



**PENGEMBANGAN
PEMBELAJARAN
BAHASA
DAN SASTRA
INDONESIA**

EDY SUSILO
Program Studi PGSD
Universitas Kajuruhan
Malang

Pengembangan Pembelajaran

A. Pengertian

Upaya menciptakan variasi pembelajaran yang meliputi tujuan, indikator, materi, pengalaman belajar (pendekatan, model, metode, strategi), evaluasi, sumber, dan media pembelajaran.

B. Latar Belakang

1. Fakta di lapangan menunjukkan adanya jarak antara yang dipelajari di sekolah dengan fakta dalam kehidupan sehari-hari. Apa yang kita amati dari hasil pembelajaran di sekolah adalah ketidakmampuan siswa menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan itu dimanfaatkan untuk memecahkan persoalan sehari-hari.

2. Hadirnya teknologi digital,
khususnya

internet dan HP telah mengubah
perilaku

berbahasa siswa. Penelitian
menunjukkan

bahwa telah terjadi perubahan yang
mencolok pada perilaku berbahasa
siswa

di era internet akhir-akhir ini
(Nurhadi,

2009).

3. Amanah Inpres no 1 tahun 2010, tentang aspek metodologi dan aspek kurikulum dalam pendidikan.
- a. *Aspek metodologi*, penerapan metodologi pendidikan tidak lagi berupa pengajaran demi kelulusan ujian (teaching to the test), namun pendidikan yang menyeluruh yang memperhatikan kemampuan sosial, watak, budi pekerti, dan kecintaan terhadap budaya dan bahasa Indonesia.

b. *Aspek Kurikulum*, penataan ulang kurikulum sekolah yang dibagi menjadi kurikulum tingkat nasional, daerah, dan sekolah sehingga dapat mendorong penciptaan hasil didik yang mampu menjawab kebutuhan SDM untuk mendukung pertumbuhan

4. Munculnya kecenderungan pemikiran

tentang pembelajaran, tuntutan terhadap

model-model pembelajaran yang inovatif.

Salah satu upaya meningkatkan mutu

pendidikan adalah menemukan strategi

pembelajaran baru yang lebih

memberdayakan siswa, yakni

Standart Kompetensi

- Topik umum suatu bahasan dalam pembelajaran di kelas. Standart kompetensi selanjutnya akan dijabarkan kembali dalam kompetensi dasar-kompetensi dasar yang merupakan substansi pokok berkaitan dengan topik umum tersebut.

Standart Kompetensi Bahasa dan Sastra Indonesia Berdasarkan Kurikulum

1. Menyimak/Mendengarkan
2. Berbicara
3. Membaca
4. Menulis

Pada masing-masing standart kompetensi tersebut termasuk di dalamnya *Apresiasi*

Kompetensi Dasar

- Topik pokok bahasan dalam pembelajaran di kelas. Kompetensi dasar merupakan bagian dari topik umum (standart kompetensi) yang harus dirumuskan tujuan, indikator, materi, pengalaman belajar, evaluasi, serta sumber dan media pembelajarannya.

Tujuan Pembelajaran

1. Kemampuan Kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Kemampuan Psikomotorik meliputi gerakan-gerakan fisik, gerakan-gerakan indah, perilaku non verbal, dan perilaku berbicara.
3. Kemampuan afektif meliputi penerimaan, respon, penilaian, dan pengorganisasian watak.

Indikator Pembelajaran

Penanda atau ukuran pencapaian minimal suatu

tujuan pembelajaran. Indikator pembelajaran

biasanya lebih dari satu karena merupakan bagian-bagian dari tujuan pembelajaran.

Contoh,

Bila tujuan membaca adalah *memahami isi bacaan*, maka indikator seseorang memahami

suatu bacaan meliputi, *memahami kosakata, kalimat, paragraf, ide pokok setiap paragraf, serta*

Materi Pembelajaran

- Teori-teori yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran pada suatu kompetensi dasar tertentu.
- Materi pembelajaran bisa diperoleh dan dikembangkan oleh guru dari berbagai sumber.
- Semakin banyak sumber dan referensi yang dimiliki oleh guru maka akan semakin kaya pengetahuan yang diperoleh siswa.

Contoh :

Kompetensi Dasar

- Memahami isi puisi yang dibaca

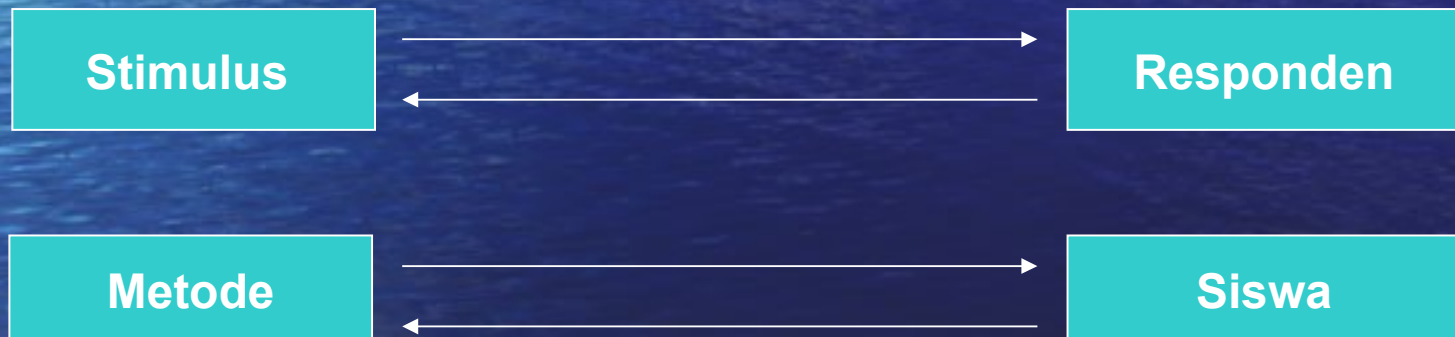
Materi Pembelajaran

- unsur-unsur intrinsik puisi yang meliputi; (1) diksi, (2) Pengimajinasian, (3) kata konkret, (4) gaya bahasa, (5) ferivikasi, (6) tipografi.

Teori-teori Belajar

1. Teori Belajar Behaviorisme (stimulus-respon)

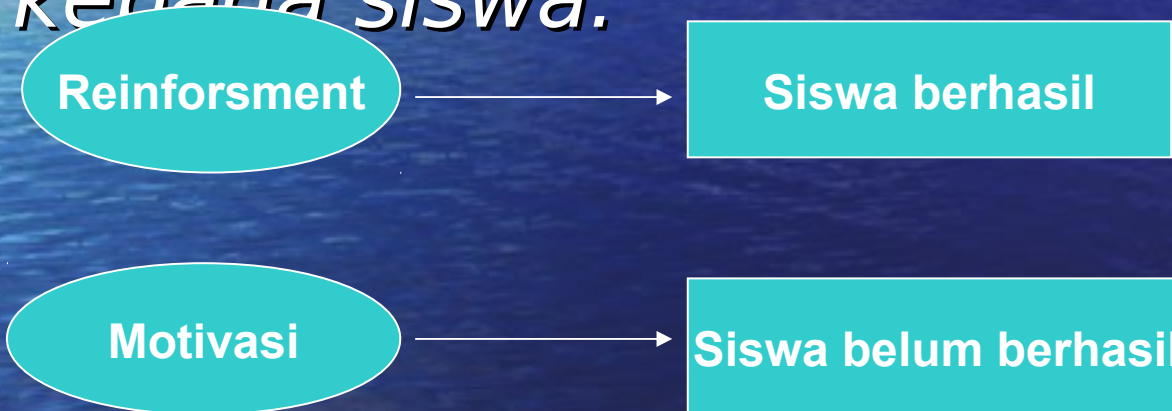
Belajar yang didasarkan pada hubungan stimulus - respon.



2. Teori Belajar Neo-behaviorisme (operan)

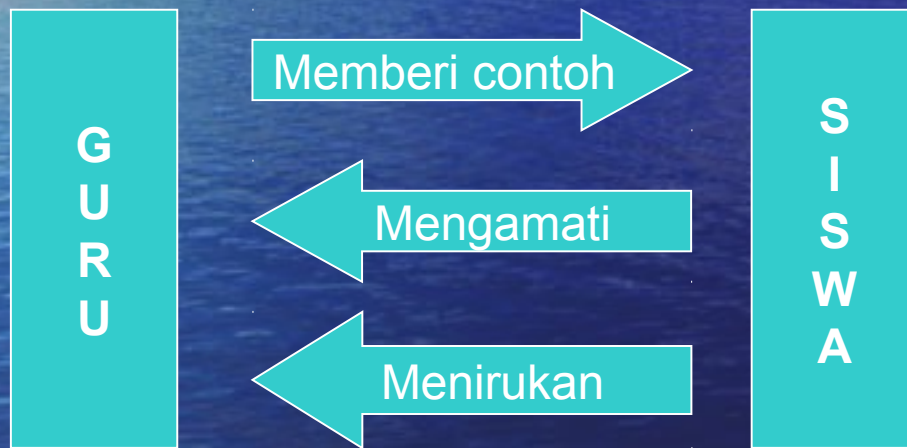
Belajar yang menitik beratkan pada pemberian penghargaan dan motivasi

kenada siswa.



3. Teori Belajar Observasional (Modelling)

Guru merupakan model belajar bagi siswa.



4. Teori Belajar Konseptual

Belajar yang menekankan pada konsep

bukan hafalan.

contoh :

Bukan $25 : 5 = 5$ tetapi

$25 : 5 = 25-5-5-5-5-5$ hasilnya 5

Pembelajaran

- Cara membelajarkan siswa yang pelaksanaannya memerlukan metode, pendekatan, dan tehnik.
- Usaha mengorganisasi dan mengatur situasi sebaik-baiknya untuk menciptakan suasana kondusif yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar bagi siswa.

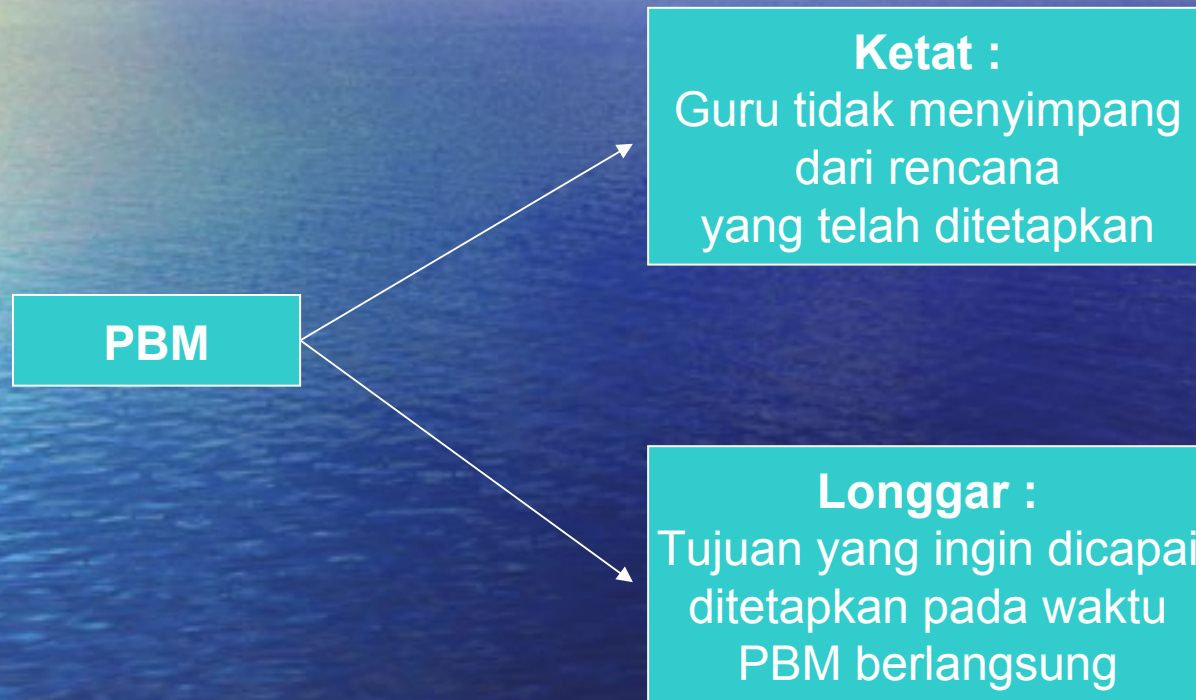
Strategi Belajar Mengajar

- Penjenisan strategi belajar mengajar
 - a. Tujuan belajar :
 - 1) kognitif : *pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.*
 - 2) psikomotorik : *gerakan-gerakan fisik, gerakan indah, perilaku non verbal, perilaku berbicara.*
 - 3) afektif : *penerimaan, respon, penilaian, pengorganisasian watak.*

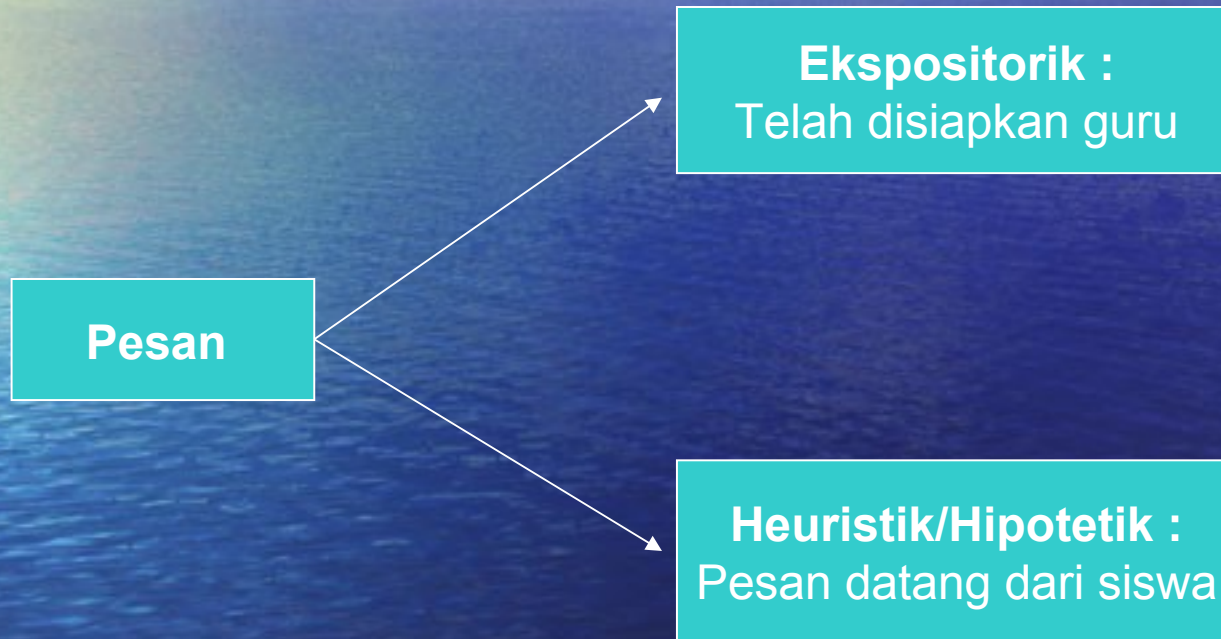
b. Pengorganisasian guru siswa :



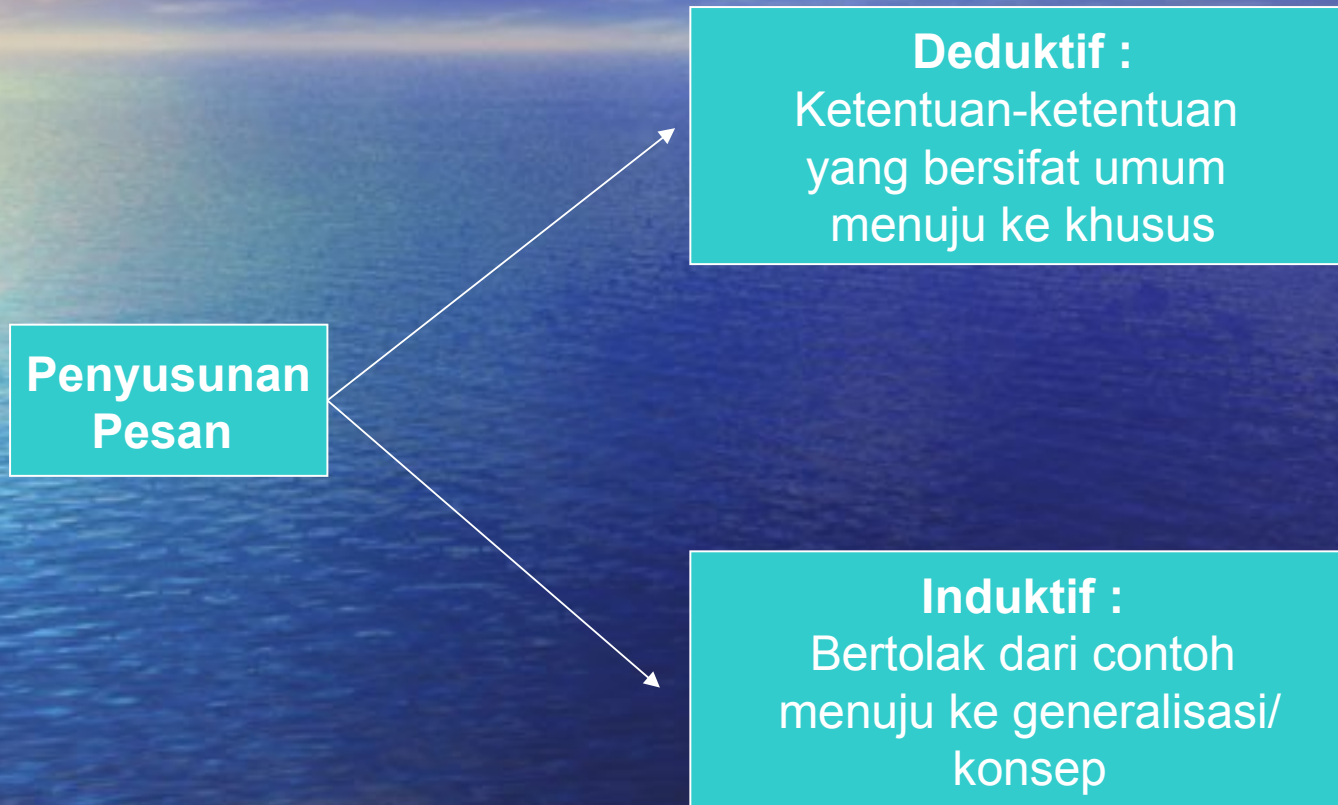
c. Sifat PBM :



d. Penyusunan pesan :



e. Proses penyusunan pesan :



Strategi Bertanya

A. Fungsi Pertanyaan

1. Meningkatkan partisipasi siswa dalam PBM.
2. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu.
3. Mengembangkan pola pikir dan aktivitas.
4. Menuntun proses berpikir.
5. memusatkan perhatian siswa

B. Jenis-jenis pertanyaan

1. Menurut maksudnya :

a. Pertanyaan permintaan
(*compliance question*)

- *Bolehkah saya membaca buku ini ?*

b. Pertanyaan retorik (*rhetorical question*)

- *akan tinggal diamkah kita melihat*

musibah yang terjadi pada saudara

c. *Pertanyaan mengarahkan/menuntun
(prompting question)*

- *guru : “Apakah beda antara
sumpah dan*

janji ?”

- *Siswa : diam (masih berfikir)*

- *guru : “Coba manakah yang lebih
tinggi*

tingkatannya ?”

- d. Pertanyaan menggali (*probing question*)
- guru : “Kata berkesinambungan, apa kata dasarnya ?”
 - Siswa : “sambung”
 - guru : “Bagaimana kamu mengetahui kata dasarnya sambung ?”
 - Siswa : “Berkesinambungan merupakan kata sambung yang mendapat konfiks ke-an dan prefiks ber-, serta sisipan -in-”
 - Guru : “Jadi kata berkesinambungan ada berapa morfem ?” dst.

2. Menurut Taksonomi Bloom

a. Pertanyaan Pengetahuan (*siswa diminta mengingat kembali fakta-fakta*

atau suatu definisi).

kata-kata yang biasa
dipergunakan :

Siapa (who) ?

Apa (What) ?

Di mana (Where) ?

Kapan (When) ?

b. Pertanyaan Pemahaman

- *Uraikan maksud karikatur dalam surat*

khobar itu !

- *Terangkan beda antara tema pada roman Siti Nurbaya dengan Layar Terkembang !*

c. Pertanyaan Aplikasi

- *Buatlah paragraf dengan kalimat penjelas berupa perincian !*

d. Pertanyaan Analisis

*- Mengapa STA digolongkan
sastrawan*

angkatan Pujangga Baru ?

e. Pertanyaan Sintesis

1) Menghasilkan komunikasi asli

*- Buatlah surat kepada redaksi
majalah*

*tempo yang berisi saran-saran
perbaikan!*

2) Meramalkan

- *Bagaimana keadaan kehidupan masyarakat jika semua orang bisa membaca dan menulis ?*

3) Menyelesaikan masalah

- *Bagaimanakah cara membina seseorang untuk menyadari akan kesalahannya ?*

f. Pertanyaan evaluasi

- *Bagaimanakah penilaian anda terhadap sajak-sajak Taufik Ismail*

?

- *berikan pendapatmu tentang artikel*

yang baru saja kamu baca !

Discovery - Inquiry

Discovery adalah proses mental untuk mengasimilasi konsep dan prinsip.

Konsep adalah ide, gagasan, atau pengertian tentang sesuatu yang mengacu kepada wujud dan eksistensinya.

Prinsip adalah karakteristik mendasar dari sesuatu yang mengacu pada komponen atau aspek tertentu.

Contoh :

Konsep :

Konfiks adalah awalan dan akhiran yang melekat secara serentak pada sebuah kata.

Prinsip :

Kata, baru akan bermakna apabila kedua afiks melekat secara bersama-sama dan jika baru dilekatkan awalan atau akhiran saja, kata tersebut belum bermakna.

Langkah menemukan konsep dan prinsip.

Siswa harus melakukan proses mental sbb :

1. Mengamati
2. mengidentifikasi
3. Mengklasifikasi
4. menyimpulkan

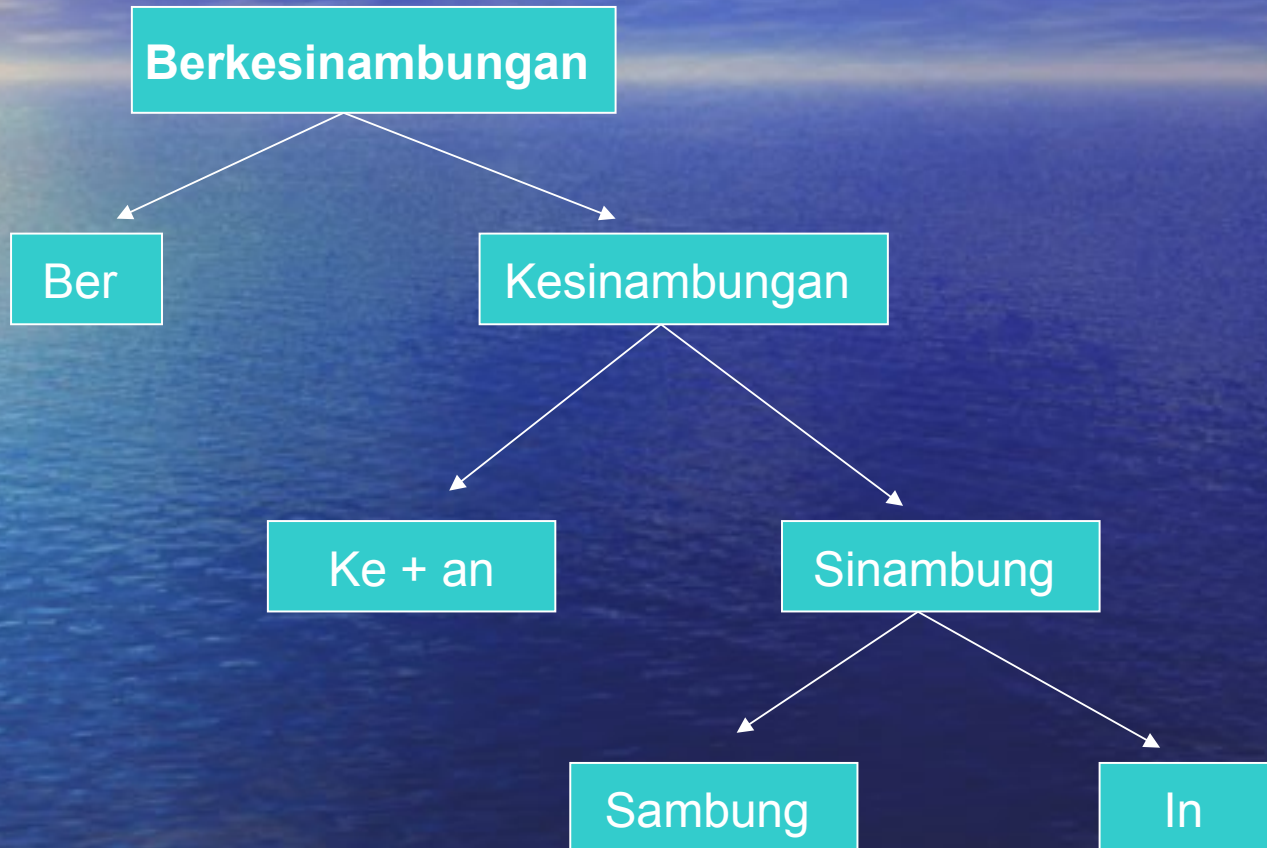
Inquiry adalah perluasan dari
discovery

yang digunakan untuk proses lebih
mendalam.

Inquiry mengandung proses yang lebih
tinggi seperti :

1. Merumuskan problem
2. Merancang eksperimen
3. Mengumpulkan data
4. Menarik kesimpulan.

Contoh :



Kelebihan strategi Discovery-Inquiry :

1. Siswa lebih memahami konsep dan prinsip dan akan membantu daya ingat dalam PBM baru.
2. Mendorong siswa untuk berprakarsa dan lebih mandiri (penemuan sendiri merupakan kepuasan batin).
3. Pembelajaran terpusat pada siswa.
4. Dapat mengembangkan pola pikir sehingga bakat dan kecakapan siswa terekplorasi.

Brainstorming (Sumbang Saran/Ramu Pendapat)

Brainstorming adalah cara pemecahan masalah dengan

jalan :

1. Semua peserta mengusulkan cara pemecahan masalah, jangan takut salah karena semua usul untuk sementara diterima.
2. Ketua menginventarisasikan semua usul di papan tulis.
3. Mengevaluasi usul-usul yang masuk secara bersama-sama.
4. Usul yang tidak relevan didrop dengan diberi tanda (X), sedangkan yang diterima diberi tanda (V).
5. Usul yang telah dievaluasi kemudian disusun

Contoh masalah :

Mengapa Bahasa Indonesia masih diajarkan di Perguruan

Tinggi ?

Kemungkinan jawaban :

1. BI merupakan bahasa nasional (V)
2. BI merupakan alat komunikasi (X) - (1)
3. BI merupakan bahasa persatuan (X) - (1)
4. BI merupakan bahasa pengantar (X) - (1)
5. BI merupakan bahasa resmi (V)
6. BI merupakan media ilmu pengetahuan dan teknologi (V)
7. BI merupakan wahana kebudayaan nasional (V)
8. BI merupakan identitas bangsa (X)
9. BI merupakan bahasa yang besar (X)
10. Mahasiswa belum mampu ber-BI dengan baik dan benar (V)

Susunan menurut peringkat :

1. BI sebagai bahasa resmi/negara
2. BI sebagai bahasa nasional
3. BI merupakan media ilmu dan teknologi
4. Mahasiswa belum mampu ber-BI dengan baik dan benar.

Manfaat Brainstorming :

1. Membangkitkan pikiran kreatif.
2. Merangsang peran serta anggota agar tidak tinggal diam.
3. Bersama-sama mencari solusi pemecahan masalah.
4. Menimbulkan pendapat-pendapat baru.
5. Menciptakan suasana yang menyenangkan.

Bermain Peran (Role Playing)

1. Pengertian

Bermain peran adalah simulasi tingkahlaku tokoh yang diperankan.

2. Tujuan

Bermain peran merupakan salah satu model KBM

untuk mencapai tujuan intruksional tertentu.

Melalui model ini dapat dikembangkan ketrampilan

mengamati, menerapkan,
mengkomunikasikan,

Sehingga bermain peran memiliki tujuan :

- a. Melatih siswa menghadapi situasi yang sebenarnya.
- b. Melatih ketrampilan berbicara.
- c. Melatih kemampuan berkomunikasi.

3. Langkah-langkah

- a. *Pemanasan* : siswa dibawa pada situasi masalah yang sebenarnya (cerita atau langsung ke tempat masalah)
- b. *Penentuan topik* : siswa diminta menentukan topik terkait dengan masalah yang diperoleh.

c. Penentuan anggota pemeran : siswa memilih sendiri peran sesuai bakat dan minat.

d. Pelaksanaan permainan : bagaimana memulai, jalannya permainan, dan penyelesaian permainan dilaksanakan secara wajar dan spontan.

e. Evaluasi : dilaksanakan dengan diskusi

Karakteristik strategi bermain peran :

1. Tema dapat berupa topik masalah atau konsep.
2. Naskah atau skenario tidak diperlukan.
3. Pemeran ditentukan pada jam pelajaran.
4. Siswa memainkan peran secara spontan.
5. Lebih merupakan pemerolehan ketrampilan tertentu.

6. Tidak memerlukan waktu yang

Belajar Melalui Pengalaman (BMP)

1. Pengertian

Belajar yang dilakukan dengan cara terjun atau mengalami langsung pada objek tertentu di lapangan.

2. Tujuan

Memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap

yang lebih bermakna untuk meningkatkan pemahaman dan ketahanan daya ingat.

3. Asumsi

Asumsi yang melandasi bahwa BMP perlu dilaksanakan oleh siswa adalah :

- a.** Siswa dapat belajar lebih intensif karena secara pribadi terlibat langsung dalam kegiatan belajar.
- b.** Pengetahuan yang ditemukan sendiri akan lebih bermakna untuk perubahan tingkahlaku.
- c.** Keterlibatan siswa akan lebih tinggi karena diberi kesempatan menentukan sendiri tujuan belajar dan alternatif kegiatannya.

4. Prinsip

BMP disusun berdasarkan prinsip-prinsip sebagai

berikut :

- a. BMP adalah suatu proses perbuatan generalisasi atau penyimpulan melalui kegiatan langsung.
- b. BMP mengutamakan pengalaman langsung dalam belajar, menentukan sendiri keterlibatan belajar dan menghasilkan kesimpulan atau karya tertentu.
- c. Dalam BMP perasaan sangat berperan sebagai sumber informasi dalam kegiatan belajar.

5. Karakteristik

- a.** Siswa mengembangkan konsep, prinsip, dan temuan-temuan dengan pengalaman sendiri.
- b.** Konsep, prinsip, dan temuan akan menuntun siswa dalam proses belajar dan berkarya.
- c.** Siswa akan memantapkan konsep dan prinsip dengan hasil temuannya.

6. Langkah-langkah Pelaksanaan
 - a. Mengidentifikasi pengalaman konkret yang telah dimiliki siswa.
 - b. Mempersiapkan bahan yang akan dikonkretkan melalui pengalaman.
 - c. Kunjungan lapangan (observasi dan memperoleh pengalaman langsung).
 - d. Kegiatan kelas dan pemberian tugas berupa diskusi hasil kunjungan dan pembuatan laporan (karya tertentu).

Pemecahan Masalah (Problem Solving)

1. Pengertian

Pemecahan masalah (problem solving) adalah

penyelesaian suatu masalah secara rasional dan

tepat dengan titik berat pada penentuan alternatif

yang bermanfaat.

Terdapat tiga cara dalam menyelesaikan masalah:

a. Secara Metafisik : mengatasi masalah dengan cara tidak rasional seperti perqi

b. Secara Otoritatif : pemecahan masalah

yang dilakukan sendiri oleh pihak berwenang, dalam PBM oleh guru.

Siswa

tidak diberi kesempatan untuk ikut memecahkan.

c. Secara Ilmiah : pemecahan secara rasional, logis, tepat, dan benar dengan

2. Langkah-langkah :

- a. Merumuskan masalah
- b. Mengidentifikasi masalah
- c. Merumuskan hipotesis
- d. Mengumpulkan data
- e. Membuktikan hipotesis
- f. Mengambil keputusan.

Contoh :

Topik : menganalisis kesalahan bahasa

Tujuan : mendiskripsikan kesalahan bahasa

berdasarkan jenis, sumber,
dan

tataran kesalahan.

Bahan : kalimat-kalimat bahasa Indonesia

yang salah dalam hal struktur

No	Data	Jenis	Sumber	Tatara	Pembetulan
1.	Di larang	Error	intralingual	morfologi	dilarang
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

Diskusi Kelompok

a. Pengertian

Suatu perbincangan yang terarah mengenai suatu masalah untuk memperoleh kesimpulan atau generalisasi.

b. Syarat yang harus dipenuhi

1. Menjadipendengar yang baik
2. Menjadi pembicara yang baik
3. Menjaga ketertiban dan ketenangan diskusi

c. Tujuan

1. Mempelajari bersama suatu masalah untuk

memperoleh pemahaman yang lebih baik.

2. Meningkatkan kepekaan terhadap masalah

kehidupan dan lingkungan.

3. Melatih keberanian untuk mengemukakan

pendapat di depan diskusi.

4. Mengembangkan potensi memiliki ketrampilan memimpin.

5. Belajar menarik kesimpulan dan menyelesaikan masalah dengan baik.

6. Menciptakan kedewasaan diri.

d. Peserta Diskusi Kelompok

1. Ketua

- a) Mengambil inisiatif tentang apa yang perlu dikejakan dan bagaimana mengerjakan.
- b) Memberi informasi yang relevan.
- c) memberi pendapat tentang apa yang terjadi dalam kelompok.
- d) Mengulan kembali dan memperjelas ucapan anggota.
- e) Mengemukakan kreteria pengukur partisipasi anggota.
- f) Mengatasi jika timbul kesulitan.
- g) Mereview.
- h) Menjaga pemerataan giliran berbicara.

2. Anggota

a) Anggota kelompok yang berorientasi

pada semangat kelompok
(*toleransi*)

b) Anggota kelompok yang berorientasi pada

tugas (*mengembangkan sikap kritis*)

c) Anggota kelompok yang berorientasi

pada kepentingan pribadi

3. Notulen/Sekretaris

Peugas pencatat jalannya diskusi, hal-hal

yang perlu dicatat antara lain :

a) Inventarisasi masalah dan rumusan topik.

b) Usul-usul atau saran-saran.

c) Keputusan-keputusan yang disepakati oleh diskusi.

4. Narasumber (*guru*)

Eddy Jusilo, PPBSI, 2011

5. Pengamat (*guru*)

e. Persiapan Diskusi Kelompok

1. Lingkungan fisik

- a) Penyediaan ruangan yang menyenangkan.
- b) Pengaturan tempat duduk.
- c) Penetapan jumlah peserta.
- d) Pengaturan waktu (sekitar satu jam)

2. Mempersiapkan topik

- a) topik harus jelas, tidak ambigu.
- b) Tidak sugestif, memungkinkan berpikir bebas.
- c) Problematis.

Pengajaran Mikro (*micro teaching*)

1. Pengertian

Pengajaran yang dimikrokan sebagai salah satu latihan untuk membentuk ketrampialan mengajar.

2. Karakteristik

- a. Jumlah siswa diperkecil 5 – 10 orang
- b. Alokasi waktu dipersingkat 10 – 15 menit
- c. Difokuskan pada ketrampilan mengajar kompetensi dasar tertentu.
- d. Bahan pengajaran hanya mencakup satu/dua indikator yang sederhana.

3. Asumsi

- a. Kegiatan mengajar yang kompleks akan dikuasai jika lebih dulu menguasai komponen kegiatan mengajar.
- b. Dengan latihan terbatas, perhatian dapat difokuskan kepada pembinaan ketrampilan tertentu.
- c. Dengan latihan yang disederhanakan maka
pengamatan dapat dilakukan dengan cermat.

4. Pelaksanaan Latihan

Latihan micro teaching dapat dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tahap *peerteaching* dan mengajar siswa yang sebenarnya.

Dalam *peerteaching* 7 - 8 mhs dapat dilatih dengan pembagian peran sbb.

5 orang mhs sebagai siswa.

1 orang mhs sebagai calon guru.

2 orang mhs sebagai pengamat.

(Agar semua mhs dapat mengalami sebagai pengajar dan pengamat maka *peerteaching* dilakukan berputar/bergantian)

5. Sistematika Mengajar yang Baik

a. Membuka Pelajaran

- Salam
- Apersepsi

b. Kegiatan Inti

- Eksplorasi
- Elaborasi
- Konfirmasi

c. Menutup Pelajaran

- Refleksi dan penyimpulan
- Menyampaikan topik pertemuan berikutnya
- Memberi PR

6. Beberapa Variasi dalam Mengajar

- a. Suara guru (intonasi, tempo, dinamik).
- b. Kesenyapan (tidak terus menerus berbicara).
- c. Pemusatan perhatian siswa (pemusatan verbal dan non verbal).
- d. Kontak pandang (pandangan yang merata ke seluruh kelas).
- e. Isyarat guru (ekspresi wajah, gerakan kepala, tangan, bahu, dll)
- f. Gerak/posisi guru (menguasai kelas).
- g. Ketrampilan memberi penguatan dan reinforcement (verbal dan non verbal)

Picture and Picture

Model pembelajaran picture and picture

(mengungkapkan ide melalui gambar gambar) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengungkapkan ide, gagasan, pikiran secara runtut dan bermakna.

Langkah-langkah :

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, 4-5 orang per kelompok.
2. Guru membagikan satu lembar koran yang bergambar pada setiap kelompok.
3. Siswa menyiapkan karton/beberan, gunting, lem, spidol, kemudian menggunting setiap gambar pada lembar koran.
4. Gambar ditempel pada karton dan diberi narasi sesuai dengan urutan sehingga terjadi ide, gagasan, atau cerita yang runtut.
5. Masing-masing kelompok mempresentasikan di depan kelas.

Jigsaw

Jigsaw merupakan model pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan menyimak dan berbicara.

Langkah-langkah :

1. Siswa membentuk kelompok dengan ketentuan jumlah kelompok sama dengan jumlah anggota dalam kelompok.
2. Kelompok asal membahas topik tertentu yang disebut kelompok pakar.
3. Masing-masing anggota pakar berpindah membentuk kelompok baru.
4. Masing-masing pakar mempresentasikan topiknya pada kelompok baru.
5. Kembali ke kelompok asal dan membuat tugas.