan “sensori” artinya panca indra, kedua kata ini jika digabungkan menjadi lebih dari satu panca indra. Pendekatan multisensori berasumsi bahwa materi pengajaran siswa harus disajikan dalam berbagai modalitas alat indera, yang meliputi visual, auditoris, kinestetik, dan taktil agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pendekatan multisensori pada tahap visual melibatkan penggunaan hal yang dilihat atau diamati, pada tahap auditori melibatkan transfer informasi melalui mendengarkan bunyi dan suara yang diucapkan dari diri dan orang lain, selanjutnya pada tahap kinestetik atau taktil melibatkan pengalaman fisik dengan menyentuh, merasakan, memegang, menggambarkan bentuk dan isyarat, melakukan serta membuat sesuatu. Pelaksanaan pendekatan multisensori membutuhkan alat bantu (media) seperti seperti kartu huruf, cat, pasir, huruf timbul, dan alat bantu lain yang sifatnya dapat diraba atau konkret (Kusmayanti, 2019).

Inovasi pembelajaran ini didukung oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Safetyani, Nuryani, dan Heryanto (2019) menyatakan bahwa kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan metode multisensori. Peningkatan ini dilihat dari hasil tes membaca siswa dan lembar evaluasi pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I kemampuan membaca siswa mencapai 60% dan meningkat sebanyak 27% di siklus II dengan ketercapaian 87%, selanjutnya kemampuan menulis siswa pada siklus I mencapai 83% dan meningkat sebanyak 10% pada siklus II dengan ketercapaian 93%. Penelitian lain dilakukan oleh (Firosalia, 2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan target 80%, dengan nilai KKM 67 telah terbukti. Penelitian lain dilakukan oleh (Sulistiyanti, Yusuf, and Sarafuddin 2021), menyatakan bahwa penerapan metode multisensori dapat mempertajam perhatian siswa dalam membaca terutama pada kemampuan anak siswa dalam mengeja dan memahami huruf.

Berdasarkan kajian pustaka diatas, menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori efektif digunakan untuk membaca dan menulis permulaan. Ketiga penelitian diatas memiliki *variable* yang sama dengan penulis, namun artikel ini berbeda dengan artikel-artikel sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran pada artikel ini menggabungkan penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media multisensori. Media yang digunakan dalam artikel ini memiliki inovasi yaitu tidak hanya menggunakan media konkret saja, tetapi juga menggunakan media yang berbasis IT.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Media Multisensori

Faktor penghambat kurangnya minat membaca dan menulis siswa diantaranya adalah guru hanya melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah tanpa diimbangi dengan

penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dan media yang menarik perhatian siswa. Peningkatan keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa sekolah dasar tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang dirasa sesuai digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas satu adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori.

Media multisensori dapat melibatkan siswa dalam berbagai gaya belajar, yang meliputi gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik. Treichler dalam (Sessiani, 2019) menyatakan bahwa, biasanya seseorang mengingat 10% dari apa yang mereka baca, 20 % dari yang didengar, 30 % dari yang dilihat, dan 50% dari yang dilihat dan didengar. Media pembelajaran yang melibatkan koordinasi indera yang meliputi indra penglihatan, pendegaran, dan sentuhan memiliki manfaat dalam mengembangkan motorik siswa, mendukung pengembangan konsep, mengembangkan memori, dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan membaca dan menulis permulaan siswa kelas satu. Media multisensori yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut:

1. Sintakmatik

Sintakmatik merupakan tahap-tahap atau fase-fase kegiatan pembelajaran. Sintakmatik model pembelajaran kooperatif merupakan fase kegiatan pembelajaran yang dimulai dari menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi, mengorganisasi siswa ke dalam kelompok kooperatif, membantu kelompok bekerja dan belajar, mengevaluasi, memberi pengakuan dan penghargaan (Wijaya & Arismunandar, 2018). Tahapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori melibatkan kegiatan guru dan siswa. Kegiatan guru dan siswa dapat

digambarkan sebagai berikut:

Kegiatan Guru	Langkah Pokok	Kegiatan Siswa
Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa dengan berbagai ilmu, pengalaman, dan pengetahuan.	Orientasi	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan kata-kata yang memantik motivasi siswa dalam pembelajaran yang disampaikan guru.
Guru menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media multisensori.	Penyampaian informasi	Siswa materi pembelajaran yang disampaikan guru.
Guru membagi siswa menjadi dua kelompok Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok pertama dan kartu jawaban kepada kelompok kedua	Pembagian kelompok belajar	Siswa berkumpul sesuai kelompok masing-masing dan saling berhadapan. Siswa menerima kartu yang dibagikan guru.
Guru memberi instruksi pada siswa untuk mencocokkan kartu pertanyaan dengan jawaban dan memberi batas waktu tertentu. Setelah menemukan pasangan guru memberi instruksi kepada siswa agar duduk	Bekerja dan belajar.	Siswa mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dan duduk dengan pasangan masing-masing. Masing-masing pasangan mempresentasikan

bersama pasangan masing-masing sesuai dengan urutan kursi yang telah disediakan. Guru memanggil satu persatu pasangan siswa untuk presentasi.		hasil temuannya.
Guru mengevaluasi ketepatan atau kecocokan antara kartu pertanyaan dengan kartu jawaban siswa	Evaluasi	Siswa mendengarkan guru.
Guru memberi penghargaan berupa tepuk salut kepada siswa yang menjawab dengan tepat	Penghargaan	Siswa mendengarkan dan memberi tepuk salut kepada teman yang berhasil menjawab dengan tepat.

Tabel 4.1 Kegiatan Guru dan Siswa

2. Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan suasana dan aturan yang berlaku pada sebuah model. Sistem sosial menandakan hubungan yang terjalin antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, termasuk norma dan prinsip yang dianut dalam pelaksanaan model pembelajaran.

Sistem sosial yang berlaku dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori bersifat demokratis, edukatif, dan kooperatif. Siswa diberi kebebasan dalam menemukan sumber pengetahuan yang sesuai dengan kemampuannya. Pembelajaran yang bersifat edukatif diharapkan siswa mengatur dan membentuk pola pikir, pola bersikap, dan pola berperilaku belajar dengan cara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan menerapkan model

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori. Pembelajaran yang bersifat kooperatif yaitu memberi kesempatan siswa untuk bekerjasama dengan siswa lainnya untuk menumbuhkan sikap gotong royong dan saling menghargai. Pembelajaran didominasi oleh siswa, dalam pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator, konduktor, dan moderator. Peran guru sebagai fasilitator adalah menyediakan dan mempersiapkan sumber belajar bagi siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat mengkonstruksi pengetahuannya secara optimal. Peran guru sebagai konduktor adalah mengatur dan mendorong setiap siswa sehingga mereka tetap dalam aktivitas belajar (*on-task*). Peran guru sebagai moderator memimpin jalannya diskusi kelas, mengatur mekanisme sehingga diskusi kelompok berjalan dengan baik, dan mencapai hasil optimal.

3. Prinsip Pengolahan/Reaksi

Prinsip pengolahan atau reaksi merupakan sikap atau perilaku guru untuk merespon kegiatan siswa mengolah informasi dan menggunakannya sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Prinsip reaksi juga dapat didefinisikan sebagai pola kegiatan guru dalam memperlakukan dan merespon siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori mengandung beberapa reaksi guru yang harus muncul yaitu menghargai dan mengayomi perbedaan siswa yang berupa perbedaan gaya belajar, kemampuan, kecerdasan, minat, dan motivasi siswa. Guru juga harus mengapresiasi segala bentuk media representasi dan kreatifitas yang dihasilkan siswa. Guru memberikan perhatian pada setiap interaksi antara siswa dengan siswa ataupun antara guru dengan siswa, memberikan perhatian terhadap kelancaran penerapan model kooperatif tipe *make a match*, memberikan perhatian pada perilaku siswa dominan dan siswa submisif, mengatur mekanisme interaksi melalui pemberian peran masing-masing anggota, mengelola sumber

belajar yang dapat mendorong siswa menjalankan aktivitas belajar, memberikan bimbingan belajar kepada setiap siswa yang membutuhkan, mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya, menunjuk setiap pasangan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, memberikan respon terhadap presentasi siswa, dan memberikan pelatihan kepada siswa dominan dan siswa submisif tentang bagaimana belajar secara kooperatif.

4. Sistem Penunjang

Sistem penunjang dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* berupa persiapan guru dalam menyediakan sarana, bahan, dan alat untuk mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sarana, bahan, dan alat tersebut meliputi buku siswa, rencana pembelajaran, lembar kerja siswa dan alat evaluasi serta media pembelajaran lain yang diperlukan. Bahan dan alat pembelajaran ini kemudian disebut dengan perangkat pembelajaran.

5. Dampak

Dampak instruksional penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori adalah meningkatkan keaktifan, kemandirian, keberanian, dan keterampilan kooperatif siswa kelas satu diiringi dengan dampak pengiring berupa peningkatan membaca dan menulis permulaan.

Berdasarkan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori dan melihat kebutuhan yang diperlukan siswa, penulis mengembangkan media yang melibatkan koordinasi indra yang meliputi indera penglihatan, pendegaran, dan sentuhan memiliki manfaat dalam pengembangan motorik siswa, mendukung pengembangan konsep, mengembangkan memori, dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan membaca dan menulis permulaan siswa kelas satu. Media ini memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas I Tema 1 "Diriku" subtema 2 "Tubuhku"

Kompetensi Dasar	
3.4	Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya.
4.4	Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan/tulis.

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar

Pada materi bahasa Indonesia kompetensi dasar menentukan kosakata dan menyampaikan penjelasan mengenai anggota tubuh dan panca indera serta cara perawatannya, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa kelas satu. Penyusunan prototipe media pembelajaran multisensori didasarkan dari hasil karakteristik kebutuhan peserta didik dan pendidik yang selanjutnya dijadikan sebagai prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran multisensori dengan tema tubuhku untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas satu.

Prinsip-prinsip yang diperoleh meliputi empat aspek yaitu aspek isi, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek muatan. (1) Pada aspek isi, yaitu meliputi pemilihan jumlah anggota bagian tubuh, bagian tubuh yang merupakan panca indera, kegunaan panca indera, dan cara merawat bagian tubuh (2) pada aspek penyajian, yaitu meliputi penggunaan judul media pembelajaran mutisensori, penyajian, tampilan media pembelajaran multisensori, penyajian durasi media pembelajaran yang berupa video, ukuran media gambar, media huruf timbul, kartu pertanyaan, dan kartu jawaban (3) pada aspek bahasa, yaitu meliputi penggunaan bahasa, kata sapaan, kalimat pembuka, dan kalimat penutup, dan (4) pada aspek muatan, meliputi yaitu penyajian huruf dan merangkai menjadi kosa kata. Prinsip pengembangan media pembelajaran mulsisensori pada aspek isi disesuaikan dengan prinsip keterkaitan, kesesuaian, dan kebaruan. Pada aspek penyajian

disesuaikan dengan prinsip kemenarikan, kesesuaian, dan kebaruan. Pada aspek bahasa disesuaikan dengan prinsip kemudahan, kesesuaian, dan kekomunikatifan. Pada aspek muatan disesuaikan dengan prinsip kesesuaian dan kebaruan. Tampilan media pembelajaran yang digunakan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Lagu Anak | Dua Mata Saya dan Lainnya

Gambar 4.1 Tampilan Media Audio Visual Gambar



Gambar 4.2 Tampilan Media Visual Anggota Tubuh



Gambar 4.3 Tampilan Media Kinestetik Huruf Timbul




Gambar 4.4. Kartu Pertanyaan dan Kartu Jawaban

Desain Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Media Multisensori yaitu:

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk Fisik	Media pembelajaran berupa PPT dan kartu bergambar.
2	Materi	Anggota tubuh dan panca indra beserta cara perawatannya.
3	Bahasa	Bahasa Indonesia
4	Tahapan Pembelajaran	<p>Pendahuluan:</p> <p>Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa.</p> <p>Guru meminta salah satu siswa memimpin doa berdasarkan agama dan kepercayaan masing-masing.</p> <p>Guru melakukan presensi kehadiran siswa.</p> <p>Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari yaitu “anggota tubuh dan panca indra beserta cara perawatannya”.</p>

		<p>Guru memberikan pertanyaan yang memantik jawaban siswa:</p> <p>Apa saja anggota tubuh kita?</p> <p>Apakah kamu tahu bagian tubuh kita yang termasuk panca indra?</p> <p>Bagaimana cara merawat panca indra kita?</p> <p>Kegiatan Inti:</p> <p>Guru menayangkan video lagu dua mata saya dan mengajak siswa bernyanyi dengan menunjuk bagian tubuh tubuh masing-masing sesuai dengan lirik lagu.</p> <p>Guru meminta siswa membaca tulisan bagian-bagian tubuh pada media visual yang telah disiapkan dan meminta siswa menyusun kata pada bagian tubuh dengan huruf timbul.</p> <p>Guru menayangkan video lagu panca indra dan fungsinya dan mengajak siswa bernyanyi.</p> <p>Guru membagi siswa kedalam dua kelompok dan menjelaskan aturan dalam penerapan model kooperatif tipe <i>make a match</i>.</p> <p>Guru meminta siswa yang mendapat kartu jawaban untuk membaca dan melengkapi kalimat yang rumpang dengan batas waktu yang telah ditentukan.</p> <p>Guru meminta siswa mencocokkan kartu yang dipegang.</p> <p>Guru membagi kartu kedua kepada siswa dengan cara membalik kelompok, yang tadi mendapat kartu pertanyaan akan mendapat kartu jawaban.</p>
--	--	---

		<p>Guru meminta siswa yang mendapat kartu jawaban untuk membaca dan melengkapi kalimat yang rumpang dengan batas waktu yang telah ditentukan.</p> <p>Guru meminta siswa mencocokkan kartu yang dipegang.</p> <p>Guru mendengarkan presentasi pasangan siswa satu persatu.</p> <p>Guru mengevaluasi jawaban siswa.</p> <p>Guru memberi penghargaan terhadap siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan tepat.</p> <p>Penutup:</p> <p>Guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini dan melakukan refleksi.</p> <p>Guru mengingatkan siswa untuk selalu merawat anggota tubuh.</p> <p>Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>
--	---	--

Tabel 4.3 Desain Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Pendekatan Multisensori

Berdasarkan tahapan proses pembelajaran yang diuraikan pada desain pengembangan produk, kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori mampu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa kelas satu. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa.

Penutup

Berdasarkan hasil pemaparan dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media multisensori efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas satu. Media pembelajaran yang melibatkan koordinasi indra yang meliputi indra penglihatan, pendengaran, dan sentuhan memiliki manfaat dalam pengembangan motorik siswa, mendukung pengembangan konsep, mengembangkan memori, dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan membaca dan menulis permulaan siswa kelas satu. Pendekatan multisensori yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

Daftar Pustaka

- Akyol, Hayati, Murat Temur, and Mustafa Erol. 2021. "Experiences of Primary School with Students with Reading and Writing Difficulties." *International Journal of Progressive Education* 17(5): 279–98.
- Arisanti, D. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif pada Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 82–93. [https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12\(1\).1450](https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12(1).1450)
- Berlin, Kurniasih &. 2015. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Jogjakarta: Kata Pena.
- Chandra, Chandra, Mayarnimar Mayarnimar, and M Habibi. 2018. "Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2(1): 72–80.
- Dalma. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fauziah, Herisfani. 2018. "Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I Mi." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4(2): 173.
- Firosalia, Putri Sari Yuniawati & Kristin. 2017. "Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD." *Elementary School* 4(1): 141–50.

- Kuntarto, Eko. 2014. *Pembelajaran Calistung*. Jakarta: Eno Production.
- Kusmayanti, Siska. 2019. "Membaca Permulaan Dengan Metode Multisensori." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut ISSN: 1907-932X Membaca*. 13 No 01(Membaca Permulaan Dengan Metode Multisensori):225–26.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/832>.
- Nurdiansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Pembelajaran, Inovasi Model 2013, Sesuai Kurikulum*. 2016.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. 2022. "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia." *Kampret Journal* 1(1): 1–10.
- Safetyani, Kiki, Pupun Nuryani, and Dwi Heryanto. 2019. "Penerapan Metode Multisensori Untuk Membaca dan Menulis Permulaan." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(1): 160–69.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>.
- Sessiani, Lucky Ade. 2019. "Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Taman Kanak - Kanak." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz media.
- Sulistyanti, Antika Dian, Yusuf, and Sarafuddin. 2021. "Implementasi Metode Multisensori Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Di Sd Negeri Kestalan." *Sinektik* 4(1): 81–86.
- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175.
<https://doi.org/10.25278/jj71.v16i2.302>
- Yıldırım, Ozen, Safiye Bilican Demir, and Ömer Kutlu. 2020. "Testing the Bidirectional Relationship Between Reading and Writing Skills." *International Journal of Progressive Education* 16(3): 253–69.

BERCERITA BERPASANGAN MENYENANGKAN (BERGAYENG) DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS DONGENG HEWAN KELAS II SD

Rodika Adi Lesmana

Universitas Negeri Semarang

rodikaadilesmana@students.unnes.ac.id

Abstrak. Permasalahan yang sering terjadi pada proses pendidikan di sekolah dasar adalah sulitnya guru dalam menerapkan model serta variasi dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan temuan di lapangan, tingkat kemampuan siswa kelas II SD dalam menceritakan kembali teks dongeng hewan (fabel) masih rendah dikarenakan ketika menyampaikan materi, guru hanya menggunakan metode ceramah dengan dibantu media ppt dan video sehingga keterampilan siswa dalam bercerita tidak terbentuk. Model bercerita berpasangan menyenangkan (bergayeng) merupakan model Paired Storytelling (bercerita berpasangan) yang divariasikan dengan strategi joyfull learning (pembelajaran menyenangkan) dengan berbantuan media boneka tangan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali teks dongeng hewan (fabel) dengan tema sikap hidup rukun.

Kata kunci: bercerita berpasangan, boneka tangan, joyfull learning, keterampilan bercerita

Pendahuluan

Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru menjadi fasilitator dan sumber belajar, berkewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif bagi aktivitas belajar siswa di kelas. Salah satu aktivitas yang wajib guru lakukan yaitu melakukan pemilihan serta penentuan model pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan serta memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang

dipilih guru setiap pertemuan diharapkan dapat bervariasi dan disesuaikan menggunakan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan (Oktavia, 2020). Terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa ketika guru menyampaikan pembelajaran di kelas. Kegagalan pengajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat. Manurung & Simatupang (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu cara bernilai strategis dalam kegiatan pembelajaran karena dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran. Guru sebaiknya memperhatikan dalam pemilihan dan penentuan model pembelajaran sebelum kegiatan belajar dilaksanakan di kelas, dikarenakan efektivitas penggunaan model pembelajaran patut di pertanyakan. Penggunaan model yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Keefektifan penggunaan model pembelajaran dapat terjadi bila ada kesesuaian antara model dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pembelajaran, termasuk materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran tercapai. Kegagalan guru mencapai tujuan pembelajaran terjadi apabila pemilihan dan penentuan model pembelajaran tidak dilakukan dengan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing model pembelajaran. Tindakan yang dapat guru lakukan adalah mengetahui kelebihan dan kelemahan dari beberapa model pembelajaran serta kesesuaian terhadap materi pembelajaran dan kemampuan atau keterampilan yang akan dicapai.

Menceritakan kembali merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa dalam kegiatan menceritakan atau mengungkapkan kembali isi cerita yang telah dibaca atau didengar menggunakan pemahaman serta bahasanya sendiri (Setiowati & Istanti, 2015). Keterampilan menceritakan kembali pada sekolah dasar khususnya kelas rendah masih belum optimal (Kinasih et al., 2020). Berdasarkan temuan di lapangan melalui hasil observasi dan wawancara kepada guru SDIT Kartika Buana Salamsari Boja, Kendal

didapatkan hasil bahwa terdapat siswa yang mengalami kendala terkait pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya mengenai tingkat kemampuan siswa terkait keterampilan menceritakan kembali masih rendah. Data yang diambil berdasarkan temuan pada siswa kelas II, dikarenakan sesuai dengan KD pada kurikulum 2013 yaitu KD 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng hewan (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri. Data yang didapatkan, permasalahan tersebut dapat terjadi dikarenakan ketika menyampaikan materi, guru hanya menggunakan metode ceramah dengan dibantu media ppt dan video sehingga keterampilan siswa dalam bercerita tidak terbentuk. Berdasarkan uraian tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada siswa kelas II SD yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan pembelajaran kreatif era society 5.0 (Zulaeha, 2016).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada siswa kelas II SD adalah model pembelajaran paired storytelling atau bercerita berpasangan. Hasanudin (2021) menjelaskan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, guru harus dapat menguasai beberapa komponen pembelajaran, yaitu perangkat pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar. Sehingga, jika guru dapat menguasai keempat komponen tersebut guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan merombak serta mengkolaborasikan keempat komponen tersebut menjadi pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran paired storytelling atau bercerita berpasangan dapat dikolaborasikan dengan komponen pembelajaran lain guna menciptakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD. Meriyati (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran pada usia kelas rendah seperti siswa kelas II SD masih dilandasi dengan istilah belajar sambil bermain, sehingga guru harus

menciptakan pembelajaran yang memadukan unsur permainan atau hal menyenangkan di dalamnya.

Setyawati (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah strategi pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam skenario belajar atau proses pembelajaran. Djamarah dalam Maulidia (2018) mengemukakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa kolaborasi model pembelajaran bercerita berpasangan (*paired storytelling*) yang dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali teks dongeng hewan pada kelas II SD. Inovasi tersebut penulis menyebutnya menjadi model pembelajaran bercerita berpasangan menyenangkan (*bergayeng*). Pelaksanaanya, inovasi pembelajaran ini membutuhkan sebuah media yang dapat menarik perhatian anak untuk bercerita berupa boneka tangan yang terbuat dari potongan kain. Gunarti dalam Suradinata & Maharani (2020) menjelaskan bahwa boneka tangan adalah boneka yang dijadikan media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan bercerita. Boneka tangan ini ukurannya lebih besar daripada boneka jari dan dapat dimasukkan ke dalam tangan. Jari tangan sebagai pendukung untuk menggerakkan tangan dan kepala boneka.

Kusdiyati dalam Suradinata & Maharani (2020) berpendapat bahwa kegiatan menceritakan kembali sebuah dongeng yang dibantu menggunakan media boneka tangan merupakan kegiatan pembelajaran bahasa komunikatif untuk melatih siswa berekspresi, membantu interaksi antarsiswa, dan memberikan stimulus kepada siswa untuk memancing ide-ide kreatif dalam meningkatkan kemampuan bercerita serta berbahasa dan untuk siswa yang menjadi pendengar tidak merasa bosan selama mendengarkan cerita. KD 4.8 jenis cerita yang digunakan

adalah cerita dongeng hewan (fabel) dengan tema sikap hidup rukun.

Tujuan dari model pembelajaran “bergayeng” (bercerita berpasangan menyenangkan) adalah untuk meningkatkan keterampilan serta kreativitas siswa dalam menceritakan kembali teks dongeng hewan (fabel) dengan tema sikap hidup rukun menggunakan media boneka tangan.

Model Pembelajaran *Paired Storytelling* (Bercerita Berpasangan)

Model pembelajaran bercerita berpasangan menurut Isjoni (2016) merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok kecil dan didesain untuk menjadikan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran melalui inkuiri dan diskusi. Model pembelajaran bercerita berpasangan dirancang guna menciptakan pendekatan interaktif yang terjadi antara siswa, guru, dan pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Model pembelajaran ini, menuntun siswa untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dalam melaksanakan tugas dari guru guna tercapainya tujuan pembelajaran (Kinasih et al., 2020). Pelaksanaannya, siswa diberi kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif. Secara berpasangan, siswa saling menukar kata kunci dari suatu bacaan yang menjadi acuan untuk menceritakan kembali sebuah cerita.

Menurut Lie dalam Sylvia (2019) langkah-langkah model pembelajaran bercerita berpasangan diawali dengan guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian guru mengelompokkan siswa secara berpasangan. Guru membagi bahan pembelajaran menjadi dua bagian yang dibagi setiap bagiannya kepada siswa yang berpasangan. Masing-masing siswa diminta untuk membaca bagiannya serta mencatat beberapa informasi dan mendiskusikannya. Langkah selanjutnya masing-masing siswa diminta untuk menceritakan hasil diskusinya berdasarkan informasi yang diperoleh siswa. Pembelajaran diakhiri dengan diskusi kelas mengenai topik pembahasan yang telah

dilaksanakan.

Dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bercerita berpasangan dapat digunakan dalam mendapatkan suatu informasi, berpikir kreatif, keterampilan bercerita guna meningkatkan keterampilan menceritakan kembali teks cerita dongeng hewan (fabel).

Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning*

Setyawati (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Djamarah dalam Maulidia (2018) mengemukakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. *Joyfull learning* merupakan strategi belajar mengajar yang menyenangkan. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan berhasil. Guna mendukung proses *joyfull learning* maka perlu menyiapkan lingkungan sehingga semua siswa merasa penting, aman dan nyaman. Ini dimulai dengan lingkungan fisik yang kondusif yang diperindah dengan tanaman, seni dan musik. Jadi faktor untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar (Setyawati, 2020).

Indah (2019) menjelaskan bahwa *joyfull learning* menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui Brayn Gym (senam otak), yel-yel dan jenis humor. *Joyfull learning* menggunakan pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi, dan menarik minat yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif sehingga dapat mengurangi kebosanan dan ketegangan belajar yang dialami siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *joyfull learning* (pembelajaran menyenangkan) adalah suatu proses pembelajaran yang

membuat peserta didik senang dalam proses pembelajaran, tidak membosankan dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media Pembelajaran Boneka Tangan

Media pembelajaran boneka tangan merupakan salah satu media yang mudah digunakan dan dapat mendukung pada saat kegiatan bercerita. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran ini dapat dibuat menggunakan kain dan dibentuk menjadi berbagai macam karakter, seperti hewan, atau manusia yang berukuran lebih besar dari boneka jari. Penggunaan boneka tangan dimasukkan kedalam tangan dan jari tangan dijadikan pendukung untuk menggerakkan tangan serta kepala boneka (Suradinata, N. I. & Maharani, E. A., 2020).

Lebih lanjut Kusdiyati dalam Suradinata, N. I. & Maharani, E. A., (2020) menjelaskan bahwa menceritakan kembali sebuah cerita dongeng dengan menggunakan media pembelajaran berupa boneka tangan merupakan kegiatan pembelajaran bahasa komunikatif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berekspresi, berinteraksi dengan temannya, dan memancing ide-ide kreatif pada siswa. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran boneka tangan tepat digunakan pada pelaksanaan model pembelajaran “bergayeng” untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menceritakan kembali cerita dongeng hewan (fabel) dengan tema hidup rukun.

Keterampilan Menceritakan Kembali

Menurut Nurgiyantoro dalam Yunitasari, K. M., & Hedratno (2017), komponen dalam penilaian keterampilan menceritakan kembali yaitu aspek kebahasaan yang terdiri atas lafal, kosakata, dan struktur. Dan aspek non kebahasaan yaitu materi, kelancaran, dan gaya. Sedangkan penilaian yang dikembangkan oleh Jakobovist dan Gordon, antara lain keakuratan informasi, hubungan antar informasi, ketepatan struktur dan kosakata, kelancaran, kewajaran urutan wacana, dan gaya dalam pengucapan. Yunitasari, K. M., & Hedratno (2017) memodifikasi penilaian menceritakan kembali sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	Tingkat Ketercapaian Kinerja			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi cerita dengan video yang telah disimak				
2.	Ketepatan ekspresi				
3.	Keruntutan isi cerita				
4.	Ketepatan lafal				
5.	Ketepatan intonasi				
6.	Kelancaran				
Jumlah Skor					

Tabel 5.1. Kriteria Penilaian Keterampilan Menceritakan Kembali

Karakteristik Pembelajaran di Kelas Rendah

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Proses belajar harus dikembangkan secara interaktif dan guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih membutuhkan perhatian lebih dari guru dikarenakan mereka memiliki konsentrasi yang masih rendah dan jika tidak didampingi, akan menghambat proses pembelajaran. Sehingga guru harus lebih gigih dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif (Indah, 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan pembelajaran di atas, model pembelajaran “bergayeng” merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model pembelajaran bercerita berpasangan dinilai dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada siswa kelas II SD. Terlebih pada inovasi pembelajaran ini menggunakan strategi pembelajaran *joyfull learning* dan media pembelajaran boneka tangan yang memang memiliki kelebihan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak terutama pada keterampilan menceritakan kembali. Hal tersebut diperkuat oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Kinasih, N. T. dkk (2020) dari Universitas Sebelas Maret yang meneliti penggunaan model pembelajaran *paired storytelling* untuk

meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Mendapatkan hasil yang menunjukkan meningkatnya keterampilan menceritakan kembali peserta didik kelas II SD Negeri Soropadan No. 108 Surakarta tahun ajaran 2019/2020 setelah penggunaan model pembelajaran *paired storytelling*. Hal tersebut didapatkan dari hasil kegiatan pratindakan hingga siklus III pada proses penelitian.

Penelitian lain yang relevan yaitu yang dilakukan oleh Rohani, Nurhalizah dkk (2021) yang mendapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD setelah melalui penerapan *joyfull Learning*. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pretest dan post test serta pencapaian akhir penilaian hasil belajar siswa pada siklus II yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang baik serta memenuhi KKM yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *joyfull learning* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015) yang meneliti pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD segeugus 4 kecamatan bantul. Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan pada keterampilan bercerita siswa kelas V terhadap penggunaan media boneka tangan.

Dari penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bercerita berpasangan (*paired storytelling*) yang diterapkan dengan pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dan berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa serta keterampilan berbicara terutama pada keterampilan menceritakan kembali.

Sintaks Model Pembelajaran “Bergayeng”

Berikut sintaks model pembelajaran bercerita berpasangan yang sudah dimodifikasi dengan strategi *joyfull learning* dan media boneka tangan:

<p>Membagi kelompok</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertama dan kelompok kedua. 2. Siswa dipasangkan secara heterogen. 3. Guru membagi bahan ajar menjadi dua. Bagian pertama untuk siswa pertama, dan siswa kedua menerima bagian yang kedua.
<p>Brainstorming <i>(joyfull learning)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pengarahannya konsep terkait topik pembelajaran yang akan dilaksanakan. 2. Membangun pemikiran kreatif siswa. 3. Guru menceritakan sebuah cerita dongeng hewan menggunakan boneka tangan. 4. Sembari membaca atau mendengarkan, siswa diminta untuk mencatat dan mendaftar beberapa kata/ frasa kunci yang ada pada bagian mereka masing-masing. 5. Setelah selesai, siswa saling menukar daftar kata/ frasa kunci dengan pasangan masing-masing.
<p>Kegiatan inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sambil mengingat bagian cerita yang telah dibaca didengar sesuai bagiannya, siswa diminta untuk mengarang cerita dari bagian yang tidak siswa dapatkan. (dari daftar kata yang ditukarkan sebelumnya) 2. Siswa yang mendapatkan bagian pertama, berusaha untuk mengarang bagaimana kejadian yang akan terjadi berikutnya. Siswa yang mendapatkan bagian kedua berusaha untuk mengarang kejadian yang terjadi sebelumnya. 3. Siswa menceritakan bagian ceritanya kepada pasangannya masing-masing

	menggunakan media boneka tangan yang sebelumnya diberikan oleh guru.
Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa saling menukarkan hasil karangannya kepada pasangannya. 2. Siswa menjawab soal-soal yang berhubungan dengan cerita dongeng hewan yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Tabel 5.2. Sintaks Model Pembelajaran “Bergayang”

Penerapan Model Pembelajaran “Bergayang”

Hasanudin (2021) menjelaskan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, guru harus dapat menguasai beberapa komponen pembelajaran, yaitu perangkat pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar. Ketika guru dapat menguasai keempat komponen tersebut guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan merombak serta mengkolaborasikan keempat komponen tersebut menjadi pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran bercerita berpasangan akan lebih efektif apabila didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Media boneka tangan menjadi salah satu media yang tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak. Kusdiyati dalam Suradinata, N. I. & Maharani, E. A., (2020) menjelaskan bahwa menceritakan kembali sebuah cerita dongeng dengan menggunakan media pembelajaran berupa boneka tangan merupakan kegiatan pembelajaran bahasa komunikatif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berekspres, berinteraksi dengan temannya, dan memancing ide-ide kreatif pada siswa. Media pembelajaran ini dapat dibuat menggunakan kain dan dibentuk menjadi berbagai macam karakter, seperti hewan, atau manusia yang berukuran lebih besar dari boneka jari. Penggunaan boneka tangan dimasukkan kedalam tangan dan jari tangan dijadikan pendukung untuk menggerakkan tangan serta kepala boneka (Suradinata, N. I. & Maharani, E. A., 2020). Berikut ini merupakan media pembelajaran boneka tangan yang dapat digunakan

pada model pembelajaran bercerita berpasangan:



Gambar 5.1. Boneka Tangan

Berikut ini merupakan teks dongeng hewan (fabel) bertema hidup rukun yang dapat dipadukan dengan model bercerita berpasangan dan media pembelajaran boneka tangan:

Bebek Selalu Hidup Rukun

Bagian 1

Bebek tidak pernah terpisah satu sama lain. Mereka pergi bersama-sama sepanjang hari dengan mengikuti satu pemimpin. Mereka terkenal sebagai makhluk yang paling rukun. Meskipun bebek sangat berisik, tidak sekalipun mereka pernah bertengkar.

Cerpelai, hewan pemangsa, melihat begitu kompaknya kaum bebek. Awalnya ia kagum, tetapi kemudian muncul niat jahat dalam hatinya.

"Aku akan mengadu domba mereka. Pasti ada bebek yang bisa dijadikan sebagai sumber masalah," gumam Cerpelai seraya menyeringai jahat.

Mulai hari itu, Cerpelai gencar mendatangi bebek yang agak terpisah dengan kawanannya.

Dia mulai menghasut bebek itu untuk membenci kawanannya.

"Lihat pemimpinmu itu, dia hanya membodohi kalian agar mau mengikutinya. Pergilah dari kawan atau kau akan menjadi budak pemimpinmu selamanya," ujar Cerpelai yang pandai menghasut.

Bagian 2

Namun rupanya sia-sia. Bebek itu tidak mau mendengar perkataan Cerpelai. Kemudian cerpelai mencari bebek lain dan mengatakan hal yang sama. Akan tetapi lagi-lagi perkataan Cerpelai tidak dihiraukan. Begitu terus, hingga tak terasa sudah semua bebek ia datangi.

Namun, tidak ada satu pun yang berhasil ia hasut. Cerpelai sudah sangat kelelahan karena sudah berjalan ke sana-kemari dan terlalu banyak bicara.

"Hahaha... Cerpelai... Cerpelai.... Kau tidak akan bisa membuat kaum bebek saling bertengkar, karena kami saling mempercayai satu sama lain," ucap salah satu bebek yang dihasut oleh Cerpelai.

Cerpelai sangat malu. Dia tidak menyangka para bebek begitu kompak. Dia pun pergi dari permukiman bebek dan tidak pernah kembali lagi ke sana karena malu. Memang benar jika ada yang mengatakan bahwa kaum bebek adalah kawanannya yang paling rukun sedunia.

Gambar 5.2. Cerita Dongeng Hewan

Langkah pelaksanaan model pembelajaran bercerita berpasangan, teks cerita dibagi menjadi dua bagian dan masing-masing bagian

diberikan kepada siswa yang berbeda pada setiap pasangan yang telah ditentukan sebelumnya dan kemudian siswa diminta untuk memprediksi kejadian yang tidak ada pada bagian yang didapatkan siswa. Hal tersebut bertujuan agar meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan kemampuan mengolah informasi. Guru harus mampu memahami kemampuan dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran menjadi bermakna apabila pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan menyenangkan dan efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa (Najib, D. A., & Elhefni, 2016).

Pembelajaran yang menyenangkan membutuhkan strategi yang tepat untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan segala komponen yang telah disiapkan oleh guru. Pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Strategi pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dapat memaksimalkan pelaksanaan model pembelajaran bercerita berpasangan menggunakan media pembelajaran boneka tangan. Indah (2019) menjelaskan bahwa Joyfull learning menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasi kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui Brayn Gym (senam otak), yel-yel dan jenis humor. *Joyfull learning* menggunakan pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi, dan menarik minat yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif sehingga dapat mengurangi kebosanan dan ketegangan belajar yang hari dialami siswa. Berdasarkan semua komponen tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bercerita berpasangan (*paired storytelling*) menggunakan media pembelajaran boneka tangan yang divariasikan dengan strategi pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali teks cerita hewan (fabel) bertema hidup rukun sesuai dengan KD 4.8 Bahasa Indonesia kelas II SD.

Penutup

Untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali, dirancang sebuah model pembelajaran “bergayeng” yang merupakan perpaduan model pembelajaran bercerita berpasangan (*paired storytelling*) menggunakan media pembelajaran boneka tangan yang divariasikan dengan strategi pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*). Model pembelajaran “bergayeng” menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif serta berpusat pada siswa sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013 dan abad 21. Sehingga dapat meningkatkan keterampilan menceritakan kembali teks cerita hewan (fabel) bertema hidup rukun sesuai dengan KD 4.8 Bahasa Indonesia kelas II SD.

Daftar Pustaka

- Alamsyah, E., & Ahwa, D. F. (2020). Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Adabiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3876-Full_Text.pdf
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 343–347. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Indah, R. D. P., (2019). Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sd Inpres Jongaya Ii Kota Makassar. *Universitas Muhammadiyah Makassar*, 1(1). <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/>
- Isjoni 2016. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kartini, S. (2016). Metode Bercerita Dalam Pembelajaran Menyimak Di Kelas V Sekolah Dasar. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.17509/eh.v2i2.2766>
- Kinasih, M. T., Winarsi, R., & Sriyanto, M. I. (2020). Penggunaan model pembelajaran paired storytelling untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada peserta didik kelas II sekolah dasar. *Jurnal UNS*, 8(2), 1-6.

- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini*, 5(1), 58-75. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16189/126>
- Meriyati, M. P. (2015). Memahami Karakteristik anak Didik. In *Risikesdas 2018* (Vol. 3). Fakta Press IAIN Raden Intan.
- Najib, D. A., & Elhefni, (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 19-28.
- Ningsih, S. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 243–256.
- Octavia, S. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rahayu, E. P., (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Storytelling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas Ii Sd Ngebel Tamantirto Kasihan Bantul. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 1(1), 1-10. <http://repository.upy.ac.id/148/>
- Setiowati, F., & Istanti, W. (2015). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Anak Bermuatan Pendidikan Karakter dengan Metode SQ3R. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(2).
- Suradinata, N. I., & Maharani, E. A. (2020). Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal for Education Research*, 1(1), 28-37. <https://joecher.org/index.php/joe>
- Sylvia, R. I., (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Berbasis Paired Storytelling(Bercerita Berpasangan) Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Mojoarum Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 47-52. <http://www.jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/penasd/article/view/1534/681>
- Yunitasari, R. D. P., & Hedratno, (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Siswa Kelas Iv Sd Di Kecamatan Tambaksari Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(3).
- Zulaeha, I. (2016). *Teori, Model, dan Implementasi Pembelajaran Menulis Kreatif*. UNNES Press.

BAGIAN 6

PENGUNAAN METODE KONTRASTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI DWIBAHASAWAN MAJEMUK DI SEKOLAH DASAR

Almira Jovankova Yunan
Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
almirajovan99@students.unnes.ac.id

Abstrak. Penggunaan bahasa ibu dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II masih lekat oleh siswa. Penelitian ini membahas tentang analisis kontranstif dalam pembelajaran bahasa. Penulisan artikel ini bertujuan untuk menjabarkan teori analisis kontranstif dan urgensinya dalam pembelajaran bahasa, khususnya terhadap peserta didik. Analisis kontranstif ialah sebuah metode yang digunakan untuk mempelajari dan membandingkan dua struktur bahasa yang berbeda, yakni struktur bahasa yang dipelajari dengan bahasa sumber, kemudian mengidentifikasi persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan kedua bahasa tersebut. Analisis ini digunakan untuk menemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari tata bahasa, agar ditemukan metode yang tepat untuk mengatasinya.

Kata kunci: kontranstif, pembelajaran bahasa, dwibahasa

Pendahuluan

Manusia dan bahasa merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh sebab itu, masyarakat Indonesia merupakan dwibahasawan, bahkan multibahasawan. Hal ini tampak dari penggunaan dua bahasa atau lebih yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia pada umumnya tergolong masyarakat dwibahasa (Pranowo, 2014). Mereka menguasai bahasa pertama, yakni bahasa daerah dan bahasa kedua yakni bahasa Indonesia. Seseorang yang mempunyai kemampuan menggunakan dua bahasa secara bergantian disebut dwibahasawan (Hastuti, 2003).

Analisis Kontrastif

Kata kontrastif dilekatkan pada kata analisis dan membentuk term analisis kontrastif (contrastive analysis). Term ini disebut pula dengan istilah linguistik kontrastif (contrastive linguistics). Adapun linguistik kontrastif adalah cabang ilmu bahasa yang bertugas membandingkan secara sinkronik-sistematik peredaan-perbedaan dan kemiripan, kemiripan ciri-ciri linguistik yang bersifat spesifik pada dua bahasa atau lebih, sehingga kemiripan dan perbedaan kedua bahasa tersebut tampak analisis kontrastif atau linguistik kontrastif merupakan suatu kajian perbandingan tentang dua bahasa atau lebih yang menitikberatkan pada perbedaan atau ketidaksamaan namun tidak menafikan persamaan. Seperti halnya linguistik kontranstif (contrastive linguistics), linguistik komparatif (comparative linguistics) juga mengadakan telaah banding antarbahasa. Sehingga tanpa sikap hati-hati linguistik kontrastif mungkin disamakan dengan linguistik komparatif. Keduanya memang terdapat persamaan, tetapi keduanya berbeda dari segi penekanan

Dwi kebahasawan

Penelitian sosiolinguistik yang mengkaji masalah kode bahasa tentu sangat erat kaitannya dengan kedwibahasawan. Batasan konsep kedwibahasawan itu sendiri selalu mengalami perubahan. Istilah ini pertama kali diperkenalkan pada abad ke20 oleh Bloomfield dalam bukunya *Language* (1933, di Indonesiakan oleh Sutikno, (1995:54) yang mengartikan kedwibahasawan sebagai penguasaan dua bahasa seperti penutur asli. Definisi yang diberikan oleh Bloomfield ini mengimplikasikan pengertian bahwa seorang dwibahasawan adalah orang yang menguasai dua bahasa dengan sama baiknya. Definisi yang diberikan oleh Bloomfield tersebut dirasa sangat berat karena seseorang dikatakan mahir berdwibahasa, jika bahasa kedua yang dikuasainya sama baiknya dengan bahasa pertama.

Kemampuan memberikan tuturan yang lengkap dan bermakna dalam bahasa lain disebut dwibahasawan (Haugen dalam Suhardi&Sembiring, 2005). Definisi ini merupakan definisi yang lebih sempit batasannya dibandingkan dengan definisi yang diajukan oleh

Bloomfield karena adanya batasan yang diberikan, yakni hanya orang yang mampu bertutur secara lengkap dan bermakna saja yang dapat disebut sebagai dwibahasawan. Penggambaran kedwibahasaan sebagai penggunaan bahasa secara bergantian dua bahasa atau lebih oleh seseorang yang sama. Kondisi dan situasi yang dihadapi seorang dwibahasawan turut menentukan pergantian bahasa-bahasa yang dipakai (Mackey, 1972).

Konsep kedwibahasaan telah mengalami penyederhanaan dan perlunakan. Hal ini sesuai konsep kedwibahasaan setiap waktu semakin diperlunak (Istiati, 1985). Walaupun mengalami penyederhanaan dan perlukan konsep, namun tentu saja definisi tersebut tidak terlepas dari batasan-batasan kedwibahasaan. Kedwibahasaan menurut saya kemampuan seseorang yang bisa menguasai lebih dari satu bahasa atau dua bahasa. Bahasa tersebut diperoleh dari bahasa ibu atau disebut juga bahasa pertama dan bahasa kedua yang diperoleh dari suatu lingkungan ataupun Pendidikan.

Analisis kontrastif terdiri atas empat langkah yang harus dilakukan. Keempat langkah itu menurut Brown (1980): 1) mendeskripsikan sistem atau unsur-unsur bahasa pertama (B1) dan bahasa kedua (B2), 2) menyeleksi sistem atau unsur-unsur bahasa (B1 dan B2) yang akan dibandingkan atau dianalisis, 3) mengontraskan sistem atau unsur-unsur bahasa (B1 dan B2) dengan cara memetakan unsur-unsur dari kedua bahasa yang dianalisis, 4) memprediksikan sistem atau unsur-unsur bahasa (B1 dan B2) untuk keperluan pengajaran bahasa di sekolah.

Analisis Kontrastif Sebagai Sebuah Pendekatan

Charles C. Fries (1945) menyarankan bahwa betapa pentingnya linguistik kontrastif dalam pengajaran bahasa asing. Konsep inilah yang mendorong Rober Lado (1957) mengembangkan Analisis Kontrastif dalam pengajaran bahasa. Konsep Rober Lado itu dituangkan dalam bukunya berjudul “Linguistics A Cross Cultures; Applied Linguistics for Language Teachers (1957)”. Tiga tahun setelah terbitnya buku ini diadakan konferensi Meja Bundar di Washinton D.C. yang bertemakan

“Contrastive Linguistics and its Pedagogical Implication” (Jemas E. Alatis, 1968). Kegiatan yang sama diulangi lagi pada tahun 1971 di Hawaii. Kegiatan-kegiatan ini memperkuat kedudukan Analisis Kontrasif dalam bidang linguistik, khususnya sebagai pendekatan dalam pengajaran bahasa di sekolah.

Robert Lado, dalam bukunya tersebut di atas (1957:59) menjelaskan bahwa berdasarkan kemiripan dan perbedaan antara B1 dengan B2 maka tingkat kesulitan belajar siswa dapat dikelompokkan atas dua yakni: sulit dan mudah. Bertolak dari kesulitan, Carl James mencatat pendapat Stockwell dkk (1965) yang membicarakan dua kesulitan utama yakni kesulitan dalam bidang fonologi dan kesulitan dalam bidang struktur. Taraf kesulitan itu didasarkan atas tiga macam hubungan antara B1 dengan B2: (1) B1 mempunyai kaidah dan B2 mempunyai padanan; (2) B1 mempunyai kaidah tetapi B2 tidak mempunyai padanan (3) B2 mempunyai kaidah dan tak ada padanan dalam B1

Tujuan Analisis Kontrasif

Tujuan analisis kontrasif ini dilihat dari konteks pengajaran bahasa kedua. Dalam hal ini adalah pengajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Tujuan utama analisis kontrasif adalah mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dan dialami oleh siswa dalam proses pemerolehan bahasa kedua. Analisis kontrasif berusaha mendeskripsikan masalah yang dihadapi siswa tersebut. Hasil analisis kontrasif adalah deskripsi data empiris tentang: (1) kesulitan siswa dalam pemerolehan bahasa kedua, dan (2) kesalahan siswa dalam proses pembelajaran berbahasa kedua. Merujuk pada pendapat Lado, deskripsi analisis kontrasif itu ditujukan untuk memprediksi atau meramalkan kesulitan dan kemudahan siswa (pembelajar bahasa) dalam belajar bahasa kedua.

Tujuan analisis kontrasif, selain untuk membantu siswa dalam pembelajaran bahasa, juga untuk membantu para pakar pengajaran bahasa. Menurut James (1980) kajian kebahasaan dalam analisis kontrasif biasanya dilaksanakan oleh para pakar kebahasaan

(linguistik), sedangkan penerapannya diserahkan kepada para pakar pengajaran atau pembelajaran bahasa. Tetapi tidak menutup kemungkinan kedua ilmu (pakar kebahasaan dan pakar pembelajaran bahasa) itu ditangani bersama-sama, atau oleh seorang pakar yang menguasai keduanya. Tujuan analisis kontrastif selain untuk membantu pengajaran bahasa, juga untuk memperkuat kedudukan kedua ilmu itu, pendidikan (pengajaran bahasa) dan linguistik (linguistik terapan).

Situasi Kedwibahasaan Siswa di Sekolah Dasar

Penggunaan bahasa yang bergantian sebagai bahasa pengantar di kelas awal disebabkan karena masih terbatasnya kosakata yang dimiliki oleh siswa, sehingga guru terkadang menggunakan kosakata bahasa daerah sebagai padanan kata (sinonim) dari maksud yang hendak disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hartati (2010:4), yang mengungkapkan sistem pendidikan di Indonesia masih memperbolehkan dipakainya bahasa daerah asal sebagai bahasa pengantar mulai prasekolah sampai kelas tiga sekolah rendah.

Penggunaan dua bahasa yang berbeda itu seperti pada penguasaan bahasa Indonesia dengan penguasaan bahasa Cirebon bagi orang Cirebon maka dapat dikatakan dwibahasawan. Seseorang dapat dikatakan multibahasawan apabila orang tersebut menguasai lebih dari dua bahasa seperti bahasa Indonesia, bahasa Cirebon, dan bahasa asing lainnya seperti bahasa Inggris maka baru dapat dikatakan orang tersebut multibahasawan. Hal itu sejalan dengan Lado (dalam Chaer dan Agustina, 2010:86) yang mengemukakan bahwa kedwibahasaan sebagai kemampuan menggunakan bahasa oleh seseorang dengan sama baik atau hampir sama baiknya, yang secara teknis mengacu pada pengetahuan akan dua bahasa.

Kedwibahasawan telah menjadi suatu kenyataan yang tidak dapat terelakkan dalam bangsa Indonesia. Hal ini terlihat dalam pemakaian dua bahasa atau lebih dalam percakapan sehari-hari. Pengguna bahasa sejak usia dini telah mengenal bahasa ibu yang biasanya berupa bahasa daerah. Setelah memasuki usia sekolah, barulah pengguna.

Menyikapi Pendekatan Analisis Kontrastif

Berdasarkan latar belakang kondisi kedwibahasaan, desakan kebutuhan, dan nilai guna maka pendekatan Analisis Kontrastif dipandang cukup tepat mengatasi masalah bidang pendidikan bahasa yang sedang dihadapi di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Sikap ini diambil dengan beberapa landasan pemikiran:

1. Latar belakang kedwibahasaan peserta didik di Indonesia khususnya di Jawa adalah B1 sebagai bahasa-ibu yang menyimpan kompetensi dasar dan B2 sebagai bahasa nasional dan bahasa resmi. Selama ini bahasa Indonesia dibangun di atas bahasa daerah tanpa memperhitungkan bahasa dan budaya daerah itu sendiri.
2. Perbedaan bahasa dan latar belakang budaya yang didukung oleh masing-masing bahasa merupakan peluang yang baik untuk terjadinya (1) kontak bahasa, (2) kontak budaya, (3) dan interferensi. Ketiga faktor ini merupakan gerbang yang baik untuk terjadinya (4) kesalahan berbahasa, dan (5) kekeliruan interpretasi dan apresiasi budaya. Oleh sebab itu, mengungkapkan persamaan dan perbedaan bahasa serta budaya secara tegas, tepat, dan sederhana merupakan langkah awal untuk (1) membangun kesadaran dan persepsi kebhinekaan; (2) memutuskan gejala-gejala negatif yang sering mengganggu persatuan dan kesatuan dalam tunggal ika
3. Berdasarkan fungsi dan peran dalam pelajaran maka hasil analisis kontrastif perlu dimiliki secara baik oleh guru bahasa Indonesia dan harus diintegrasikan secara tegas dan eksplisit ke dalam bahan belajar siswa. Siswa perlu mengetahui secara nyata perbedaan-perbedaan dan persamaan-persamaan antara B1 yang dimilikinya dan B2 yang sedang dipelajari. Bahan ajar yang mengandung persamaan dan perbedaan bahasa dan budaya itu antara lain: sistem bunyi bahasa; bentuk-bentuk bermakna, pola struktur kalimat, dan sistem makna bersama perilaku budaya.

Implikasi Pengajaran Bahasa di Sekolah Dasar

Bahasa menjadi suatu hal yang penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Pentingnya penggunaan bahasa tidak akan terlepas dari kesesuaian dengan berbagai aturan yang diimiliki. Dalam penerapannya, sosiolinguistik dapat memberikan pengetahuan bagaimana penggunaan bahasa itu sendiri untuk berinteraksi kepada orang lain dalam lingkungan sosial. Untuk itu, penerapan sosiolinguistik dalam sekolah dasar sangat diperlukan. Guru dapat mengajarkan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan situasi kepada peserta didik. Sehingga, peserta didik dapat menerapkan dalam kehidupan sosial baik dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Berdasarkan beberapa fakta di lapangan bahwa peserta didik di tingkat sekolah dasar masih kesulitan dalam penerapan bahasa. Mereka lebih cenderung menggunakan bahasa ibu sebagai bahasa pokok dalam berinteraksi dengan lawan bicaranya. Implikasi yang paling nyata yaitu penggunaan bahasa baku dan dialek dalam sosiolinguistik terhadap pengajaran bahasa Indonesia. Implikasi sosiolinguistik dalam pelajaran bahasa Indonesia ini adalah penggunaan bahasa baku dan dialek dalam keterampilan berbahasa baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Penutup

Interferensi memegang dominasi yang sangat besar sebagai penyebab kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh siswa. Interferensi merupakan salah satu faktor penyebab kesalahan berbahasa dan dipandang sebagai pengacu karena merusak sistem suatu bahasa. Suatu masalah yang sedang dihadapi siswa yakni “kebingungan kebahasaan”. Gejala menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menentukan bahasa mana yang paling penting antara bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Salah satu jalan keluar yang ditawarkan dalam tulisan ini ialah merubah pendekatan dalam pendidikan dan pembelajaran bahasa. Pendekatan yang dipandang menguntungkan dua bahasa sekaligus dalam sebuah kegiatan pembelajaran ialah “Pendekatan Analisis Kontrastif”.

Daftar Pustaka

Ricards, J.C, and Rodgers. 2001. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tajudin Nur, Analisis Kontrasif dalam Studi Bahasa, *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 67-74.

Daniel Parera, *Linguistik Edukasional*, hal. 110

Ahmad Muaffaq, Linguistik Kontrasif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia di Bidang Fonologi (Suatu Linguistik Terapan), hal. 15-16

Jos Daniel Parera, *Linguistik Edukasional*, h. 110

Tarigan, Henry Guntur. 1980. *Linguistik Kontrasif*. Bandung: FPBS IKIP.

Pranowo. 1996. *Analisis Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.



BAGIAN 7

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *SCRAPBOOK* UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGUNGKAPAN KALIMAT SARAN

Ayu Setiyaningrum

Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
ayusetiyaningrum9@gmail.com

Abstrak. Pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Berdasarkan temuan di lapangan, tingkat penguasaan kemampuan berbicara dalam mengungkapkan kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah di kelas III masih rendah. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *scrapbook* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas rendah dalam mengungkapkan kalimat saran. Hasil identifikasi awal dari 15 siswa, 10 diantaranya belum tuntas KKM. Identifikasi awal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengungkapkan kalimat saran masih sangat rendah. Penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *scrapbook* ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan dalam mengungkapkan kalimat saran pada siswa kelas rendah.

Kata kunci: kemampuan berbicara, media *scrapbook*, model kooperatif *teams games tournament*

Pendahuluan

Permendikbud nomor 37 tahun 2020 tentang dasar pembelajaran pada kurikulum 2013 menyatakan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat ranah, yakni: (1) ranah spiritual; (2) ranah social; (3) ranah pengetahuan; dan (4) ranah keterampilan. Ranah yang harus dikuasai siswa salah satunya adalah keterampilan. Keterampilan dalam bahasa Indonesia ada empat aspek di dalamnya, yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Salah satu keterampilan berbahasa yakni keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara tidak langsung didapat oleh siswa, melainkan dari latihan-latihan. Bentuk latihan tersebut di antaranya adalah pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah dengan melibatkan aktivitas pendidik dan peserta didik. Pendidikan non formal didapat siswa dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan teman sebaya. Tujuan utama pembelajaran keterampilan berbicara di SD yakni untuk melatih dan mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar (Wahyuni & Sulistiyono, 2017).

Melihat pentingnya keterampilan berbicara yang harus diajarkan di sekolah dasar, penulis menemukan masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah. Masalah tersebut yakni lemahnya keterampilan berbicara siswa kelas III dalam mengungkapkan kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran siswa lebih memilih diam ketika diberi kesempatan untuk bertanya. Siswa tidak bersedia mengemukakan pendapat (usul, saran atau tanggapan) secara lisan atau untuk menjawab pertanyaan. Mereka lebih memilih diam daripada berbicara mengungkapkan kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah karena takut salah, malu ditertawakan oleh teman dan belum ada keberanian untuk mengungkapkan pendapat. Melihat fenomena di atas tentunya guru perlu mengupayakan suatu model pembelajaran dengan media yang tidak monoton, variatif, menarik, menyenangkan, dan dapat merangsang/ memotivasi siswa agar berani mengungkapkan kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah. Model yang ditawarkan penulis adalah model kooperatif tipe *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa diberi kesempatan berpikir untuk menjawab soal sebanyak-banyaknya. Melalui bertournament siswa akan berlatih menjawab pertanyaan secara lisan sehingga diharapkan dapat melatih

keterampilan berbicara. *Teams games tournament* menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan menarik. *Tipe teams games tournament* ini, di dalam proses penerapannya terdapat kelompok belajar yang terdiri atas siswa yang heterogen dan dapat menumbuhkan hubungan sosial yang baik antarsiswa. Proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* ini akan meningkatkan motivasi dan semangat belajar dalam diri siswa (Widiantari & Pudjawan, 2013). Melihat sisi positif penerapan model kooperatif tipe ini, maka penulis berencana menggunakan model kooperatif tipe *times games tournament* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mengungkapkan kalimat saran dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III.

Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam mengungkapkan kalimat saran tidak hanya dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif, tetapi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satu media yang sesuai yaitu *scrapbook*. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dan merangsang peserta didik untuk belajar. Seorang pendidik harus dapat merancang/membuat, mengembangkan, menggunakan, maupun memilih media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih tertarik, termotivasi, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Gagne & Briggs dalam Wahyuni & Sulistiyono, 2017).

Scrapbook ialah gabungan dari foto, catatan, puisi, narasi, cerita dan sebagainya yang dirangkai dan ditata dalam sebuah buku yang dibuat sendiri (Hardiana dalam Dwiningrum & Sukartiningsih, 2022). Menurut Lydia utami (2021) *scrapbook* merupakan media kertas yang kemudian dihias menjadi karya kreatif dengan menempel gambar atau foto, tidak hanya diisi dengan gambar maupun foto, akan tetapi berisi catatan pendek yang mendukung penyajian gambar.

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* yaitu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran agar

siswa aktif berlatih menjawab pertanyaan secara lisan sehingga diharapkan dapat melatih keterampilan berbicara

Penelitian lain yang mendukung penulisan artikel ini yakni penelitian oleh Ni Md Ayu Widiantari tentang “Penerapan Model Pembelajaran *teams games tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Kelas IV SDN 2 Tihingan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari rata-rata 73 pada siklus I menjadi rata-rata 84 pada siklus II, (2) terjadi peningkatan rata-rata kemampuan keterampilan berbicara siswa dari rata-rata 71 pada siklus I menjadi 86,47 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV semester I SDN 2 Tihingan tahun pelajaran 2012/2013 dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa.

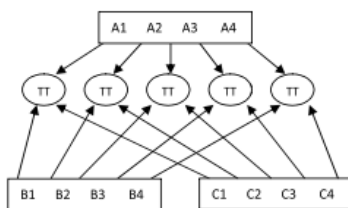
Penelitian lain terkait media *scrapbook* yakni penelitian dari Syahrums (2022) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Keterampilan Berbicara”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian di atas penulis di dalam artikel ini berinisiatif menulis judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media *Scrapbook* untuk Peningkatan Keterampilan Pengungkapan Kalimat Saran Siswa Kelas III”.

Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar (Widiantar & Pudjawan, 2013). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memberi kesempatan bagi siswa untuk berpikir dalam menjawab soal. Model *tournament* ini, melatih siswa untuk menjawab soal secara lisan sehingga diharapkan dapat melatih

keterampilan berbicara. *Teams games tournament* membantu siswa satu kelompok, belajar lebih bermakna dan menarik. Proses penerapan model ini, terdapat kelompok belajar yang terdiri atas siswa yang heterogen dan dapat menumbuhkan hubungan sosial yang baik antarsiswa. Tentunya, proses belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* akan meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa dan membuat siswa lebih aktif. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Model ini menjadikan siswa dapat rileks dan gembira ketika proses pembelajaran. Ketika siswa gembira, mereka dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Berbeda halnya jika mereka merasa bosan atau tegang, hal tersebut akan membuat mereka sulit memahami materi yang disampaikan (Satria et al., 2020).

Teams games tournament pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif sebab dalam kegiatan siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin skor tim mereka. Permainan ini berfungsi sebagai *review* materi pembelajaran sebelum siswa menghadapi tes individual. Secara sederhana skema *games tournament* dapat dilihat pada gambar di bawah ini (Nur dalam Widiyanti & Pudjawan 2013).



Gambar 7.1. Skema *Games Tournament*

Keterangan : A1,B1,C1 = Siswa berkemampuan tinggi,
A (2,3,4) B (2,3,4) C (2,3,4) = Siswa berkemampuan
sedang,
A5, B5, C5 = Siswa berkemampuan rendah,
TT1, TT2, TT3, TT4, TT5 = *tournament table*

Siswa dari satu kelompok ditempatkan pada meja tournament berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Pada meja satu ditempatkan wakil-wakil siswa dengan kemampuan akademik tinggi, pada meja dua dan tiga ditempatkan siswa dengan kemampuan rata-rata, sedangkan pada meja empat ditempati oleh para siswa dengan kemampuan rendah. Selanjutnya, para siswa akan mengalami perubahan posisi dari meja satu ke meja yang lain tergantung dari kemampuan mereka dalam mengikuti *tournament*. Pemenang pertama pada suatu meja dapat berpindah ke meja yang lebih tinggi, pemenang kedua menempati meja kedua, sedangkan siswa dengan skor terendah akan bergeser ke meja yang ditempati oleh siswa berkualifikasi lebih rendah. Dengan cara seperti ini, penempatan siswa pada saat awal akan dapat bergeser naik atau turun sampai menempati posisi sesuai dengan tingkat kemampuan yang sesungguhnya mereka miliki.

Media Scrapbook

Scrapbook merupakan seni menempel dan menghias gambar atau foto dengan proses yang sangat kreatif (Satria et al, 2020). *Scrapbook* berasal dari kata “*scrap*” dalam bahasa Inggris bermakna barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Meskipun namanya *scrap* bahan pembuatan *scrapbook* kini semakin berkembang tidak hanya dari barang bekas, melainkan dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk *scrapbooking*.

Scrapbook dapat dimasukkan ke dalam seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas kata-kata, foto, kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan

tempelan (Syahrums, 2022).

Media *scrapbook* dapat menuntun siswa untuk belajar sambil bermain (Putri & Sofia, 2020). Gambar timbul dan kata pada media *scrapbook* dapat membuat siswa tertarik untuk belajar, serta melatih untuk terampil dalam berbahasa. Permainan ini dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan, serta dapat melihat sejumlah kata berkali-kali namun tidak dalam cara yang membosankan dan monoton. Penerapan kartu *scrapbook* dikemas semenarik mungkin sehingga anak tidak hanya bermain melainkan belajar sehingga dapat diamati perkembangan keterampilan berbahasa mereka. Fungsi media *scrapbook* memudahkan peserta didik dalam membuat konsep/alur cerita.

Kajian Pragmatik

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa sangat penting dilakukan karena bahasa merupakan kunci utama dalam berkomunikasi baik formal maupun non formal (Iskandarwassid dalam Muliawati, 2017). Pragmatik merupakan satu di antara cabang linguistik yang mempelajari tentang makna yang dibentuk secara sosial. Pengajaran pragmatik di dalam kelas bahasa masih belum membuat hubungan teoretis ataupun praktik yang jelas dengan dimensi pemahaman antar lintas budaya. Pengajaran bahasa asing atau bahasa kedua dengan pendekatan pragmatik sering lebih berfokus pada penerimaan norma-norma pragmatik bahasa yang dipelajari tanpa mempertimbangkan fakta bahwa banyak pembelajar bahasa kedua atau bahasa asing tidak perlu mengambil norma-norma yang terkandung dalam bahasa yang dipelajarinya (Mc Conachy dalam Sanulita, 2019).

Rohmadi (2014) menjelaskan bahwa kajian pragmatik tidak dapat terlepas dari konteks tuturan. Bahasa sebagai alat komunikasi dalam berbagai konteks kehidupan untuk menyampaikan amanat dan pesan kepada para pembaca. Pragmatik adalah studi tentang makna ungkapan-

ungkapan linguistik dalam konteks. Pragmatik mempunyai kaitan yang sangat erat dengan penggunaan bahasa (*language use*) secara fungsional. Para pakar pragmatik mendefinisikan istilah ini secara berbeda-beda. Misalnya menurut Yule, menyebutkan empat definisi pragmatik, yaitu (1) bidang yang mengkaji makna pembicara; (2) bidang yang mengkaji makna menurut konteksnya; (3) bidang yang melebihi kajian tentang makna yang diucapkan, mengkaji makna yang dikomunikasikan atau terkomunikasikan oleh pembicara; dan (4) bidang yang mengkaji bentuk ekspresi menurut jarak sosial yang membatasi partisipan yang terlibat dalam percakapan tertentu (Saefudin, 2018).

Pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari struktur makna bahasa secara eksternal, yaitu bagaimana satuan kebahasaan itu digunakan di dalam komunikasi (Muliawati, 2017). Pragmatik adalah ilmu yang mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang pada dasarnya sangat ditentukan oleh konteks yang mewadahi dan melatarbelakangi bahasa itu (Rahardi, 2005). Pragmatik merupakan studi mengenai makna dalam tuturan yang digunakan dalam bahasa sebagai komunikasi sosial dalam suatu konteks, seperti yang diungkapkan oleh Levinson dalam Arfianti (2020) yang mendeskripsikan pragmatik sebagai berikut: *“pragmatic is the study of those relation between language and context that are grammaticalized, or encoded in the structure and language”*. Konteks yang dimaksud adalah konteks tempat, waktu, keadaan penutur dan hubungan makna dengan aneka situasi ujaran pragmatik yang merupakan telaah kondisi umum dalam berkomunikasi. Pragmatik bukan komponen dalam bahasa karena fungsinya hanyalah memberikan perspektif kepada bahasa.

Pendekatan pragmatik termasuk salah satu pendekatan komunikatif yang mulai digunakan dalam pengajaran bahasa sejak munculnya penolakan terhadap paham behaviorisme melalui metode Drill (Muliawati, 2017). Pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa dirintis oleh Michael Halliday dan Dell Hymes. Hymes

menciptakan istilah *communicative competence*, yaitu kompetensi berbahasa yang tidak hanya menuntut ketepatan gramatikal, tetapi juga ketepatan dalam konteks sosial. Penggunaan pendekatan pragmatik dalam pengajaran bahasa Indonesia juga didasari oleh prinsip bahwa guru mengajarkan bahasa Indonesia sebagai sebuah keterampilan, antara lain pengintegrasian antara bentuk dan makna, penekanan pada kemampuan berbahasa praktis, dan interaksi yang produktif antara guru dengan siswa. Ciri lain yang menandai adanya penggunaan pendekatan pragmatik dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah penggunaan konteks tuturan.

Keterampilan Berbicara

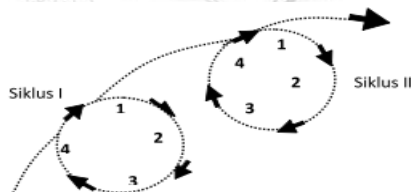
Fokus utama pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan ini merupakan kemampuan untuk menyampaikan pesan secara lisan kepada orang lain dimana pesan ini bisa berupa pikiran, gagasan, sikap, penilaian, dll (Solchan dalam Syahrudin, 2022). Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap siswa setelah mereka memiliki keterampilan menyimak. Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara lisan (Brown & Yule dalam Faizah et al., 2020).

Berkaitan dengan pernyataan di atas, pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, berbicara merupakan salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan serta dikuasai secara utuh oleh siswa. Keterampilan berbicara yang dapat dikembangkan menjadi keterampilan berkomunikasi ini adalah satu keterampilan yang harus diberikan kepada setiap siswa. Melalui keterampilan berbicara yang dikuasainya, siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik dengan masyarakat di lingkungan mereka.

Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Scrapbook

Tindakan dalam penulisan artikel ini dilakukan oleh penulis yang berkolaborasi dengan guru kelas. Permasalahan dalam artikel ini merupakan permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar. Solusi dari permasalahan ini dengan menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *scrapbook* untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengungkapkan kalimat saran. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tahapan atau sintaks.

Penulisan artikel ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan sebagaimana dikemukakan Kemmis dan Taggart dalam Widianari & Pudjawan (2013) yang masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yaitu 1) perencanaan tindakan seperti mempersiapkan semua instrumen yang diperlukan dalam penelitian; 2) pelaksanaan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *teams games tournament*; 3) observasi dan evaluasi; serta 4) refleksi yang dilakukan tiap akhir siklus. Berikut ini adalah model penelitian yang menggambarkan beberapa siklus secara berkelanjutan.



Gambar 7.2. Siklus Penelitian

- Keterangan :
1. Tahap perencanaan
 2. Tahap tindakan
 3. Tahap observasi atau evaluasi
 4. Tahap refleksi

Adapun sintaks dari penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *scrapbook* dalam pembelajaran kalimat saran sebagai berikut (Slavin dalam Maisaroh, 2016):

a. Presentasi kelas

Materi diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Materi yang dikenalkan adalah materi kalimat saran pada KD 3.10 yaitu mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tertulis. Pembelajaran diberikan secara langsung melalui diskusi dan berfokus pada unit *teams games tournament*. Hal tersebut akan meningkatkan kesadaran siswa bahwa mereka harus memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena akan membantu mereka dalam pelaksanaan games turnamen dan skor turnamen mereka.

b. Tim

Tim terdiri atas empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan turnamen dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Pembelajaran melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan. Tim adalah fitur yang paling penting dalam game ini. Poin yang ditekankan adalah anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Dukungan kelompok penting untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual untuk hubungan antara kelompok, rasa harga diri terhadap siswa.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh melalui presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Permainan berupa nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Siswa mengambil kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera. Penantang memperbolehkan para pemain selain menantang jawaban masing-masing.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Turnamen ini berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok pada lembar kegiatan. Turnamen pertama, guru menunjuk 1 siswa untuk berada pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang memungkinkan para siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka.

e. Rekognisi

Setiap tim mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa juga digunakan untuk menentukan 20% dari peringkat mereka.

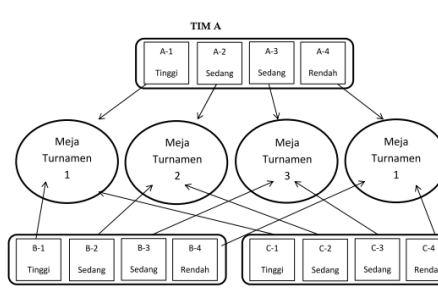
Rata-Rata Poin Kelompok	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Hebat
50	Tim Super

Tabel 7.1. Kriteria Penghargaan Kelompok
Sumber: Robert E. Slavin dalam Maisaroh, (2016)

Aturan (skenario) permainan dalam satu permainan terdiri atas kelompok pembaca, kelompok penantang I, penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas: (1) mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan dalam *scrapbook*; (2) membaca pertanyaan dengan jelas; dan (3) memberi jawaban. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dan mengecek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*) (Trianto dalam Maisaroh, 2016). Pemain akan membuka kartu dan mengambil sebuah kartu bergambar yang lain yang berisi pertanyaan. Kemudian membacakan dengan keras pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Siswa yang mengambil kartu yang bernomor 6, akan menjawab pertanyaan nomor 6. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan tidak menjawab tanpa mendapat hukuman, namun apabila memberikan jawaban yang berbeda, menyatakan pas atau tidak dan penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang. Sementara itu penantang kedua harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah.

Apabila setiap orang menantang, pemain yang berada sebelah kanan pembaca mencocokkan dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Pemain yang memberikan jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Apabila ada jawaban yang salah, ia harus mengambalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) ketumpukan kartu. Apabila tidak ada satu pun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis. Jika permainan berakhir para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan. Apabila masih ada waktu, siswa mengocok kembali tumpukan kartu tersebut dan memainkan permainan kedua, dan mencatat banyaknya kartu yang dimenangkan pada kolom permainan. Berikut alur penempatan peserta

pada meja turnamen:



Gambar 7.3. Alur Penempatan Peserta Turnamen

Sistem perhitungan poin turnamen, skor siswa dibandingkan dengan rerata skor mereka sendiri yang lalu, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasinya sendiri yang lalu. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau hadiah yang lain (Trianto dalam Maisaroh, 2016). Bonus poin diberikan pada skor tertinggi yang diperoleh anggota pada setiap meja turnamen (20 poin), pada skor tertinggi yang kedua pada (14 poin), dan skor yang terendah pada setiap meja turnamen (10 poin). Masing-masing anggota kelompok membawa perolehnya kembali ke kelompok semula, dan bersama-sama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk kelompoknya.

Penutup

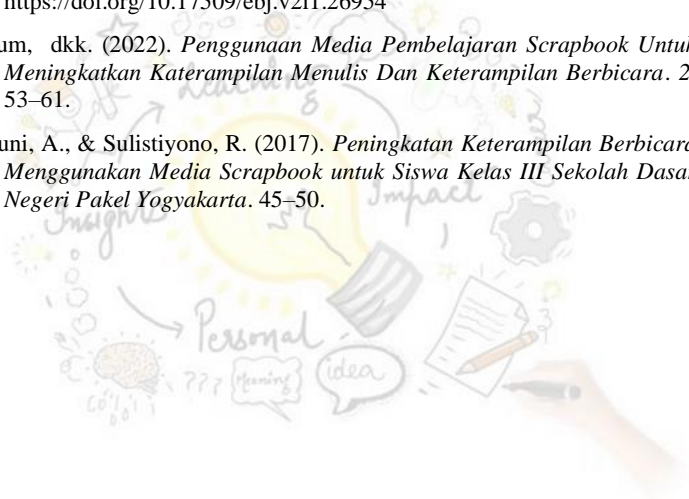
Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pemahaman materi pengungkapan kalimat saran pada siswa kelas rendah masih belum mendapat hasil yang maksimal. Penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *scrapbook* untuk mengatasi masalah tersebut. Penggunaan model kooperatif dapat membuat siswa bersosialisasi dan bekerjasama dengan baik. Penggunaan model *teams games tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang menantang, menyenangkan, serta melatih kemampuan siswa dalam menyampaikan kalimat saran.

Penerapan model ini didukung dengan penggunaan media *scrapbook* yang berupa kartu bergambar disajikan secara menarik dan bervariasi sehingga mampu menarik minat dan semangat siswa dalam belajar, khususnya mempraktikkan penggunaan kalimat saran.

Daftar Pustaka

- Arfianti, I. (2020). *Pragmatik (Teori dan Analisis)*. CV Pilar Nusantara.
- Cici Novia, Putri, dkk. (2020). *Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Kartu Scrapbook*. 28(1).
- Dwiningrum, D., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *PGSD, 10*, 121–133.
- Faizah, M., Nur, A., Mahbuddin, G., & Rofiki, I. (2020). Pengaruh Media Scrapbook terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Al-Mudarris, 3*, 105–117. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/al-mudarris>
- Lydia utami, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Picture And Picture Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 11(2), 6.
- Maisaroh, S. (2016). Upaya Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Dinamika Pendidikan Unnes, 6*(2), 150–169.
- Muliawati, H. (2017). Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Pragmatik Pada Siswa SMA. *Prosiding Prasasti, 0*(0), 9–12. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingprasasti/>
- Widiantari & Ni Md Ayu (2013). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Kelas IV SDN 2 Tihingan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Rahardi, K. (2005). *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Rohmadi, M. (2014). Kajian Pragmatik Percakapan Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Paedagogia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 17*(1), 53–61.

- Saefudin, S. (2018). Pendekatan Pragmatik dalam Mendukung Kemampuan Komunikasi Lisan. *Buletin Al-Turas*, 19(1), 1–12. <https://doi.org/10.15408/bat.v19i1.3694>
- Sanulita, H. (2019). *Pemanfaatan Pendekatan Pragmatik dalam Pengajaran Bahasa Berbasis Pemahaman Lintas Budaya*. 286–293.
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model Teams Games Tournament dan Media Scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–51. <https://doi.org/10.17509/ejb.v2i1.26954>
- Syahrum, dkk. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara*. 2, 53–61.
- Wahyuni, A., & Sulistiyono, R. (2017). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Scrapbook untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pakel Yogyakarta*. 45–50.



MODEL *ROLE PLAYING* BERSERI DALAM PEMBELAJARAN MENYAMPAIKAN SARAN PADA PESERTA DIDIK KELAS III

Esty Setyo Utaminingsih

Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
estyutami@students.unnes.ac.id

Abstrak. Salah satu permasalahan yang terjadi pada proses pendidikan di sekolah dasar adalah keterampilan menyampaikan saran. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya berasal dari peserta didik dan guru. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran, belum terlatih untuk dapat menyampaikan pendapatnya, kurang percaya diri, merasa cemas, dan takut salah. Faktor lain disebabkan guru masih terpaku pada pendekatan verbal dengan metode ceramah tanpa menggunakan media dalam mengkomunikasikan materi, yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran menyampaikan saran. Bahan ajar yang digunakan menggunakan buku teks yang bersumber dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tujuan dari model *role playing* berseri untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mengemukakan ide dan pendapatnya yang dituangkan dalam skenario setelah mengamati gambar berseri yang telah disajikan oleh guru yang kemudian akan di sampaikan dalam bermain peran. Pembelajaran bahasa Indonesia melalui media pembelajaran gambar berseri ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan saran peserta didik sekolah dasar. Kemampuan menyampaikan saran menjadi penting karena dapat menunjang keterampilan bahasa lainnya.

Kata kunci: media gambar berseri, menyampaikan saran, model *role playing*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi (Hidayati & Zulaeha, 2018) dengan baik dan benar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Pratiwi et al., 2020). Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yakni meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis (Zulaeha, 2013b).

Keterampilan berbahasa penting diterapkan dalam proses pembelajaran. Berbahasa merupakan sistem simbol teratur untuk mentransfer berbagai informasi yang terdiri simbol visual maupun verbal (Setyawan, 2016).

Aspek keterampilan berbahasa yang sering menjadi momok bagi peserta didik adalah keterampilan berbicara. Hal tersebut dikarenakan berbicara merupakan aktivitas yang tidak sekedar mengeluarkan kata, melainkan penyusunan gagasan yang dikembangkan sesuai dengan pendengar atau penyimak (Istiqomah et al., 2020). Menyampaikan saran termasuk ke dalam keterampilan berbicara (Juwitasari, 2021). Keterampilan menyampaikan saran melibatkan banyak aspek yaitu keberanian, kesiapan mental, pikiran, dan tatanan bahasa yang jelas agar informasi yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain (Harits, 2020). Kemampuan menyampaikan saran penting sebagai modal utama berkomunikasi (Shintianingsih, 2021).

Pembelajaran berbicara di kelas III merupakan salah satu keterampilan berbahasa. KD 4.10 dalam Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk terampil berbicara seperti memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah. Diuraikan dalam buku dalam buku guru, kompetensi berbicara yang harus dimiliki peserta didik adalah menyampaikan kalimat saran. Saran dan kritik ini disampaikan dalam bentuk sebuah kalimat, yang bersifat membangun. Saran sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri. Muatan yang terkandung dalam buku siswa, peserta didik diminta untuk menyimak teks kemudian menyampaikan saran di depan kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD N Gombang di Kabupaten Blora kemampuan peserta didik kelas III dalam aspek keterampilan berbicara menyampaikan saran masih kurang. Hal ini terlihat jelas selama proses pembelajaran Tema IV (Kewajiban dan Hak ku), penulis melihat fakta bahwa ketika peserta didik menyampaikan kalimat saran di depan kelas, mereka masih ragu dan malu-malu.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD saat ini masih berpusat kepada guru dan peserta didik masih pasif. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi masih bersifat konvensional yaitu ceramah (Aprilentina et al., 2020), media yang digunakan hanya buku teks yang bersumber dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Belum terlihat adanya media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik. Hal ini berdampak pada belum terampilnya peserta didik dalam penyampaian kalimat saran (Juwitasari, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Zulaeha, 2016). Peserta didik dalam pembelajaran inovatif akan lebih banyak diajak berdiskusi, berinteraksi, dan berdialog sehingga peserta didik mampu mengkonstruksi konsep dan pengetahuan keilmuannya sendiri. Inovatif dalam pendidikan dapat diwujudkan melalui merombak perangkat pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar. Keempat komponen ini akan lebih menarik dan bermanfaat jika pendidik menerapkan ke dalam proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menggunakan kolaborasi model dan media pembelajaran yang terkini (Hasanudin et al., 2021), dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Oktafikrani, 2020).

Karakteristik peserta didik kelas III SD masih senang bermain sehingga mereka senang bekerja dalam kelompok. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang ada unsur permainan di dalamnya (Meriyati, 2015). Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. *Role playing* merupakan model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil (Priatna & Ghea, 2019), dan menekankan unsur permainan di dalamnya (Sari, 2020) yang mana hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain dan belajar berkelompok (Septianti & Afiani, 2020). Penggunaan *role playing* dalam pembelajaran dapat melatih peserta didik untuk berinisiatif dan

kreatif. Peserta didik, ketika memainkan peran dituntut untuk mengemukakan ide dan gagasannya. Hal tersebut membantu peserta didik berlatih berbicara di depan teman lainnya (Dewi et al., 2020).

Peserta didik pada usia ini belajar dari hal konkret (Piaget dalam Ibda, 2015). Interaksi guru dan peserta didik tidak hanya diperlancar dengan menggunakan model pembelajaran saja, akan tetapi memerlukan media pembelajaran yang menarik (Marianti et al., 2020). Media pembelajaran sendiri merupakan suatu pengantar atau perantara dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu media yang membantu peserta didik untuk mampu memberikan pemahaman, memperoleh informasi dan menyajikan data. Salah satu media yang dapat menunjang pembelajaran peserta didik adalah media visual (Harits, 2020). Media visual adalah media pembelajaran yang penyampaiannya melalui indra penglihatan yang dapat dituangkan ke dalam berbagai bentuk gambar. Media visual menyajikan materi yang disampaikan secara langsung sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi (Istiqomah et al., 2020).

Salah satu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam melatih keterampilan berbicara adalah media gambar berseri (Risnawelli, 2017). Media gambar berseri merupakan serangkaian gambar yang terdiri dari 2 hingga 6 gambar yang menceritakan suatu kesatuan cerita yang dapat dijadikan alur pemikiran peserta didik dalam menyajikan sebuah cerita. Penggunaan media gambar berseri ini diharapkan dapat melatih daya imajinasi peserta didik dalam pengembangan sebuah alur cerita, serta menuntun peserta didik lebih aktif berpendapat mengenai cerita yang ingin dituangkan oleh peserta didik (Maufur & Lisnawati, 2017).

Tujuan dari model pembelajaran *role playing* berseri untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mengemukakan ide dan gagasannya yang dituangkan dalam naskah cerita setelah mengamati gambar berseri yang telah disajikan oleh guru, yang kemudian akan di sampaikan dalam permainan peran. Diharapkan setelah pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyampaikan saran peserta didik.

Penelitian yang mendukung artikel ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hasan Basri (2017) tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD” hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Hasil penelitian senada diungkapkan oleh Istiqomah (2020), dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model *Role Playing* Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar” menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media visual terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada siswa kelas V SD. Penelitian lain yang serupa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asep Priatna, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”, hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa dalam penerapan model *role playing* ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran menurut (Zulaeha, 2013a) merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Fungsinya sebagai pedoman bagi para pembelajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran. Setiap model pembelajaran memberikan tuntunan guru dalam mendesain pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Purwati & Sabilillah, 2021). Model pembelajaran yang merangsang munculnya motivasi, sikap kreatif, dan terjalinnya kerja sama, baik untuk dipilih guru dalam memfasilitasi pembelajaran (Purwati, 2019).

Model pembelajaran *role playing* merupakan cara mengimplementasikan sebuah rencana pembelajaran menyenangkan dan inovatif yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam

pembelajaran dimana peserta didik ditugaskan untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Istiqomah et al., 2020). Model ini menyajikan bahan pembelajaran dengan mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Peserta didik dapat mengeksplorasi dirinya dengan memainkan peran sehingga anak senang dan antusias dalam proses pembelajaran (Basri, 2017).

Tujuan dari pembelajaran *role playing* untuk mengeksplorasi perasaan; menghasilkan wawasan ke dalam sikap, nilai dan persepsi; mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan berbagai cara. Tujuan ini mencerminkan beberapa asumsi diantaranya bermain peran secara implisit mendukung situasi pembelajaran berbasis pengalaman di mana menjadi muatan pembelajaran; emosi dan gagasan dapat di bawa pada kesadaran dan diperkuat oleh kelompok yang mana reaksi bersama dari kelompok dapat memberikan gagasan baru; proses psikologi tersembunyi yang melibatkan sikap, nilai dan sistem keyakinan sendiri dapat dibawa pada kesadaran dengan menggabungkan proses memerankan spontan dengan analisis sehingga individu dapat memperoleh kontrol terhadap keyakinan mereka, yang memungkinkan diri mereka untuk tumbuh (Joyce et al., 2016).

Sintaks dari model *role playing* terdiri dari beberapa fase: (1) melatih kelompok; (2) menyeleksi peserta; (3) mengatur setting; (4) mempersiapkan pengamat; (5) berperan; (6) berdiskusi dan mengevaluasi; (7) berperan kembali; (8) berdiskusi dan mengevaluasi. Mengulang fase enam; (9) berbagi pengalaman dan menggeneralisasi (Joyce et al., 2016).

Sistem sosial model ini guru bertanggungjawab untuk memulai fase dan memandu peserta didik melalui kegiatan-kegiatan di dalam setiap fase. Isi pembahasan dan pemeranan tertentu sangat ditentukan oleh para peserta didik. Prinsip-prinsip reaksi diantaranya adalah menerima semua respons peserta didik dengan cara evaluatif; membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai sisi masalah dan

membandingkan pandangan-pandangan alternatif; meningkatkan kesadaran peserta didik akan pandangan dan perasaan mereka dengan mencerminkan, memparafrasa, serta merangkum respons mereka; menggunakan konsep peran dan menekankan bahwa ada cara-cara yang berbeda untuk memainkan peran dan alternatif untuk memecahkan masalah (Joyce et al., 2016).

Role playing adalah model berbasis pengalaman dan memerlukan dukungan minimal materi di luar masalah peserta didik. Model yurisprudensial yang akan dibahas selanjutnya, memerlukan materi yang lebih kompleks dan sumber informasi. Dampak instruksional *role playing* disusun khusus untuk mendorong: (1) analisis nilai dan perilaku personal; (2) perkembangan strategi untuk memecahkan masalah antarpersonal dan personal; (3) perkembangan empati terhadap orang lain (Joyce et al., 2016).

Media Gambar Berseri

Media gambar berseri merupakan serangkaian gambar yang terdiri dari 2 hingga 6 gambar yang menceritakan suatu kesatuan cerita yang dapat dijadikan alur pemikiran peserta didik dalam menyajikan sebuah cerita (Maufur & Lisnawati, 2017). Mengutip dari Salfera (2017) gambar berseri adalah rangkaian gambar yang menceritakan suatu peristiwa. Setiap gambar menceritakan bagian dari cerita tersebut. Gambar tersebut dapat disusun secara urut sehingga membentuk sebuah cerita yang runtut. Langkah pertama mengurutkan gambar seri adalah menemukan judul cerita dalam berseri tersebut. Selanjutnya adalah menentukan peristiwa pertama yang mungkin terjadi dalam gambar tersebut, dan menentukan peristiwa yang lain yang disusun secara logis sehingga membentuk cerita yang runtut.

Keefektifan penggunaan alat bantu gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat peserta didik; (2) gambar harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat peserta didik menjadi efektif; dan (3) gambar membantu para peserta didik membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi teks

yang menyertainya (Risnawelli, 2017).

Keterampilan Berbicara dan Menyampaikan Saran

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan (Marianti et al., 2020). Keterampilan berbicara penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan berbicara yang terbata-bata (tidak terampil) akan mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Melalui bicara yang baik dan benar maksud pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Pemberi pesan dan penerima pesan sama-sama dituntut memiliki keterampilan berbicara yang baik agar komunikasi terjalin dengan baik (Hanifa et al., 2020).

Kompetensi Dasar 4.10 dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III yaitu memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri. Penyampaian kalimat saran, diawali dengan peserta didik diminta untuk mengamati masalah-masalah yang ada pada buku dan mencoba memberi saran untuk pemecahan masalah yang ada. Kriteria menyampaikan saran yang terdapat dalam buku guru meliputi penampilan, bahasa dan isi. Kriteria penampilan diantaranya ada kontak mata, lancar, menarik perhatian pendengar, suara terdengar seluruh kelas; kriteria bahasa terdiri dari: menggunakan kosa kata baku, kalimat efektif, kata terucap dengan benar, intonasi sesuai kalimat; dan kriteria isi meliputi menyampaikan permasalahan dan menyampaikan beberapa saran.

Karakteristik Peserta Didik

Menurut Piaget usia 6-11 tahun merupakan usia dimana anak berada pada periode operasional konkret. Konkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan

lingkungan sebagai sumber belajar (Zulvira et al., 2021). Anak usia 9 atau 10 tahun belajar secara bertahap mulai dari hal sederhana ke hal yang lebih kompleks (hierarkis), memahami konsep percakapan, dan lingkungan berpengaruh terhadap pembentukan pola pikir dan perilaku peserta didik (Piaget dalam Marinda, 2020). Menurut Meriyati (2015) karakteristik anak pada usia ini senang bermain dan melakukan aktifitas yang penuh gerakan, senang bersosialisasi dengan temannya sehingga senang bekerja dalam kelompok. Melalui pergaulannya tersebut, anak belajar memenuhi aturan kelompok, setia kawan, dan menerimanya tanggung jawab.

Pembendaharaan kata peserta didik pada usia ini berkembang sekitar 80.000 kata, sudah lancar menggunakan kosa kata yang berhubungan dengan bidang akademik. Peserta didik sudah mampu mengelola kata menjadi kalimat (Dewi et al., 2020). Mengutip dari Mardison (2016) perkembangan berbicara dan bahasa peserta didik usia 9-10 tahun yaitu senang berbicara, sering kali tidak berhenti dan tanpa alasan yang jelas, kadang digunakan sebagai alat untuk mendapatkan perhatian; mengungkapkan perasaan dan emosinya secara efektif melalui kata-kata; memahami dan menggunakan bahasa sebagai sistem komunikasi dengan orang lain.

Reigeluth menempatkan karakteristik peserta didik sebagai satu variabel yang paling berpengaruh dalam pengembangan model pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan haruslah berpijak pada karakteristik pembelajar (Darkun, 2019). Pentingnya pendidik mengetahui karakteristik peserta didik karena setiap peserta didik memiliki karakteristiknya sendiri (Janawi, 2019), sehingga ini dijadikan acuan dalam merumuskan model pembelajaran dan memilih komponen-komponen pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, materi, media, strategi pembelajaran, dan evaluasi (Septianti & Afiani, 2020). Karakteristik peserta didik yang dapat diidentifikasi sebagai faktor yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kemampuan awal, gaya belajar, motivasi, rentang perhatian, hubungan dengan peserta didik lainnya dan keadaan sosial

ekonomi (Taufik, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peserta didik kelas III SD N Gombang memiliki karakteristik senang belajar pada hal-hal yang bersifat konkret, hierarkis, dan senang bermain. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Piaget bahwa karakteristik peserta didik usia ini dalam tahap operasional konkret (Ibda, 2015), senang bermain, senang melakukan aktifitas yang penuh dengan gerakan (Sari, 2020), senang bersosialisasi dengan temannya sehingga mereka senang bekerja dalam kelompok (Meriyati, 2015), serta belajar dari hal sederhana menuju hal kompleks sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Hanafy, 2014). Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi (Marinda, 2020).

Sintaks Model *Role Playing* Berseri

Penting untuk memilih sintagmatik pembelajaran yang membangun munculnya kreativitas dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari (Purwati, 2019). Berikut ini sintaks dari model pembelajarn *role playing* berseri:

Guru	Fase	Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none">• Guru memperkenalkan masalah yang ada pada gambar• Menjelaskan untuk bermain peran bertumpu pada pengembangan cerita yang ada pada gambar seri	Satu: Melatih Kelompok	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mendengarkan guru• Peserta didik mengamati gambar
<ul style="list-style-type: none">• Membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil 3-4 peserta didik dalam setiap kelompok	Dua: Menyeleksi Peserta	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik terbagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 peserta didik
<ul style="list-style-type: none">• Guru menegaskan kembali tugas peserta didik• Guru memperlihatkan gambar seri untuk semua kelompok	Tiga: Mengatur <i>Setting</i>	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan mengamati gambar seri

<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat skenario dari pengamatan gambar. • Guru meminta peserta didik untuk membagi peran 	Empat: Menyiapkan pengamat	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat skenario berdasarkan gambar yang dilihat • Peserta didik berbagi peran • Peserta didik mempelajari karakter yang akan dimainkan
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan kelompok peserta didik untuk bermain peran (seri 1) 	Lima: Pemeranan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mulai bermain peran sampai dengan selesai
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta kelompok lain meriview tindakan bermain peran 	Enam: Berdiskusi dan Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok yang sudah bermain peran mendengarkan pendapat dan saran dari kelompok lain
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk memerankan kembali skenario yang telah di perbaiki (seri 2) 	Tujuh: Memerankan Kembali	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memerankan kembali
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan untuk berdiskusi mengomentari peran yang sudah dimainkan kelompok kembali 	Delapan: Berdiskusi dan Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan saran dan pendapat
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menghubungkan cerita pada skenario dengan situasi yang nyata 	Sembilan: Berbagi Pengalaman dan Menggeneralisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan

Tabel 7.1. Sintaks Model Pembelajaran *Role Playing* Berseri

Keterampilan Menyampaikan Saran

Kemampuan menyampaikan saran peserta didik kelas III SD N Gombang masih kurang. Mereka malu-malu ketika menyampaikan ide dan gagasannya. Mereka takut salah dan khawatir teman lain akan mengejeknya ketika saran yang disampaikan tidak benar. Hal tersebut

senada dengan yang diungkapkan oleh Juwitasari (2021) mayoritas peserta didik lebih memilih diam daripada berbicara mengungkapkan kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah karena berbagai alasan, seperti takut salah, malu ditertawakan oleh teman atau memang tidak ada keberanian untuk mengungkapkan walau sebenarnya siswa mengetahui.

Peserta didik dalam menyampaikan saran di depan kelas, masih terbata-bata atau tidak terampil. Kalimat yang digunakan belum efektif. Tentunya hal tersebut tentunya tidak sesuai dengan kompetensi dasar yang dituangkan dalam buku guru yaitu peserta didik menyampaikan kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri. Perkembangan berbicara anak usia ini sering kali tidak berhenti dan terkadang digunakan untuk mendapatkan perhatian (Mardison, 2016). Hal tersebut sebenarnya baik apabila diterapkan dalam pembelajaran menyampaikan saran, akan tetapi ketika mereka diminta untuk menyampikan kalimat secara terstruktur seolah mereka tidak sedang berada dalam tahap tersebut.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keterampilan berbicara di pengaruhi oleh karakteristik mereka di antaranya kemampuan awal dalam menerima materi pelajaran dan minat belajar atau antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang (Puspitaningtyas, 2019); rentang perhatian yang menindikasikan bahwa mereka hanya berkonsentrasi sekitar 60% dari waktu yang disediakan (Taufik, 2019); keadaan sosial ekonomi: sebagian besar kondisi sosial ekonomi peserta didik kelas III di SDN Gombang adalah menengah kebawah, tentunya membawa pengaruh terhadap kelengkapan materi dan fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengakses keluasan materi (Magdalena et al., 2021); lingkungan keluarga: menjadi faktor yang mempengaruhi kecakapan berbicara, orang tua dengan pendidikan yang lebih rendah tidak mempunyai cukup bekal untuk diajarkan kepada anak, hal ini berimbas kepada komunikasi sehari-hari yang pada akhirnya berdampak pada keterampilan berkomunikasi anak (Firdausi

et al., 2019).

Penerapan Model *Role Playing Berseri*

Penggunaan model pembelajaran *role playing* lebih efektif apabila didukung dengan media sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membantu proses belajar serta membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan memberikan rangsangan kegiatan belajar (Pratita, 2014). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah media gambar berseri. Penggunaan gambar seri dalam proses pembelajaran akan dapat memfokuskan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sehingga tidak membosankan dan dapat meningkatkan hasil belajar (Risnawelli, 2017).

Berikut ini merupakan gambar berseri yang dipadukan dengan model pembelajaran *role playing*:



Gambar 8.1. Gambar Berseri
Sumber: laelitm.com

Gambar seri dapat menarik minat peserta didik untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk lisan, menarik konsentrasi untuk memahami materi pelajaran, dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran (Sari et al., 2019). Sadiman menyatakan bahwa kelebihan media gambar berseri yaitu memudahkan pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan, peserta didik dapat membaca dengan gambar, dan memudahkan jalannya komunikasi (Pratita, 2014).

Model *role playing* berseri, diarahkan untuk peserta didik dapat memahami materi yang disajikan oleh guru serta membantu peserta didik agar terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat membangun rasa percaya diri di dalam kelas. Jika penerapan metode *role playing* berseri dilaksanakan secara efektif dan efisien maka kemampuan berbicara anak cenderung meningkat. Selain itu beberapa peserta didik yang awalnya jahil dan mengganggu kelompok lain yang sedang mempersiapkan penampilannya untuk *role playing*, sudah mulai terkondisikan dengan baik, sehingga berdampak baik terhadap keterampilan berbicara peserta didik (Istiqomah et al., 2020).

Model *role playing* menuntun emosi dan ide-ide peserta didik untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah. Model ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran (Basri, 2017). Ketika proses bermain peran selesai, dilanjutkan sesi diskusi untuk memberikan saran dan pendapat penampilan kelompok lain. Kelompok yang sudah tampil memperbaiki naskah mereka, kemudian melakukan permainan peran kembali. Terjadilah siklus pengulangan selama kegiatan pembelajaran di setiap pertemuan, sehingga peserta didik aktif berbicara dengan baik (Antari et al., 2019).

Ketika berdiskusi, secara tidak langsung peserta didik menyampaikan saran dan pendapatnya. Situasi yang mengharuskan berbicara tersebut, diharapkan mampu menuntun peserta didik bebas mengekspresikan pendapatnya, meningkatkan partisipasi, memberikan kesempatan belajar dalam memperoleh informasi sehingga perbendaharaan kata yang di dapatkan semakin banyak. Dengan pola yang demikian, akan menuntun peserta didik belajar mendapatkan solusi dari sebuah problematika, serta membantu dalam pengembangan keterampilan berbicara (Dewi et al., 2020).

Pernyataan tersebut diatas diperkuat oleh Kasanah et al., (2019) bahwa penerapan model *role playing*, memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Peserta didik secara

langsung melakukan interaksi satu sama lain dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan. Situasi tersebut mampu menimbulkan suasana baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk peserta didik yang aktif (Rachman, 2018), dan lebih kreatif. Hal ini sesuai dengan keterampilan pendidikan abad 21 yaitu berpusat pada peserta didik dengan wujud karakteristik berpikir kritis, mudah mendapatkan informasi, kolaboratif, dan keterampilan berpikir kreatif (Hasanudin et al., 2021).

Peserta didik yang aktif akan membentuk pengetahuan baru dengan menggali pemahaman dan isi materi. Peserta didik yang aktif tidak hanya menerima informasi namun akan mengolah informasi sehingga dapat disampaikan dengan bahasa sendiri. Dengan adanya keaktifan dalam pembelajaran, peserta didik akan berlatih untuk meningkatkan kemampuan berbicara (Antari et al., 2019) secara bertahap yang terdiri dari ekspresi, pilihan kata, kesesuaian topik, intonasi, kelancaran (Latifah, 2016).

Model pembelajaran *role playing* selain dijadikan sarana oleh guru untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara, dapat dijadikan sarana untuk menumbuhkan keberanian peserta didik agar tidak merasa malu-malu mengungkapkan hal yang ingin disampaikan. Melalui penguasaan keterampilan berbicara, peserta didik dapat melatih dirinya agar mampu menyampaikan menyampaikan saran, ide, gagasannya dan mengekspresikan diri dalam bentuk lisan (Shintianingsih, 2021)

Penutup

Keterampilan berbicara penting untuk dikuasai peserta didik. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara menyampaikan saran, dirancang sebuah model pembelajaran *role playing* berseri. Model pembelajaran *role playing* berseri dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Model ini sesuai dengan keterampilan pendidikan abad 21 yaitu pendidikan berpusat pada peserta didik dengan wujud karakteristik berpikir kritis, mudah mendapatkan informasi, pengintegrasian ilmu, kolaboratif keterampilan berpikir

kreatif. Dari kreativitas dan keaktifan yang tumbuh dapat melatih siswa untuk menyampaikan saran. Hal ini tentunya membawa implikasi bahwa setelah penerapan model *role playing* berseri siswa menjadi lebih baik dalam menyampaikan kalimat saran.

Daftar Pustaka

- Antari, N. M. W., Arini, N. W., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18160>
- Aprilentina, Fahrurrozi, Anwar, M., & Wicaksono, J. W. (2020). Penggunaan Metode Circ Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 173–182. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2715>
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Darkun, M. (2019). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 21(01), 77. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v21i01.1541>
- Dewi, Kristiana, & Istri, A. A. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Dewi, M. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Pendidikan Dasar*, VII(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i2.562>
- Firdausi, T., Rahmawati, R. D., & Ekayani, D. (2019). Peran Orang Tua sebagai Pendidik dalam Keterampilan Berbicara Anak Usia SD dari Komunitas Sedulur Sikep. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 55–59. <https://doi.org/10.17977/um009v28i12019p055>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hanifa, D., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2020). Peningkatan Keterampilan Pembelajaran Kreatif Era Society 5.0 di Sekolah Dasar | 114

- Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Di Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 131–138.
- Harits, D. A. (2020). Penggunaan Komik untuk Mengembangkan Keterampilan Menyampaikan Pendapat Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Educreative*, 5(2), 197–205.
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 343–347. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Hidayati, N., & Zulaeha, I. (2018). The Effectiveness of Poetry Reading Learning using Draladater Model on Extrovert and Introvert Senior High School Students. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 1–8.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- Janawi. (2019). Memahami Karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 68–79.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching* (9th ed.). Pustaka Belajar.
- Juwitasari, I. (2021). Penerapan Metode Pemodelan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengungkapkan Kalimat Saran, Masukan & Penyelesaian Masalah. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1470–1475. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1520>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Latifah. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara SD Negeri 03 Merigi Semester I Tahun. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 145–164.

- Magdalena, I., Handayani, S. S., & Putri, A. A. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Siswa di SDN Kosambi 06 Pagi Jakarta Barat. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 107–116.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1281/894>
- Mardison, S. (2016). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah dasar Madrasah Intidaiyah (SD/MI). *Tarbiyah Al-Awlad*, VI(2), 635–643.
- Marianti, R., Nurmalina, N., & Sari, V. I. P. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 007 Pulau Lawas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 237–242. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1221>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maufur, S., & Lisnawati, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 189.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1888>
- Meriyati, M. P. (2015). Memahami Karakteristik anak Didik. In *Risikesdas 2018* (Vol. 3). Fakta Press IAIN Raden Intan.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–142.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Pratita, D. (2014). Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan. *Jurnal Parameter*, 25(2), 86–95.
- Pratiwi, N. P. D. S., Putra, M., & Agustika, G. N. S. (2020). Pengaruh Model Think Talk Write Berbantuan Multimedia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 33.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24277>
- Priatna, A., & Ghea, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 147–159.

- Purwati, P. D. (2019). Pengembangan Model Eklektik Berbasis Nilai Luhur Pancasila dalam Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 18–28. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Purwati, P. D., & Sabilillah, N. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Mengkomunikasikan Opini tentang Isi Buku Sastra Melalui Model Sinektik Berbantuan CIRC bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 632–660.
- Puspitaningtyas, D. Z. P. (2019). Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Orangtua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Se-Kecamatan Ngeplak Tahun Ajaran 2014/2015. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rachman, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas V S. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(1), 10–27.
- Risnawelli, N. (2017). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Media Gambar Seri. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.29210/02017106>
- Salfera, N. (2017). Eksplanasi Dengan Menggunakan Media. *Pendidikan Indonesia*, 3(2), 32–43.
- Sari, D. W., Maharani, T., & Nafis, A. D. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak melalui Media Gambar Berseri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 3(2), 92–98. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/download/3490/2573>
- Shintianingsih, W. (2021). *Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan kalimat saran , Masukan & Penyelesaian Masalah dengan Metode*

Demonstrasi. 7(4), 1873–1878.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1714>

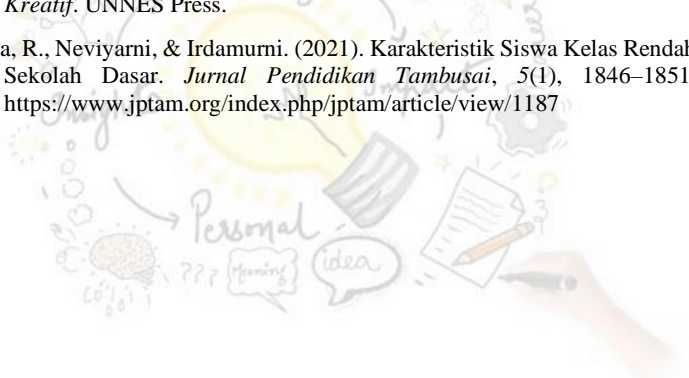
Taufik, A. (2019). Teacher interaction, emotional, teaching and learning process. *El-Ghiroh*, XVI, No. 0.

Zulaeha, I. (2013a). Innovation Models of Indonesian Learning in Multicultural Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 506–514.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.367>

Zulaeha, I. (2013b). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Berkonteks Multikultural. *Litera*, 12(1).
<https://doi.org/10.21831/ltr.v12i01.1331>

Zulaeha, I. (2016). *Teori, Model, dan Implementasi Pembelajaran Menulis Kreatif*. UNNES Press.

Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamumi. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>



BAGIAN 9

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DENGAN MEDIA PETA PIKIRAN UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS NARASI SEJARAH SISWA KELAS V

Novia Puji Rahayu

Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

noviapujirahayu1@students.unnes.ac.id

Abstrak. Kurangnya motivasi siswa untuk membaca dan variasi guru dalam menggunakan model pembelajaran membuat pembelajaran menjadi membosankan dan menimbulkan rasa malas pada diri siswa. Siswa menjadi sulit memahami informasi dari teks narasi sejarah. Berdasarkan hal tersebut, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran langsung dengan media peta pikiran. Tinjauan ilmiah ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan model pembelajaran langsung dengan media peta pikiran dalam upaya peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks narasi sejarah. Penerapan model dengan bantuan media yang sesuai diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, terutama pada keterampilan membaca pemahaman yang dirasa masih kurang. Penerapan model pembelajaran langsung dengan media peta pikiran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks narasi sejarah.

Kata kunci: model pembelajaran langsung, peta pikiran, kemampuan membaca pemahaman

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Keberhasilan suatu pembelajaran bahasa akan menciptakan siswa yang mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis dalam mengungkapkan semua gagasan, ide, dan pemikirannya dengan keterampilan bahasa yang dimilikinya (Rosaningsingsih, et al. 2019).

Salah satu keterampilan dalam berbahasa yakni keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan salah satu ruang lingkup bahan kajian bahasa di samping keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis.

Membaca mempunyai banyak peranan dalam kehidupan. Baik dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat umum, maupun dalam berbagai kalangan yang mempunyai tujuan khusus. Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh dari bacaan yang kita baca akan memungkinkan orang tersebut mempertinggi daya pikirnya (Sari et al., 2015).

Salah satu jenis keterampilan membaca adalah membaca pemahaman. Membaca pemahaman merupakan proses untuk menggali atau mengidentifikasi teks, kemudian mengingat kembali makna yang terkandung di dalamnya (Yusmaidar, 2019). Proses kegiatan membaca pemahaman bukanlah sebuah kegiatan yang pasif, melainkan menduduki peringkat tertinggi dalam hal memahami lambang tulisan, menerima, menolak, membandingkan, dan meyakini pendapat-pendapat yang ada dalam suatu bacaan (Herlina, 2016).

Berdasarkan observasi penulis, yang menjadi hambatan adalah ketika siswa diberi pertanyaan mengenai isi teks narasi sejarah yang dibaca, siswa tidak dapat menjawab dengan cepat, dan harus membuka kembali bahan bacaan yang dibacanya tersebut. Siswa masih merasa takut mengemukakan pendapat karena merasa jawaban yang ia berikan kurang tepat. Siswa membutuhkan waktu yang lama untuk memahami teks narasi sejarah. Kurangnya motivasi siswa dalam membaca dan variasi guru dalam menggunakan model pembelajaran membuat pembelajaran menjadi membosankan dan menimbulkan rasa malas pada siswa. Rendahnya keterampilan membaca siswa diduga karena faktor guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman hanya memberi ceramah, tidak memberikan contoh dan kurang memberi latihan serta bimbingan kepada siswa saat. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, sehingga

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam hal membaca pemahaman.

Berdasarkan uraian tersebut, salah satu upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran membaca pemahaman adalah dengan diterapkannya model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Arends dalam Afridayanti et al., 2019).

Model pembelajaran langsung cocok untuk komponen-komponen keterampilan dalam mata pelajaran yang lebih berorientasi pada informasi sejarah. Dengan demikian, bila dikaitkan dengan upaya meningkatkan keterampilan membaca siswa, maka penggunaan model pembelajaran langsung sangat efektif. Hal ini dikarenakan pembelajaran langsung dapat digunakan pada membaca pemahaman (Efniwaty et al., 2016).

Model pembelajaran langsung tidak selalu sama dengan metode ceramah. Model ini berhubungan erat dengan ceramah dan resitasi (mengecek pemahaman dengan tanya jawab). Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, tape recorder, gambar, peragaan, dan sebagainya (Riska & Supriyono, 2014). Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu pelaksanaan model pembelajaran ini adalah media peta pikiran. Peta pikiran merupakan teknik membuat catatan atau mencatat yang terstruktur dan mudah dipahami dan diingat tanpa harus membuang waktu untuk menggunakan warna, garis, lambang, gambar, dan kata-kata berdasarkan seperangkat peraturan yang sederhana yang akrab bagi otak (Aulia, 2014).

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis ingin menerapkan sebuah model dan media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah yang ditemukan dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Media Peta Pikiran untuk Peningkatan Keterampilan

Membaca Pemahaman Teks Narasi Sejarah Siswa Kelas V”.

Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan tingkah laku gurunya (Suryanti dalam Soemarni, 2018). Penerapan model pembelajaran perlu menghindari penyampaian pengetahuan yang terlalu kompleks. Model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah (Hamka & Arsyad dalam Prasela et al., (2020).

Meskipun model pembelajaran langsung atau *direct instruction* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, namun tetap menjamin terjadinya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Evaria et al., 2020). Model pengajaran langsung memberikan kesempatan siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan apa yang diterapkan gurunya (Gusti, 2021).

Langkah-langkah model pembelajaran langsung terdapat lima fase. Joyce dalam Ilham & Winata (2016) menyampaikan sintaks model tersebut dalam lima tahapan antara lain sebagai berikut: Fase 1) orientasi, diawali dengan menentukan materi pembelajaran, meninjau pelajaran sebelumnya, menentukan tujuan pembelajaran dan menentukan prosedur. 2) presentasi, presentasi diawali dengan menjelaskan konsep atau keterampilan baru, menyajikan representasi visual atas tugas yang diberikan dan memastikan pemahaman. 3) praktik yang terstruktur, dimulai dengan menuntun kelompok siswa dengan contoh praktik beberapa langkah, lalu siswa merespon dengan pertanyaan dan diakhiri dengan memberikan koreksi terhadap kesalahan lalu memperkuat praktik yang benar. 4) praktik di bawah bimbingan guru, dimana siswa berpraktik secara semi-independen, dilanjutkan dengan menggilir siswa untuk melakukan praktik dan mengamati praktik, lalu guru memberikan tanggapan balik berupa

petunjuk. 5) praktik mandiri, dalam tahapan ini siswa melakukan praktik secara mandiri di kelas atau di rumah, guru menunda respons balik dan memberikannya di akhir rangkaian praktik dan praktik mandiri dilakukan beberapa kali dalam waktu periode yang lama.

Media Peta Pikiran

Peta pikiran atau *mind map* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berpikir serta belajar (Buzan dalam Delona & Kartikasari, 2021). *Mind Map* merupakan peta rute yang berperan penting dalam kegiatan mengingat, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal (Dewi et al., 2018).

Penggunaan media *mind map* dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat kembali informasi yang sudah didapatkan. Selain itu, siswa dapat memetakan konsep-konsep ilmu yang telah diperoleh dari buku pada selembar kertas dalam bentuk simbol, kata, gambar serta garis dengan berbagai warna sehingga memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima (Soleha et al., 2019). Beberapa kelebihan *mind map* yaitu untuk meringkas informasi, menyajikan informasi dengan memperlihatkan keseluruhan struktur; memudahkan dalam mempelajari, menguasai, dan memanggil kembali memori; menjadikan pembelajaran yang bermakna dan tidak hanya bersifat menghafal.

Kemampuan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah proses membaca dalam memahami ide-ide bacaan (Dalman dalam Yasmin, 2018). Membaca pemahaman dituntut memahami arti bacaan, mengerti isi bacaan, menafsirkan, menganalisis dan mengevaluasi isi bacaan. Oleh karena itu, diperlukan proses dalam memahami isi bacaan. Membaca pemahaman merupakan kegiatan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca dengan pengetahuan baru dengan maksud menambah pengetahuan pembaca (Smith dalam Zakyantunisa, 2019). Membaca pemahaman merupakan membaca memahami ide pokok, rincian penting dan seluruh

pengertian yang sangat berkaitan erat dengan kemampuan mengingat bahan bacaan yang dibaca (Ahmad dalam Dwiarno, 2017).

Kegiatan membaca pemahaman memiliki bagian, yaitu proses dan produk. Proses membaca yaitu kegiatan yang melibatkan fisik dan mental. Proses membaca memiliki sembilan aspek, yaitu: (1) sensori visual melalui indra penglihatan; (2) perceptual, mengenal suatu kata dan maknanya berdasarkan pengalaman; (3) urutan, yaitu mengikuti rangkaian tulisan secara linear dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah; (4) pengalaman, untuk meningkatkan kemampuan konseptual siswa; (5) proses berpikir, untuk memahami bacaan, pembaca terlebih dahulu memahami kata-kata dan kalimat dalam bacaan, (6) pembelajaran; (7) asosiasi; (8) sikap, dan (9) gagasan.

Produk membaca, yaitu komunikasi dari pemikiran dan emosi antara penulis dan pembaca. Komunikasi antara penulis dan pembaca tergantung dari pembaca memahami maksud yang disampaikan penulis dalam tulisannya (Simbolon, 2016). Menurut Brown ada beberapa indikator dalam membaca pemahaman, yaitu: melakukan, memilih, mengalihkan, menjawab, mempertimbangkan, memperluas, menduplikasi, modeling dan mengubah. Melalui indikator ini guru menentukan indikator manakah yang akan dicapai siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman agar pembelajaran lebih terarah (Amalia, 2019).

Penulisan artikel ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian tentang model pembelajaran langsung yakni penelitian yang dilakukan oleh Efnawaty et al (2016) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V SD Negeri 029 Teluk Erong Kecamatan Rengat semester genap Tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian yang dilakukan oleh Hada (2010) menunjukkan bahwa model pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan penelitian tentang media peta pikiran didukung oleh penelitian Yulia (2018) yang menunjukkan bahwa peta pikiran atau

mind map efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa dan untuk meningkatkan minat baca siswa. Ayuning (2015) *mind mapping* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman informan siswa, hal ini ditandai dengan kemampuan informan siswa menceritakan kembali informasi yang ada dalam sebuah bacaan yaitu dengan bentuk lisan.

Dari penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dan media peta pikiran atau *mind map* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pembaharuan yang terdapat pada artikel ini yaitu variasi penerapan model pembelajaran langsung dengan media peta pikiran.

Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Peta Pikiran

Pengoptimalan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman teks narasi sejarah dilakukan inovasi model pembelajaran dengan bantuan media. Model pembelajaran langsung adalah pilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam menyajikan proses belajar ini. Pembelajaran ini terfokus pada kegiatan pendidik dan pengorganisasian kelas serta menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam mengerjakan tugas dengan pengaturan waktu yang telah disesuaikan. Dengan menggunakan model pembelajaran langsung diharapkan dapat membangkitkan minat siswa dalam memahami informasi dalam teks narasi sejarah. Media peta pikiran merupakan media mencatat yang menyenangkan dan efektif dalam memperoleh dan mengumpulkan informasi. Menggunakan media ini siswa akan lebih mudah dalam mengingat informasi yang ada dalam teks narasi sejarah.

Melalui fase-fase model pembelajaran langsung, siswa bergerak menuju kemandirian dan tidak lagi bergantung kepada guru dalam pemerolehan informasi. Pada fase membimbing pelatihan dari model pembelajaran langsung, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa sehingga pada fase tersebut guru membantu siswa mengetahui sendiri terhadap materi yang sedang dipelajari.

Pengoptimalan model pembelajaran yang dilaksanakan, penulis

menggunakan media peta pikiran yang mendukung dalam kegiatan membaca pemahaman. Media ini memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V Tema 7 :

Kompetensi Dasar	
3.5	Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
4.5	Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana

Tabel 8.1. Kompetensi Dasar

Langkah-langkah Model Pembelajaran Langsung yaitu:

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran langsung dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Fase	Deskripsi Kegiatan
Fase 1 : Orientasi/ Menyampaikan tujuan	Pada fase ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan tentang peta pikiran teks narasi sejarah.
Fase 2 : Presentasi/ mendemonstrasikan	Pada fase ini guru mendemonstrasikan membuat peta pikiran teks narasi sejarah.
Fase 3 : Membimbing pelatihan	Pada fase ini guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk membuat peta pikiran sesuai informasi yang ada di dalam teks narasi sejarah yang berbeda.
Fase 4 : Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Pada fase selanjutnya, siswa mempresentasikan secara mandiri atau kelompok. Guru mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, dan memberikan umpan balik.
Fase 5 : Memberi kesempatan latihan mandiri	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat peta pikiran dengan teks narasi sejarah yang berbeda.

Tabel 8.2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Langsung

Pada materi bahasa Indonesia tentang menemukan informasi dari teks narasi sejarah, model pembelajaran langsung dengan media peta pikiran digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Media Peta Pikiran

Berdasarkan tahapan proses pembelajaran yang diuraikan, kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran langsung dengan media peta pikiran mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman kelas V. Penerapan model pembelajaran langsung dengan media peta pikiran menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Penggunaan media peta pikiran dalam pengaplikasiannya, siswa dapat memahami bacaan teks narasi sejarah dan mengingat materi yang dipelajari.

Berikut ini merupakan teks narasi sejarah yang digunakan guru dalam mengaplikasikan model pembelajaran langsung.

Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Abad ke-16 menjadi landasan awal penjelajahan yang dilakukan bangsa Eropa untuk mencari daerah penghasil rempah-rempah. Bangsa-bangsa Eropa seperti Portugis, Spanyol, Inggris, dan Belanda berlayar ke wilayah Timur. Tujuan mereka berlayar untuk mencari rempah-rempah. Selain itu, mereka juga menyebarkan agama. Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra yang dilakukan bangsa-bangsa Eropa sebagai berikut.

- 1. Keinginan Mencari Kekayaan (*Gold*)**

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (*gold*). Mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.
- 2. Keinginan Menyebarkan Agama (*Gospel*)**

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis.
- 3. Keinginan Mencari Kejayaan (*Glory*)**

Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (*glory*). Dengan adanya anggapan ini, negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebanyak-banyaknya.

Selain faktor di atas, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga ikut berperan dalam penjelajahan bangsa Eropa ke wilayah timur. Adapun contoh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut sebagai berikut.

 - a. Dikembangkannya teknik pembuatan kapal yang digunakan untuk mengarungi samudra luas.
 - b. Ditemukannya mesin untuk persenjataan. Senjata dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya.

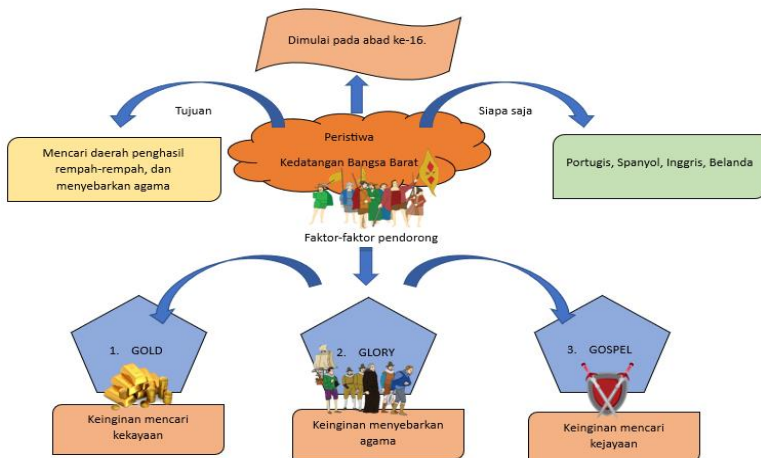
Sekilas Info

Bartholomaeus Diaz merupakan seorang penjelajah dari Portugis. Pada bulan Agustus 1487, dia diutus oleh Raja Portugis Joao II (John II) untuk melakukan pelayaran ke Afrika Barat dalam usahanya menemukan Hindia, daerah yang kaya akan rempah-rempah.

Sumber: www.pakdoson.co.id

Gambar 9.1. Teks Narasi Sejarah

Berikut ini merupakan peta pikiran yang digunakan guru dalam pengaplikasian model pembelajaran langsung materi teks narasi sejarah.



Gambar 9.2. Peta Pikiran Teks Narasi Sejarah

Penutup

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung dengan media peta pikiran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam membaca pemahaman. Sehingga siswa dapat menemukan informasi dalam teks narasi sejarah. Siswa dapat menyampaikan kembali informasi yang ada dalam sebuah teks narasi sejarah dengan bentuk tulis maupun lisan.

Daftar Pustaka

- Afridayanti, S., Kurniaman, O., & Lazim. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II D SDN 148 Pekanbaru. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 07(1), 53–60.
- Delona, A., & Kartikasari, R. D. (2021). *Perbandingan Medis Powtoon dan Mind Map pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa SMPN 85 Jakarta*. 3(1), 21–29.
- Dewi, C. P., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Mind Map untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 2(3), 116–125.
- Efniwaty, Kurniaman, O., & Marhadi, H. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 029 Teluk Erong Kecamatan Rengat*. 12.
- Evaria, Abbas, A., & Hasyim, M. (2020). *Efektivitas Model Direct Instruction dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa SMA Negeri 1 Batauga Memahami Nilai dalam Folklore Wandiuidu*. 8, 159–171.
- Gusti, P. M. (2021). Metode Demonstrasi, Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 2 Landih Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. *Daiwi Widya Jurnal Pendidikan*, 08(2), 103–115.
- Ilham, M. S., & Winata, H. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction*. 1(1), 49–60.
- Made, N. S. (2019). *Implementasi Model Direct Instruction dengan Media Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk*. 06(1), 127–138.
- Noorhapizah, Nur'alim, Riandy, A., & Ahmad, Z. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Keterampilan Membaca Pemahaman dalam Menemukan Informasi Penting dengan Kombinasi Model Directed Inquiry Activity (DIA), Think Pair Share (TPS) dan Scramble Pada Siswa Kelas V SDN Pemurus dalam 7 Banjarmasin*. 5(2), 101–116.
- Prasela, N., Witorsa, R., & Ahmadi, D. (2020). *Kajian Literatur tentang Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Siswa Sekolah Dasar*. 3, 209–216.

- Riska, A. W., & Supriyono. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Peristiwa di Sekolah Dasar*. 1–10.
- Sari, M., Kurniaman, O., & Riau, U. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Memahami Teks Bacaan Siswa Kelas III SD Negeri 011 Pulau Rambai Kecamatan Kampar Timur*. 1–12.
- Soemarni. (2018). *Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung Siswa Kelas I SDN Gubeng I Surabaya*. 1–6.
- Soleha, S., Purnomo, A., & Nur, A. S. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Mind Map terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 38 Semarang*. *I*(1), 1–13.
- Yasmin, F. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Cooverative Integrated Reading And Composition (CIRC) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa*. *I*(1), 52–57.
- Yusmaidar, Y. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Penerapan Metode Survey, Question, Read, Recite, and Review (SQ3R) pada Siswa Kelas III di SDN. No. 054/XI Muara Air Tahun 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, *19*(2), 374. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i2.635>

BAGIAN 10

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PENDEKATAN PRAGMATIK UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN INFORMASI PESERTA DIDIK KELAS VI

Idammatussilmi

Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

Idammatussilmi96@students.unnes.ac.id

Abstrak. Permasalahan yang terjadi pada proses pendidikan, jenjang sekolah dasar kelas VI yaitu rendahnya keterampilan menyampaikan informasi. Penjelasan isi, latar belakang, perbandingan penokohan cerita belum sesuai, dan peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan informasi. Penyebab dari permasalahan tersebut dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan belum variatif dan guru hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa. Salah satu cara dalam meningkatkan keterampilan menyampaikan informasi yaitu dengan menerapkan model kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan pragmatik. Tujuan dari tinjauan ilmiah ini adalah menggabungkan aktivitas membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara sehingga, keterampilan berbicara dan pembelajaran menjadi lebih maksimal. Hasil pembahasan dari tinjauan ilmiah ini yaitu adanya peningkatan keterampilan menyampaikan informasi dengan menerapkan model kooperatif tipe jigsaw melalui pendekatan pragmatik. Keterampilan menyampaikan informasi dapat ditingkatkan dengan penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan pragmatik.

Kata kunci: menyampaikan informasi, model kooperatif tipe jigsaw, pendekatan pragmatik

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Berbahasa menjadi hal yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut dikarenakan berbahasa menjadi alat komunikasi yang menyatukan manusia satu dengan yang lainnya. Bahasa digunakan manusia dalam berinteraksi baik antar

individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Pada jenjang sekolah dasar peserta didik sudah mulai dilatih dan diajarkan untuk berbahasa dengan baik dan benar. Peserta didik tidak hanya dapat menggunakan bahasa sebagai suatu kebiasaan, melainkan bahasa menjadi bagian dari sebuah keterampilan yang harus dipelajari, dipertahankan ditingkatkan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran dan mencari pengetahuan. Keterampilan berbahasa yang baik memudahkan dalam memahami dan menyampaikan suatu informasi, selain itu menjadikan interaksi antar peserta didik menjadi lebih baik.

Keterampilan berbahasa menurut Mulyati (2014) ada empat aspek yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif dan berbudaya adalah keterampilan berbicara (Ketut et al., 2013). Kemampuan berbicara merupakan salah satu pengajaran bahasa Indonesia yang mengharapkan peserta didik mampu dan terampil dalam berbicara sehingga memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan untuk memproduksi sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan suatu perasaan, kehendak maupun keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini harus didasari dengan sikap percaya diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar dan tanggung jawab dengan menghilangkan permasalahan psikologis seperti malu, rendah diri, ketegangan, dan lain-lain (Nursalim & Hasan, 2019)

Seseorang dapat memiliki keterampilan berbicara yang baik dan benar perlu adanya pelatihan baik dari pendidikan formal maupun non formal. Pembelajaran keterampilan berbicara penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran keterampilan berbicara jenjang pendidikan dasar masih banyak. Peserta didik tidak cukup aktif dalam proses pembelajaran bahasa sehingga tujuan

pembelajaran khususnya dalam keterampilan berbicara belum tercapai dengan baik (Indratayana et al., 2016).

Berdasarkan fakta di lapangan kelas VI MI Najmul Huda Kemloko menunjukkan adanya kelemahan tingkat penguasaan berbicara yaitu rendahnya keterampilan berbicara menyampaikan informasi dalam bahasa Indonesia tepatnya pada KD 3.9 menuliskan tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam cerita fiksi dan KD 4.9 menyampaikan penjelasan tentang tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis secara lisan, tulis dan visual. Permasalahan yang dihadapi peserta didik yaitu *pertama*, peserta didik pada saat menjelaskan isi cerita masih kurang jelas, di sini peserta didik cenderung kurang percaya diri, lebih banyak diam dan kalimat yang disampaikan tidak sesuai dengan isi cerita. *Kedua*, peserta didik belum paham dan masih terlihat kebingungan ketika menyampaikan latar belakang cerita. *Ketiga*, dalam menjelaskan tokoh utama dan tokoh pembantu melalui gambar yang telah dibuat masih banyak peserta didik yang belum sesuai dengan penggambaran tokoh dalam cerita. *Keempat*, penjelasan dalam buku siswa terkait teks fiksi kurang detail, dikarenakan pembahasan teks fiksi hanya fokus pada cerpen. Penjelasan tentang cerpen masih kurang dikarenakan tidak adanya kriteria penulisan cerpen untuk jenjang sekolah dasar, sehingga dalam pembuatan cerpen peserta didik masih kebingungan. *Kelima*, guru terbiasa menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung bosan.

Melihat permasalahan tersebut tentunya guru mengupayakan suatu pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran variatif dan tidak monoton. Guru memilih model yang dapat meningkatkan keterampilan menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi. Kesulitan berbicara tersebut dijadikan acuan untuk menstimulasi peserta didik agar mudah dalam menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi. Guru yang kreatif akan menciptakan kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan. Mengutip dari Zulaeha (2021) tuntutan perkembangan zaman memaksa peserta didik untuk mampu bersaing

dengan kompetensi peserta didik lainya, sehingga guru perlu melakukan inovasi pembelajaran baik model, media hingga bahan ajar. Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi pada kelas VI ini adalah model kooperatif tipe Jigsaw.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat membangkitkan peserta didik untuk aktif dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Model kooperatif tipe jigsaw menurut Slavina (2011) merupakan model kooperatif yang fleksibel dikarenakan dapat diterapkan dalam berbagai materi pelajaran salah satunya materi dalam pelajaran bahasa Indonesia. Berorientasi pada suatu kemampuan berbicara, pembelajaran bahasa Indonesia ini dapat dilaksanakan dengan bidang kajian bahasa yaitu pragmatik. Pragmatik merupakan suatu kajian bahasa dengan melibatkan beberapa aspek diluar bahasa yang mampu memberikan makna. Mengutip dari Subroto (2011) kajian pragmatik mengkaji aspek-aspek arti lain di luar makna asli dari kata yang dipakai bersama dengan arti struktural yang bersifat konteks. Dengan penerapan model kooperatif tipe jigsaw pendekatan pragmatik, diharapkan terjadi peningkatan keterampilan menyampaikan dan mampu mengaktualisasikan kemampuan bahasa yang dimiliki peserta didik. Adapun tujuan dari penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan pragmatik ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi peserta didik kelas VI.

Penelitian yang mendukung penulisan artikel konseptual ini yaitu *pertama*, penelitian dari Eva Nahgiah, Stefanus C dan Relmasira (2019) tentang “Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan peranan langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 6 “Cita-citaku” peserta didik kelas IV SD Negeri Nobojero 01. Peningkatan keterampilan berbicara

dengan model *cooperative learning* tipe jigsaw dilihat dari meningkatnya presentase keterampilan berbicara peserta didik dari siklus I yaitu 70% kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 80%. Peningkatan juga berdampak pada hasil belajar di mana siklus satu jumlah ketercapaiannya 71% pada siklus 2 meningkat menjadi 87%. Dengan demikian penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar peserta didik kelas kelas VI pada tema 6 ‘Cita-citaku’.

Kedua, Deswinta febiyanti, I Made Citra Wibawa dan Ni Wayan Arini (2020) tentang “Model pembelajaran Koopertif Tipe Jigsaw Berbantuan *Mind Mapping* berpengaruh terhadap Keterampilan Berbicara”. Hasil penelitiannya menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *mind mapping* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD ($t_{hitung} = 2,971 > t_{tabel} = 1,6657$). Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe jigsaw berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV. Dengan demikian penerapan model kooperative tipe jigsaw berbantuan *mind mapping* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik kelas IV SD.

Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran adalah panduan sistematis dalam melakukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan suatu struktur teori yang menggambarkan suatu metode teratur dalam mengurutkan beberapa temuan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran terpadu (Zulaeha, 2013). Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokkan yaitu 4 sampai 6 orang yang memiliki latar belakang kemampuan yang berbeda baik dari segi akademik, jenis kelamin, ras yang berbeda (Hamdayana, 2016). Menurut Rusma (2013) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan pembagian kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok

heterogen. Model kooperatif ini terdapat berbagai macam tipe, adapun tipe yang sesuai untuk peningkatan keterampilan berbicara yaitu tipe jigsaw. Model pembelajaran jigsaw memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang diperoleh. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang telah dipelajari kemudian menyampaikan kepada kelompoknya, sehingga hal ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

Hal senada dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2014) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada struktur multifungsi dari kelompok belajar yang digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk meningkatkan keahlian setiap anggota kelompok. Prinsip dari model pembelajaran ini untuk mengembangkan tingkah laku kooperatif serta membantu meningkatkan pembelajaran akademis peserta didik (Nahgiyah & Relmasira, 2019). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu model pembelajaran yang di dalamnya guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian diberi tugas untuk mendiskusikan materi dengan kelompoknya.

Tujuan dari penerapan model kooperatif tipe jigsaw ini diantaranya untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik dengan membiasakan peserta didik untuk melakukan diskusi dan bekerjasama dan mengajarkan mereka bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami materi yang akan diberikan kepada temanya. Adapun manfaat yang diperoleh dalam menerapkan model kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran menurut Abdau (2016) antara lain: 1) meningkatkan kemampuan diri setiap peserta didik; 2) menerima kekurangan dan kelebihan dari masing-masing peserta didik; 3) permasalahan antar pribadi berkurang; 4) berkurangnya sikap apatis peserta didik; 5) pemahaman peserta didik lebih mendalam, 6) meningkatnya motivasi dan belajar; 7) penyimpanan materi lebih lama; 9) peningkatan budi pekerti, kepekaan

dan toleransi peserta didik; 10) mencegah keagresifan dalam sistem kompetensi dan keserasian individu.

Sistem sosial dari penerapan model kooperatif tipe jigsaw yaitu melatih peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan maupun mempelajari suatu materi dengan bekerjasama melalui diskusi. Kegiatan tersebut akan menumbuhkan sikap tanggung jawab peserta didik untuk dapat memahami materi yang telah disampaikan dan diajarkan oleh teman satu kelompoknya agar anggota kelompok lain yang mendengarkan dapat memahami materi yang telah disampainya.

Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan aktivitas yang tidak lepas dengan kehidupan manusia. Berbicara merupakan suatu proses menyampaikan informasi dari pembicara kepada pendengar dengan maksud agar terjadi perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari pendengar sebagai akibat informasi yang diterima (Nureain et al., 2002). Menurut Martin Nurwida (2016) berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan suatu gagasan yang di dalamnya melibatkan aspek pelafalan, kosakata dan struktur. Kegiatan berbicara diperoleh setelah kegiatan mendengarkan yang berfungsi untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui pikiran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari pendengar (Darmuki, 2016). Keterampilan berbicara bukan hanya sekedar kemampuan untuk mengeluarkan bunyi-bunyi yang bermakna akan tetapi juga sekaligus mengetahui bagaimana memilih bentuk yang benar dan menggunakannya dalam tatanan yang baik dan benar (Nahgiyah & Relmasira, 2019). Tujuan dari berbicara yaitu untuk menyampaikan suatu informasi, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, pembicara harus memaknai makna dari sesuatu yang akan di informasikan (Nurwida, 2016).

Individu yang memiliki keterampilan berbicara yang baik menurut Saddhono (2014) akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. Untuk memperoleh keterampilan berbicara tersebut perlu adanya latihan. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh

Slamet (2008) bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan mekanis yang membutuhkan latihan. Semakin banyak kata yang di kuasai, maka orang tersebut akan terampil dalam berbicara. Keterampilan berbicara perlu dilatih sejak dini, agar dapat mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata. Sehingga, dari pelatihan tersebut peserta didik dapat mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan ide, pikiran, gagasan, isi hati kepada orang lain. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi atau kata untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran, yang bertujuan untuk disampaikan kepada orang lain.

Pendekatan Pragmatik dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara

Pragmatik merupakan ilmu yang mempelajari penggunaan bahasa manusia yang ditentukan oleh konteks yang mawadahi dan melatarbelakangi bahasa (Rahardi, 2005). Pendekatan pragmatik adalah pendekatan pembelajaran bahasa yang menekankan pada penggunaan bahasa yang sesuai dengan situasi dan konteks. Situasi dan konteks dalam pendekatan pragmatik ini terdiri atas faktor sosiolinguistik, yaitu dengan siapa berkomunikasi, tentang apa, di mana dan media apa yang digunakan. Teori pragmatik memberikan bekal strategi dalam berkomunikasi, dan memperkaya penggunaan bahasa dalam berbagai macam situasi (Saefudin, 2013). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan pragmatik merupakan pendekatan yang digunakan untuk melatih kemampuan berkomunikasi dengan bahasa, yaitu menggunakan bahasa yang sesuai, selaras, dan serasi sesuai dengan situasi.

Penggunaan pendekatan pragmatik dalam pembelajaran bahasa merupakan sebuah inovasi dalam melatih keterampilan berbicara sesuai dengan konteks dan situasi tutur yang nyata, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan keterampilan berbicara dengan pendekatan pragmatik ini guru dapat memperhatikan prinsip-prinsip yang diterapkan. Adapun prinsip-prinsip penggunaan bahasa yang diterapkan dalam pendekatan

pragmatik yaitu: 1) memperhatikan aspek situasi ujar; 2) memperhatikan prinsip-prinsip kesantunan; 3) memperhatikan prinsip-prinsip kerjasama; 4) memperhatikan faktor-faktor penentu tindak komunikatif (Nurgiyantoro, 2013).

Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Pendekatan Pragmatik

Permasalahan yang terjadi di kelas VI MI Najmul Huda Kemloko Temanggung yaitu rendahnya keterampilan menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi. Permasalahan tersebut terjadi pada KD 3.9 menuluri tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam cerita fiksi dan KD 4.9 menyampaikan penjelasan tentang tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis secara lisan, tulis dan visual. Permasalahan yang dialami peserta didik tersebut menjadi tanggung jawab guru untuk mencari solusi. Permasalahan tersebut merupakan salah satu permasalahan kebahasaan berdasarkan teori pragmatik. Teori pragmatik menjelaskan alasan atau pemikiran pembicara dan penyimak dalam menyusun hubungan suatu konteks sebuah tanda kalimat dengan suatu rencana atau permasalahan. Pragmatik menjadi sebuah kajian makna yang berhubungan dengan berbagai macam situasi yang menyelingkupi tuturan (Suwandi, 2008).

Menyampaikan informasi merupakan suatu kegiatan berkomunikasi secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu (Sinaga, 2021). Kegiatan pengajaran menyampaikan informasi ini memberikan andil yang besar terhadap keberhasilan peserta didik dalam menyampaikan suatu ilmu pengetahuan. Keterlibatan guru dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk melatih kemampuan menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi. Keterampilan menyampaikan informasi ini menjadi sesuatu yang perlu dimiliki peserta didik dalam belajar. Kegiatan menyampaikan informasi yang dilakukan peserta didik tidak hanya menyebutkan sebagian kecil materi yang dipelajarinya melainkan peserta didik menyampaikan seluruh apa yang di pelajari dan di amatinnya. Keterampilan berbicara menyampaikan informasi merupakan salah satu permasalahan

kebahasaan berdasarkan teori pragmatik. Teori pragmatik menjelaskan alasan atau pemikiran pembicara dan penyimak dalam menyusun hubungan suatu konteks sebuah tanda kalimat dengan suatu rencana atau permasalahan. Pragmatik menjadi sebuah kajian makna yang berhubungan dengan berbagai macam situasi yang menyelingkupi tuturan (Suwandi, 2008).

Tuturan yang disampaikan oleh peserta didik belum memberikan makna sehingga sebagai pendengar belum paham apa maksud tuturan yang disampaikan. Dalam mengatasi permasalahan tersebut penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai yaitu penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan pragmatik. Model kooperatif tipe jigsaw merupakan model yang sesuai untuk diterapkan pada materi dengan keterampilan berbicara. Model kooperatif tipe jigsaw dapat menggabungkan aktivitas membaca, menulis dan mendengarkan. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan dalam berbicara. Kegiatan pembelajaran dengan model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara, hal tersebut dikarenakan pembelajaran lebih fokus dan terarah dalam peningkatan pemahaman peserta didik akan cerita fiksi yang telah di sediakan oleh guru.

Pemahaman yang telah dimiliki peserta didik ini akan memunculkan keberanian dan kepercayaan diri untuk berbicara di depan kelas mengenai isi cerita, tokoh utama dan tambahan yang digambarkan dan latar belakang cerita dari teks fiksi yang telah dibaca. Hal ini akan membuat peserta didik lebih terlatih untuk dapat berbicara dengan baik. Latihan berbicara yang dilakukan secara terus-menerus membuat peserta didik mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara khususnya dalam menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi.

Adapun sintaks model kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut:

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1	Melakukan aperspsi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik awal pertemuan. Guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada satu pertemuan. Guru menuliskan topik “Teks Fiksi” di papan tulis dengan bertanya kepada peserta didik apa yang mereka ketahui tentang topik tersebut? Kegiatan <i>brainstorming</i> ini dilakukan untuk mengaktifkan kemampuan peserta didik agar lebih siap dalam menghadapi pelajaran yang baru.	Menjawab dan menjelaskan singkat pengetahuan peserta didik mengenai teks fiksi.
2	Memaparkan tujuan pembelajaran.	Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
3	Guru membagi topik pelajaran menjadi empat bagian sub topik. Yaitu tentang cerpen dibagi menjadi isi cerita, tokoh, latar belakang cerita, dan latar.	Memperhatikan guru mengenai pembagian topik yang telah ditentukan.
4	Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang.	Peserta didik menempatkan diri kepada kelompok masing-masing sesuai pembagian dari guru.
5	Membagikan sub topik yang pertama diberikan kepada anggota 1, sedangkan peserta didik lain /anggota 2 menerima bagian/ sub topik yang kedua dan seterusnya.	Memperhatikan penjelasan guru secara cermat sesuai dengan topik yang didapat.

6	Guru meminta peserta didik untuk membaca bagian dari sub topik masing-masing yang telah diperoleh.	Peserta didik membaca sub topik dan membaca bagian dari sub topik masing-masing.
7	Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk berdiskusi setelah selesai membaca bagian sub topik.	Setelah selesai peserta didik saling berdiskusi mengenai bagian sub topik yang telah dibaca bersama dengan teman satu anggotanya. Dalam kegiatan ini, peserta didik bisa saling melengkapi dan berinteraksi antar satu dengan yang lainnya.
8	Guru mengarahkan peserta didik berdiskusi kepada anggota dengan topik sama “tim ahli”.	Peserta didik menyesuaikan diri dengan menuju anggota lain yang mendapatkan sub topik sama untuk berdiskusi.
9	Guru membagi bagian-bagian sebuah cerita yang belum utuh kepada masing-masing peserta didik.	Peserta didik membaca bagian-bagian tersebut untuk dapat memprediksikan kisah yang ada dalam cerpen tersebut.
10	Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi mengenai topik-topik yang telah di bagi.	Melakukan diskusi kepada seluruh peserta didik dengan secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi dari

		masing-masing kelompok.
11	Guru mengevaluasi hasil diskusi peserta didik.	Siswa mendengarkan, mencatat hasil diskusi dan masukan yang dari guru.

Tabel 9.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dengan Pendekatan Pragmatik

Penerapan model kooperatif tipe jigsaw ini guru membentuk “kelompok ahli”. Setiap anggota yang mendapatkan sub topik yang sama akan berkumpul dengan anggota kelompok yang mendapatkan sub topik tersebut. Misalnya peserta didik yang memperoleh sub topik tentang tokoh berkumpul dengan anggota dari kelompok lain yang mendapatkan sub topik yang sama untuk mendiskusikannya. Perkumpulan dari peserta didik yang mendapatkan sub tema sama ini lah yang dinamakan kelompok ahli. Kelompok ini lalu bekerjasama, berdiskusi untuk mempelajari tentang sub topik tersebut. Masing-masing dari anggota kelompok ahli kembali pada kelompok semula untuk menjelaskan apa yang telah dipelajari dari kelompok ahli. Adapun sumber cerpen yang diberikan kepada masing-masing kelompok, diambil dari berbagai sumber salah satunya dari majalah Bobo. Berikut adalah tampilan dari cerpen yang digunakan peserta didik ketika melakukan penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan pragmatik:



Gambar 10.1 Cerpen Lika-liku Sekolah Pembelajaran Kreatif Era Society 5.0 di Sekolah Dasar | 143

Kegiatan pembelajaran pada KD 3.9 dan 4.9 dengan menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw melalui pendekatan pragmatik menuntun peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara. Pembiasaan berbicara yang dilakukan secara terus menerus membuat peserta didik mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi.

Penutup

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu substansi untuk membelajarkan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara ini membutuhkan sebuah pelatihan dan pembiasaan. Perlu adanya inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mengatasi permasalahan keterampilan berbicara menyampaikan informasi berdasarkan teks fiksi di sekolah dasar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai. Model kooperatif tipe jigsaw dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Model kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan pragmatik diterapkan untuk materi yang berhubungan dengan keterampilan berbicara dengan menggabungkan aktivitas membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara sehingga dapat mengaktifkan peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih maksimal. Aktivitas dalam model pembelajaran tersebut tentunya menjadi suatu pelatihan dan pembiasaan yang menjadikan keterampilan peserta didik dalam menyampaikan informasi teks fiksi mengalami peningkatan.

Daftar Pustaka

- Abdau, Idris. 2016. "Implementasi Penggunaan Metode Jigsaw Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMA Darus Syahid Sampang Madura." *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Agus Darmuki, Dkk. 2016. *Model Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbicara Untuk Pendidikan Pelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Almar'atus, Hayu Sholihah, Koeswardani Nurul Fiadhia, and Visca Kenia Fitriana. 2018. "Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP." *Prosiding Konferensi*

Pendidikan Nasional “Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital”: 163. https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/download/902/582.

- Febiyanti, Deswinta, I Made Citra Wibawa, and Ni Wayan Arini. 2020. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Berpengaruh Terhadap Keterampilan Berbicara.” *Jurnal Mimbar Ilmu* 25(2). <https://www.mendeley.com/catalogue/cfa99184-f796-32e7-ad77-8c2b0b96f75f/>.
- Hamdayana, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran & Pembelajaran (Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indratayana, Ni Wayan Nandaliana, I Wayan Simpen, & I Nyoman Sedeng. 2016. “Penilaian Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Asing.” *Linguistika* 23(45).
- Ketut, Ni et al. 2013. *Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Terhadap Kemampuan Berbicara dan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Seririt*. Vol. 3.
- Kunjana Rahardi. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyati, Yeti. 2014. *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: PDF Ut.ac.id.
- Nahgiyah, Eva, & Stefanus C. Relmasira. 2019. “Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw.” *Journal of Education Action Research* 3(3).
- Nureain, Dkk. 2002. *Penataran Tertulis Tipe A Untuk Guru-Guru SLTP Jurusan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurgiyantoro. 2013. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPF.
- Nursalim, & Samsi Hasan. 2019. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Nurwida, Martin. 2016. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story Telling Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Guru “Cope”* 20(2).
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.

- Saddhono, & Kundharu, Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saefudin. 2013. "Pendekatan Pragmatik Dalam Mendukung Kemampuan Komunikasi Lisan." *Al-Turas* 19(1).
- Sinaga, Juni Marlina. 2021. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menyampaikan Informasi Berdasarkan Teks Nonfiksi Melalui Metode Kooperatif Jigsaw." *Jurnal Educatio* 7(3). <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1307/858>.
- Slamet, & St Y. 2008. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: LPP UNS dan UPT.
- Slavin, Robert E. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Subroto, E. 2011. *Pengantar Studi Semantik Dan Pragmatik*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Supyana, Yogi, & Purniadi Putra. 2020. "Penerapan Pendekatan Pragmatik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Kelas IV." *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 12(2).
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suwandi, Sarwidi. 2008. *Semantik: Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Zulaeha, Ida. 2013. "Innovations Models of Indonesian Learning in Multicultural Society." *Procedia-Social and Behavioral*.
- Zulaeha, Ida. 2021. "Bahan Ajar Digital Teks Eksplanasi Bermuatan Multikultural Bagi Peningkatan Kompetensi Literasi Humanis Peserta Didik Sekolah Dasar." *Hybrid Learning Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia (P.3).Lppm Unnes*.

GLOSARIUM

Afektif	:	Berkaitan dengan kognitif seseorang berupa sikap, watak, perilaku yang terdapat pada diri seseorang.
Apatis	:	Sikap tak acuh terhadap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar
Apersepsi	:	Sebuah stimulus khusus untuk menyiapkan siswa baik secara psikis maupun materi
Artikulasi	:	Teknik memproduksi suara yang baik dan pengucapan yang jelas, nyaring, serta merdu
Asosiasi	:	Persatuan antara rekan usaha
Berpikir kritis	:	Proses berpikir manusia yang logis dan sistematis untuk membuat suatu keputusan atau penyelesaian suatu permasalahan
<i>Brainstorming</i>	:	Teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari suatu permasalahan tertentu
<i>Brayn Gym</i>	:	Senam otak
Dampak instruksional	:	Hasil belajar yang dicapai siswa secara langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan
Deklaratif	:	Bersifat pernyataan ringkas dan jelas
<i>Direct instruction</i>	:	Model pembelajaran langsung
Diskusi	:	Perundingan atau penukaran pikiran
Eksperimental	:	Penelitian yang mencari pengatur variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat
Ekspresif	:	Tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan, perasaan
Era society 5.0	:	Era dimana penggunaan teknologi

		modern, manusia menjadi komponen utamanya
Estetis	:	Mengenal nilai keindahan
Fabel	:	Salah satu jenis cerita fiksi bermoral yang bertujuan untuk menggambarkan budi dan watak manusia yang diperankan oleh tokoh binatang.
Faktual	:	Berdasarkan suatu kenyataan atau mengandung suatu kebenaran
Fenom	:	Satuan bahasa terkecil yang memiliki fungsi untuk membedakan makna
Fiksi	:	Cerita rekaan yang berasal dari imajinasi
Gambar berseri	:	serangkaian gambar yang terdiri dari 2 hingga 6 gambar yang menceritakan suatu kesatuan cerita yang dapat dijadikan alur pemikiran peserta didik dalam menyajikan sebuah cerita
Grafis	:	Bersifat huruf
Humor	:	Sikap yang cenderung membangkitkan kebahagiaan
Informan	:	Orang yang memberikan informasi
Inovasi	:	Sebuah ide, gagasan, objek dan praktik yang diterima serta disadari sebagai sebuah hal yang baru oleh seseorang maupun kelompok
Inovatif	:	Usaha seseorang dengan mendayagunakan pemikiran, kemampuan dalam imajinasi, sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat baru untuk dirinya atau orang lain
Instruksi	:	Perintah atau arahan untuk melaksanakan suatu tugas
Intensif	:	Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu hingga memperoleh suatu hasil yang optimal

Jigsaw	:	Sebuah model pembelajaran yang mengedepankan kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil
Karakteristik	:	Ciri, tabiat, watak, dan kebiasaan yang dimiliki oleh seseorang yang sifatnya relatif tetap
Karakteristik peserta didik	:	keseluruhan pola kelakuan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan, sehingga menentukan aktivitasnya dalam mencapai cita-cita atau tujuannya
Kolaborasi	:	Suatu proses kerja sama menyalurkan gagasan dan menyelesaikan permasalahan secara bersama
Kompetensi	:	Kemampuan kerja peserta didik secara individu yang mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan
Kompleks	:	Himpunan kesatuan
Komponen	:	Bagian dari keseluruhan
Kondusif		Berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan
Kooperatif	:	Sikap yang menunjukkan kerjasama untuk mencapai tujuan tertentu
Koordinasi	:	Perihal mengatur suatu organisasi atau kegiatan sehingga peraturan dan tindakan yang akan dilaksanakan tidak saling bertentangan atau simpang siur.
Kosakata	:	Himpunan kata yang dimiliki oleh manusia
Kreatif	:	Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru
Kritis	:	Kemampuan berpikir secara rasional dan melihat permasalahan secara objektif
Logis	:	Menunjukkan hasil pemikiran
<i>Make a match</i>	:	Mencari pasangan

Mengaktualisasikan	:	Seseorang yang memanfaatkan dan mengoksploitasi bakat, potensi, dan kemampuan dengan sepenuhnya
Mengevaluasi	:	Mengukur dan perbaikan suatu kegiatan berdasarkan acuan-acuan tertentu untuk menentukan tujuan
Minat	:	Kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu
<i>Model RolPlaying</i>	:	Cara mengimplementasikan sebuah rencana pembelajaran menyenangkan dan inovatif yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dimana peserta didik ditugaskan untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana
Motivasi	:	Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu
Motorik	:	Berhubungan dengan penggerak
Pelafalan	:	Cara bunyi bahasa dari sesuatu bahasa yang diucapkan
Persepsi	:	Proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus
Pragmatik	:	Cabang linguistik yang mempelajari hubungan antara konteks luar bahasa dan maksud tuturan melalui penafsiran terhadap situasi penuturanya
Prinsip reaksi	:	Pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar
Prosedur	:	Tahapan kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas

Reseptif	:	Kemampuan penerima isyarat bahasa
Resitasi	:	Mengecek pemahaman dengan tanya jawab
Selektif	:	Sikap yang memilih terhadap hal-hal tertentu dengan pertimbangan dan alasan
Signifikan	:	Suatu hal yang penting karena memberikan pengaruh atau dampak terhadap suatu permasalahan
Sintakmatik	:	Tahap-tahap kegiatan dari model yaitu urutan pembelajaran atau fase-fase.
Sintaks	:	Urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi dan metode yang dipilih
Sistem pendukung	:	Segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut, seperti setting kelas, sistem instruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar dan media belajar
Sistem sosial	:	Situasi atau suasana dan norma yang berlaku dari model tersebut
Sosiolinguistik	:	Cabang ilmu sosiolinguistik yang berhubungan antara bahasa dan masyarakat sebagai penuturnya
Struktur	:	Pengaturan dan pengorganisasian unsur-unsur yang saling terkait dalam suatu objek material atau sistem atau objek atau sistem yang terorganisasi
Subtansi	:	Aspek inti dari sesuatu
Terpadu	:	Konsep yang merujuk pada pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dengan pengalaman langsung yang dapat

		menghubungkan dengan konsep lain yang telah dipahami
Terstruktur	:	Sudah dalam keadaan disusun dan diatur rapi
Variabel	:	Pengelompokan secara logis dua atau lebih dari objek yang diteliti
Variatif	:	Bersifat variasi (hasil perubahan dari keadaan semula)
Visual	:	Dapat dilihat dengan indra penglihat (mata)
Wacana	:	Satuan bahasa terlengkap yang direalisasikan dalam bentuk karangan atau laporan utuh, seperti novel, buku, artikel, pidato, atau khotbah
Yurisprudensi	:	Ajaran hukum melalui peradilan

INDEKS

A

Apatis, 136
Artikulasi, 105, 132, 137
Apersepsi, 37

B

Berpikir kritis, 19, 99, 112, 113
Brainstroming, 140
Bahasa Ibu, 76, 78, 80, 82

D

Dampak instruksional, 54, 105
Deklaratif, 120, 121
Dwibahasa, 78, 80, 81

E

Ekspresif, 7, 8, 42
Estetis, 39
Eksperimental, 4

F

Fiksi, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,
22, 23, 24, 25, 132, 133, 134, 138,
139, 140, 143
Fenom, 85
Faktual, 20, 39

G

Gambar berseri, 99, 102, 105, 110,
111
Grafis, 19, 42

H

Hierarkis, 106, 107

I

Inovasi, 28, 29, 36, 39, 48, 64, 69,
124, 133, 138, 143
Intruksi, 51, 141
Inovatif, 34, 49, 63, 64, 71, 85, 86,
101, 103, 118
Intensif, 34

J

Jigsaw, 129, 132, 133, 134, 135, 137,
138, 139, 141, 142

K

Kritis, 19, 98, 111, 112, 130
Keratif, 28, 31, 61, 63, 65, 66, 67, 70,
71, 73, 85, 88, 98, 100, 102, 111,
112, 130, 131
Karakteristik, 1, 2, 3, 28, 49, 54, 52,
68, 74, 100, 105, 106, 108, 111, 112
Karakteristik peserta didik, 100, 105,
106
Kompetensi, 3, 4, 14, 15, 16, 17, 19,
22, 38, 39, 54, 80, 90, 99, 105, 108,
124, 132, 135
Kooperatif, 41, 44, 46, 47, 48, 49, 50,
52, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 65, 83, 84,
85, 86, 90, 91, 95, 129, 132, 133,
134, 137, 138, 139, 141, 142
Koordinasi, 41, 44, 54, 59
Kompleks, 8, 20, 45, 104, 105, 106,
120
Kolaborasi, 4, 5, 33, 64, 100
Kosakata, 39, 54, 67, 68, 79, 99, 135

L

Logis, 15, 38, 45, 104, 106

M

Model Role Playing, 98, 102, 103, 107,
109, 110, 111, 112
Minat, 17, 35, 41, 44, 45, 49, 53, 66,
73, 96, 104, 108, 109, 110, 123
Motivasi, 29, 39, 50, 53, 85, 86, 87,
102, 106, 107, 109, 117, 118, 135
Mengaktualisasikan, 132
Mengevaluasi, 15, 20, 21, 34, 51, 58,
108, 121, 140
Make a match, 41, 44, 46, 47, 48, 49,
50, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 59
Motorik, 44, 49, 54, 59

P

Persepsi, 81, 103
Prinsip reaksi, 52, 103
Pragmatik, 88, 89, 90, 129, 132, 136,
137, 138, 139, 141, 142

Pelafalan, 135
Prosedur, 20, 31, 33, 102, 120

R
Resitasi, 119

S
Sintakmatik, 49
Struktur, 4, 5, 24, 28, 34, 46, 68, 76,
81, 89, 93, 133, 134
Sosiolinguistik, 77, 81
Sintaks, 33, 38, 70, 71, 91, 103, 107,
108, 120, 139
Subtansi, 142

Signifikan, 30, 69, 102

T
Terpadu, 28, 133

V
Variatif, 14, 84, 85, 129, 131
Variabel, 30, 106, 146

W
Wacana, 24, 45, 68

Y
Yurisprudensi, 104





Seri V

PEMBELAJARAN KREATIF ERA SOCIETY 5.0 DI SEKOLAH DASAR

Buku Pembelajaran Kreatif Era Society 5.0 merupakan kumpulan solusi dari berbagai permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Buku ini menawarkan solusi yang inovatif dengan model pembelajaran yang menuntun peserta didik menjadi aktif, komunikatif, dan inovatif yang tentunya hal ini sesuai dengan karakter peserta didik yang di harapkan pada abad 21. Buku ini menyajikan sepuluh inovasi pembelajaran yang di padukan dengan media pembelajaran yang menarik, dimana peserta didik akan merasa bahwa pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan.



Penerbit
LPPM
Universitas Negeri Semarang

ISBN 978-623-366-116-4



9 786233 661164