

**Teori Belajar
dan Pembelajaran
Bahasa**

**Sanksi Pelanggaran Pasal 72:
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
Tentang Hak Cipta**

1. Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 50.000.000 (lima puluh juta rupiah).

Agoes Hendriyanto, S.P.,M.Pd
Nimas Permata Putri, M.Pd

Teori Belajar dan Pembelajaran Bahasa



TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BAHASA

Copyright © Agoes Hendriyanto dan Nimas Permata Putri

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

All Rights Reserved

Cetakan 1, September 2014

Penulis : Agoes Hendriyanto
Nimas Permata Putri
Editor : Nuraini
Rancang Sampul : Muhammad Kavit
Tata Letak : Deni Setiawan
Pracetak : Wahyu Saputra

Penerbit:

CAKRAWALA MEDIA

Jl. Samudra Pasai No. 47, Kleco, Kadipiro Surakarta 57136

Telp. 0271-5863084/2088181. Fax. 0271-654 394, Hunting
08122599653

E-mail: yuma_04ok@yahoo.com

Facebook: @Yuma Pustaka

TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BAHASA

x + 170 hal, 14 cm x 21 cm

ISBN: 978-602-8580-51-9

Percetakan dan Pemasaran:

YUMA PRESSINDO

E-mail: kavit_2010@ymail.com

Telp. 0271-9226606/085 647 031 229

Dilarang keras memfotokopi atau memperbanyak sebagian atau seluruh buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Isi di luar tanggung jawab penerbit dan percetakan.

Pengantar Penerbit

Anak merupakan generasi penerus dari orang tuanya. Dari orang tuanya pula seorang anak belajar mengenal lingkungannya, begitu pula dengan bahasanya. Seorang anak belajar bahasa melalui berbagai tahapan. Hal itu terjadi pada semua anak di dunia ini. Anak belajar bahasa dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan. Oleh karena itu, pemerolehan bahasa anak satu dan anak lainnya akan berbeda-beda tergantung usia dan faktor genetik yang mempengaruhinya.

Buku *Teori Belajar dan Pembelajaran Bahasa* ini menjelaskan bagaimana seorang anak memperoleh bahasanya. Dalam buku ini dijelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa seorang anak. Selain pemerolehan bahasa, dalam buku ini juga dijelaskan tentang teori belajar dan pelaksanaan pembelajaran bahasa di sekolah. Dalam buku ini juga diuraikan

beberapa metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa.

Penerbit menyampaikan terima kasih kepada penulis yang telah mempercayakan penerbitan buku ini kepada kami. Penerbit menyadari bahwa dalam penerbitan buku ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penerbit mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan penerbitan buku selanjutnya. Semoga buku ini bermanfaat bagi pembaca. Salam sukses dan luar biasa.

Surakarta, September 2014

Penerbit

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur, *alhamdulillah*, dipanjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas limpahan berkah serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku *Teori Belajar dan Pembelajaran Bahasa* ini dengan baik. Meskipun buku ini belum sempurna, setidaknya penulis telah berusaha untuk membuat buku ini sebaik mungkin. Dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran agar menjadi bahan dalam penyusunan buku selanjutnya. Penulis mengharapkan buku ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan dapat bermanfaat bagi pembaca dalam rangka bersama-sama mewujudkan Indonesia raya.

Peran orang tua sangat besar dalam membentuk karakter anak selain faktor genetik berupa LAD (*language acquisition device*).

Saat bayi masih dalam kandungan, peran orang tua sangat besar dalam rangka pembentukan LAD anak. Peran orang tua sangat berkaitan dengan sentuhan atau cara berkomunikasi sehingga ayah dan ibu harus memperlihatkan kasih sayang pada anak. Oleh karena itu, keharmonisan orang tua merupakan hal yang mutlak dalam rangka pembentukan karakter anak yang nantinya akan menentukan kesuksesan anak dalam hal akademik dan nonakademik.

Prinsip utama dalam teori belajar dan pembelajaran bahasa anak sangat ditentukan oleh *stimulus* dan respon yang berasal dari lingkungan anak, yaitu orang tua dan lingkungan anak. Selain itu, juga sangat dipengaruhi oleh faktor genetik yang diturunkan dari orang tuanya. Oleh karena itu, orang tua, apalagi yang berprofesi sebagai guru, harus mendalami teori pemerolehan bahasa anak. Hal ini akan membantu dalam pembentukan karakter dari anak. Tanggung jawab yang besar terletak pada pundak ibu dan bapak guru dalam memberikan pembelajaran yang baik, bukan hanya mentransfer ilmu pada anak didik melainkan juga lebih dari itu, yaitu membentuk watak dan karakter anak.

Selain teori belajar anak, dalam buku ini terdapat metode pembelajaran permainan yang dilaksanakan pada tingkat SMK yang selama ini telah bosan dengan metode pembelajaran konvensional seperti bentuk ceramah. Dengan pembelajaran permainan *whisper race*, *role playing*, dan *puzzle* siswa diajak untuk bermain dan belajar. Perasaan senang akan memudahkan untuk memasukkan materi pengetahuan bahasa pada anak dan sikap

pada anak. Dengan metode permainan bahasa ini diharapkan karakter dan prestasi siswa akan meningkat.

Tak ada gading yang retak, jika pada penulisan buku ini banyak kesalahan dan ada kalimat yang membuat hati pembaca tidak berkenan, dari hati yang paling dalam penulis mohon kiranya dimaafkan. Motivasi diri Anda untuk senantiasa berusaha dengan optimal apapun pekerjaan yang dilakukan serta dekatkan diri Anda pada Sang Khaliq, Pencipta Alam Semesta, dengan semaksimal mungkin. *Insyallah* Tuhan yang Maha Esa akan memberikan sesuatu yang terbaik. Janganlah takut akan penderitaan dan cobaan karena akan menjadi obat yang akan menjadikan kita sebagai sosok pribadi yang mempunyai karakter kuat dalam ragka mewujudkannya dalam kesempatan yang lainnya.

Wassalamu‘alaikum wr. wb.

Pacitan, 10 Juli 2014

Penulis

Daftar Isi

Pengantar Penerbit	v
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	xi

Bab I Teori Belajar Bahasa

A. Pendahuluan.....	1
B. Pemerolehan Bahasa Pertama Anak.....	3
C. Bahasa Universal	12
D. Pemerolehan Bahasa secara Fonologi.....	14
E. Pemerolehan dalam Bidang Sintaksis.....	17
F. Pemerolehan pada Bidang Leksikal.....	20

Bab II Pemerolehan Bahasa *Nature* dan *Nurture*

A. Pendahuluan.....	23
B. Pemerolehan Bahasa <i>Nature</i>	24
C. Komprehensi dan Produksi.....	27

D. Kesemestaan	30
E. Sistematisitas dan Variabilitas.....	32
F. Bahasa dan Pikiran.....	33
G. Sejarah Pemerolehan Bahasa.....	35

Bab III Teori Belajar

A. Pendahuluan.....	37
B. Pendekatan Behaviorisme.....	38
1. Pandangan Pemerolehan Bahasa Pertama.....	42
2. Perkembangan <i>Behaviorisme</i>	44
3. Teori <i>Classical Conditioning</i>	46
4. Kritikan-kritikan terhadap Pandangan Behaviorisme.....	50
C. Teori Generatif	53
1. Nativisme.....	53
2. Kognitivisme	61
D. Teori Fungsional	63
1. Kognisi dan Perkembangan Bahasa.....	63
2. Interaksi Sosial dan Perkembangan Bahasa....	64
3. Kompetensi dan Performansi.....	66

**Bab IV Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik,
dan Model Pembelajaran**

A. Pendahuluan.....	69
B. Pendekatan Pembelajaran	71
C. Strategi Pembelajaran	71
D. Metode Pembelajaran.....	73
E. Teknik Pembelajaran.....	73
F. Model Pembelajaran	74

Bab V Pembelajaran Bahasa

A. Pendahuluan.....	75
B. Kemampuan Menyimak.....	76
1. Pengertian Menyimak	76
2. Tahap-tahap Menyimak.....	77
3. Tujuan Menyimak.....	78
4. Jenis-jenis Menyimak	78
C. Kemampuan Berbicara.....	81
D. Kemampuan Menulis	92
1. Pengertian Menulis.....	92
2. Tahapan Menulis.....	95
E. Kemampuan Membaca	95

Bab VI Pendekatan Pembelajaran Berbasis

Pendidikan Karakter dengan Menggunakan Metode Permainan

A. Pendahuluan.....	99
B. Hakikat Pendidikan Karakter	101
C. Pembelajaran dengan Model Permainan Bahasa	109

Bab VII Metode Permainan Bahasa Dapat

Meningkatkan Karakter dan Prestasi Siswa

A. Pendahuluan.....	119
B. Permainan <i>Whisper Race</i> Dapat Meningkatkan Karakter.....	120
C. Bermain Peran atau <i>Role Playing</i> Dapat Meningkatkan Karakter Siswa.....	126
D. Permainan Kuis, Teka-teki Silang, atau <i>Puzzle</i> Dapat Meningkatkan Karakter	127

E. Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dengan Permainan Dapat Meningkatkan Prestasi Siswa	134
---	-----

Bab VIII Menulis Ilmiah dengan Pendekatan

Keterampilan Proses dan *Sentence Collection* dengan Menggunakan Penilaian Portofolio

A. Pendahuluan.....	139
B. Hakikat Bahasa	140
C. Pendekatan Keterampilan Proses	142
D. Strategi <i>Sentence Collection</i>	145
E. Portofolio	147
F. Hasil Penelitian	148
G. Peningkatan Kemampuan Menulis Ilmiah Mahasiswa	149
H. Simpulan.....	154

Daftar Pustaka.....	157
----------------------------	------------

Indeks	165
---------------------	------------

Riwayat Hidup Penulis.....	169
-----------------------------------	------------

Bab I

Teori Belajar Bahasa

A. Pendahuluan

Teori belajar bahasa merupakan teori yang mempelajari gagasan, ide, konsep, dan prinsip belajar bahasa yang meliputi kemampuan manusia (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis) yang bersifat teoretis yang telah diuji kebenarannya. Secara teoretis, teori belajar bahasa mengandung pengertian bahwa konsep berbahasa meliputi empat kemampuan manusia dalam belajar bahasa, baik pemerolehan bahasa pertama maupun bahasa ilmiah yang harus terstruktur, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan demikian, teori belajar bahasa akan senantiasa melekat pada diri manusia. Hal ini disebabkan manusia mempunyai akal pikiran yang harus digunakan dan berkembang bagi kesejahteraan dan kemakmuran manusia.

Pendapat yang berbeda mengenai konsep teori belajar dikemukakan oleh Harlock (1980) bahwa yang dimaksud dengan teori belajar bahasa sama dengan teori pemerolehan bahasa, khususnya mempelajari kemampuan anak dalam mendengar dan berbicara khususnya anak usia 0 – 4 tahun (Bruner dalam Rifa'i, 2010: 32) yang disebut tahap enaktif. Berdasarkan pendapat tersebut dapat digarisbawahi bahwa teori belajar bahasa bagi manusia yang masih di bawah usia 4 tahun disebut dengan pemerolehan bahasa, sedangkan yang berusia 4 tahun ke atas yang telah mampu untuk menguasai kalimat akan belajar mengenai kemampuan berbicara, menyimak, menulis, dan berbicara.

Pemerolehan bahasa anak melalui dua proses, yaitu secara alamiah dan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal. Pemerolehan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh faktor genetik atau keturunan dan lingkungan sosial anak. Bahasa pertama anak sangat mempengaruhi watak anak dalam tahap perkembangan manusia menuju manusia dewasa yang mempunyai kemampuan bahasa yang berbeda walaupun pada awalnya diumpamakan kain putih yang tak ternoda. Dengan demikian, manusia dengan akal pikiran dan kapasitas memori yang dimilikinya memiliki kemampuan produksi bahasa yang sangat ditentukan oleh kebiasaan dan genetik sebagai modal awal manusia dalam rangka pemerolehan bahasa anak.

B. Pemerolehan Bahasa Pertama Anak

Bahasa merupakan bagian fundamental dari keseluruhan perilaku manusia. Perilaku manusia dewasa sangat dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa, baik verbal maupun nonverbal. Paham behaviorisme melihat bahasa dengan memformulasikan teori yang taat asas tentang pemerolehan bahasa pertama. Taat asas mengandung pengertian bahwa manusia diibaratkan sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang berbeda dengan binatang, tetapi mempunyai kesamaan.

Bahasa akan dapat terjadi jika perbuatan tersebut sering dilakukan oleh manusia secara berulang-ulang sehingga memori manusia akan menyimpan tanda, simbol, dan lambang yang akhirnya akan membentuk bahasa verbal dan nonverbal yang digunakan sebagai alat komunikasi antarmanusia. Dengan kemampuan berpikir manusia, karena mempunyai akal dengan mempergunakan bahasa, akan mencari tahu atas apa yang belum bisa dipecahkan. Jika telah mendapatkan jawaban dari permasalahannya, secara natural manusia akan mengubah perilaku dan kebiasaan berdasarkan kondisi lingkungan yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan Nur Aini, mahasiswa STKIP PGRI Pacitan (2014) semester genap, terhadap objek bernama Ajeng, bayi perempuan berusia 2 bulan 19 hari, dapat diketahui contoh pemerolehan bahasa anak. Pada usia ini, bayi mulai memperoleh bahasa ketika berusia kurang dari satu tahun. Namun, bunyi-bunyi bahasa yang dihasilkan belum bermakna. Bunyi-bunyi itu berupa vokal atau konsonan tertentu, tetapi

tidak mengacu pada kata atau makna tertentu dan biasanya hanya berupa tangisan. Suara-suara baru itu meliputi bisikan, menggeram, dan memekik. Taraf ini sangat dipengaruhi oleh orang tua anak. Ibu Ajeng adalah seorang guru dengan pendidikan terakhir D-3, sedangkan ayahnya wiraswasta dengan pendidikan terakhir SMA. Pada usia ini, Ajeng sudah mampu (1) mengeluarkan suara aakk..... eekkkk... oookkkkk...; (2) mampu mengenali suara ibunya; (3) mampu memberi isyarat ketika mengompol atau haus dengan menangis dan *rewel*; (4) kalau diajak bicara, memberi respon dengan tersenyum; dan sebagainya.

Kalau dibandingkan dengan objek kedua, bayi laki-laki bernama Bagus berusia 2 bulan 19 hari, perkembangannya hampir sama karena faktor orang tua. Ibunya sarjana dan ayahnya wiraswasta. Perkembangannya juga semakin cepat dan bahasa yang dimilikinya juga meningkat. Hingga sekarang ini, Bagus sudah mampu mengeluarkan suara “akkk... okkkk”. Jika merasa senang, Bagus akan menjerit-njerit “aaaaaaaaaayayyyiaaaaaa”. Bagus juga sudah mengenali suara ayah dan ibunya.

Jika diajak orang lain, kemudian melihat ibunya bayi itu akan menangis dan *rewel* ingin ikut ibunya. Hal itu juga dipengaruhi faktor keluarga dan lingkungan sekitar. Kedua anak tersebut, terutama Ajeng, telah mendapatkan kasih sayang dari ibunya. Ajeng menangis jika diajak orang lain merupakan sebuah isyarat dari bayi bahwa Ajeng tidak nyaman bersama dengan orang lain, tetapi lebih nyaman bersama ibunya.

Demikian juga, ada perbedaan dalam kelincahan gerak di antara kedua bayi tersebut. Bagus di usia ini sangat lincah daripada Ajeng karena daya fisik bayi laki-laki dan perempuan berbeda, kebanyakan bayi laki-laki lebih aktif dan banyak gerak.

Berdasarkan pengamatan di atas dapat digarisbawahi bahwa anak laki-laki perkembangan fisiknya pada usia anak-anak lebih banyak kegiatan gerak, tetapi anak perempuan aktivitasnya cenderung tidak aktif, tetapi dalam perkembangan produksi bahasanya lebih banyak jika dibandingkan dengan anak laki-laki. Dengan melihat perbedaan antara bayi laki-laki dan perempuan sebaiknya orang tua wajib mengikuti setiap perkembangan anaknya agar nantinya tidak menyesal karena pembentukan watak anak sangat tergantung pada usia anak-anak karena usia anak-anak akan menjadi dasar dalam pembentukan sikap dan karakter anak. Oleh karena itu, kenyataan ini harus bias disikapi dengan kelapangan hati dan kebijaksanaan sehingga generasi penerus kita akan tumbuh sesuai dengan harapan orang tua. Kasih sayang dari orang tua, khususnya ibu, merupakan faktor yang sangat menentukan kepribadian dan kecerdasan seorang anak selain faktor lingkungan yang juga berperan dalam pendidikan anak.

Dengan semakin bertambahnya usia anak pemerolehan bahasanya juga semakin meningkat. Faktor pendidikan orang tua juga membawa dampak terhadap pemerolehan bahasa anak. Orang tua yang tingkat pendidikannya lebih baik akan memberikan *stimulus* berupa bahasa verbal dan nonverbal lebih sering sehingga akan terekam dalam memori anak. Dengan

demikian, perbendaharaan bahasanya lebih banyak jika dibandingkan dengan anak yang orang tuanya berpendidikan rendah, tetapi pendidikan tidak menentukan pemerolehan bahasa anak.

Faktor genetik berupa kepandaian juga sangat menentukan pemerolehan bahasa anak. Adakalanya, anak yang orang tuanya hanya berpendidikan tingkat SMA lebih banyak pemerolehan bahasanya. Alasannya, orang tuanya tidak dapat melanjutkan bukan karena tidak pandai, melainkan tidak punya biaya. Orang tuanya selalu mengajak anak untuk berkomunikasi dengan tidak memandang anak sebagai anak, tetapi sebagai teman. Orang tua selalu memperhatikan setiap ucapan yang dihasilkan oleh alat ucap anak dan tidak pernah memberikan suatu perkataan berupa kritik tajam dengan memperlihatkan mimik wajah yang tidak menyenangkan bagi anak. Orang tua selalu menjadi orang pertama dalam memuji setiap perkembangan anak. Selain itu, orang tua selalu menjadi curahan hati anak. Oleh karena itu, perhatian dan kasih sayang orang tua kepada anak dengan menjalin komunikasi yang baik akan memberikan suatu pengalaman yang paling diingat anak.

Menurut Mubarok (2012: 75), dengan kasih sayang orang tua bayi yang berada dalam kandungan akan merasakan kedamaian dan ditunjang dengan asupan gizi yang cukup akan membuat perkembangan jiwa anak akan baik. Setelah bayi dilahirkan di dunia, belaian kasih sayang, terutama kelembutan hati seorang ibu, akan memberikan warna pada anak. Dengan demikian, keluarga yang harmonis diperlukan guna mewujudkan

generasi emas tahun 2045 dengan ditunjang oleh orang tua atau calon orang tua yang berkarakter tangguh. Latar belakang orang tua bukan dari pendidikannya, melainkan cara orang tua berkomunikasi kepada anak sehingga akan membentuk pribadi dan karakter anak yang luar biasa (Mubarok, 2012). Dengan demikian, kemampuan dalam pemerolehan bahasa anak bukan dilihat dari tingkat sekolah orang tuanya, melainkan dilihat dari alat pemerolehan bahasa anak atau sering disebut dengan *Language Acquisition Device* atau disingkat *LAD* yang merupakan sifat yang diturunkan dari orang tua anak.

Lebih lanjut, untuk memberikan suatu gambaran tentang pemerolehan bahasa pertama, dengan akal pikirannya manusia mulai melakukan kajian dengan melakukan pengamatan bagaimana anak memperoleh bahasa dalam lima tahun pertama dalam hidupnya. Kajian ini dilakukan oleh seorang pakar linguistik, seperti ahli psikolinguistik, Sunjono Dardjowidjojo (2000) yang menggunakan subjek pengamatan Echa, cucunya. Berdasarkan subjek tadi, Dardjowidjojo (2010) melakukan penelitian longitudinal pemerolehan bahasa. Dari penelitian terhadap objek Echa didapatkan hasil pengamatan berupa pemerolehan fonologi dan sintaksis berupa unsur kata-kata berikut.

[mama]	‘ibu’	[pel]	‘apel’
[papa]	‘bapak’	[da]	‘kuda’
[be]	‘mobil’	[pah]	‘jerapah’
[tam]	‘jam’	[dah]	‘gajah’
[da]	‘sepeda’	[nEt]	‘monyet’

[tan]

‘ikan’

[atu]

‘sepatu’

Dardjowidjojo melakukan pengamatan atau penelitian dengan objek Echa sampai dengan objek berusia lima tahun. Setiap perkembangan pemerolehan bahasa, baik secara fonologi maupun semantik, serta sintaksis dicatat di buku catatan penelitian. Saat berusia dua tahun, Echa sudah menguasai 465 kata dan pada usia lima tahun Echa sudah menguasai 1.140 kata. Sebelum berusia lima tahun, sebagian besar kalimat tunggal telah dikuasai oleh Echa. Pada usia lima tahun, kemampuannya mengucapkan kalimat tunggal semakin baik dan Echa juga sudah memperoleh kalimat majemuk.

Selain hasil yang telah dipaparkan di atas, hasil penelitian Dardjowidjojo (2000) saat usia Echa usia empat tahun lebih berupa pemerolehan sintaksis dan semantik berikut.

1. Nanti taruh di bawah, biar nggak ketahuan mama bahwa Echa punya buku baru. (usia empat tahun empat bulan)
2. Batman mah nggak usah pake apa-apa, kalo Batman, soalnya dia punya jubah. (usia empat tahun tiga bulan)
3. Hei, nggak usah gede-gede, suaranya yang rusak, bukan filmnya; suaranya nggak udah gedein dikit, gedein dikit sampai ke 3; udah segitu. (usia empat tahun tujuh bulan).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, saat sudah berusia 4 tahun, Echa sudah bisa membuat kalimat, bahkan sudah bisa membuat kalimat majemuk. Menurut paham behaviorisme, Echa seringkali melakukan latihan atau melihat, mendengar, dan meniru setiap aktivitas yang dilakukan di lingkungan keluarga Dardjowidjojo yang merupakan ahli psikolinguistik

Indonesia.

Merujuk dari pemaparan di atas, pendekatan behaviorisme menitikberatkan pada aspek yang dapat dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa dan hubungan antara respon dan peristiwa. Seorang behavioris menganggap bahwa perilaku berbahasa yang efektif merupakan hasil respon tertentu yang dikuatkan. Respon itu akan menjadi kebiasaan atau terkondisikan. Jadi, anak dapat menghasilkan respon kebahasaan yang dikuatkan, baik respon yang berupa pemahaman maupun respon yang berwujud ujaran. Seseorang belajar memahami ujaran dengan mereaksi *stimulus* secara baik dan benar setelah itu baru ada penguatan atas reaksi yang dilakukan oleh anak. Jika diberikan suatu penguatan berupa *reward* atau penghargaan, anak akan selalu mengulang-ulang ucapan tersebut, tetapi jika reaksi tersebut mendapatkan penguatan berupa cubitan atau teguran, anak akan berusaha untuk tidak mengulangi apa yang telah diucapkan. Dengan demikian, peran orang yang berada di sekeliling anak sangat mempengaruhi pemerolehan bahasa anak.

Pemerolehan bahasa pertama terjadi apabila anak yang sejak semula tanpa bahasa dapat berbahasa. Jadi, bahasa pertama ialah bahasa yang pertama kali dikuasai seorang anak. Jadi, anak yang ibu dan ayahnya mempunyai dua bahasa maka dengan sendirinya akan mempunyai dua bahasa ibu. Kalau dilihat pada masa kini banyak perkawinan campuran antardua bangsa, jika dalam keluarga tidak terjadi kompromi atau kesepakatan dalam penggunaan bahasa, anak yang dilahirkan akan mempunyai

kecenderungan untuk memakai dua bahasa. Dengan demikian, anak dipaksa untuk mendapatkan dua bahasa yang akhirnya akan mencampur dua bahasa tersebut menjadi bahasa anak. Kalau ini dilanjutkan, akan menimbulkan efek pada karakter anak, yaitu idealisme anak.

Perkawinan campuran yang berbeda bahasa akan mengakibatkan banyak bahasa yang dikuasai oleh anak yang secara garis besar pasti akan berpengaruh terhadap perilaku sang anak. Dengan demikian, anak akan dituntut tingkat kecerdasannya untuk memilih mana dari beberapa bahasa yang diperkenalkan oleh orang tua yang akan dikuasainya. Namun, jika anak kemampuan berpikirnya rendah, otomatis bahasa yang dikuasai anak akan melenceng dari kaidah tata bahasa kedua bahasa tersebut

Pemerolehan bahasa pertama sering disebut dengan pemerolehan bahasa ibu, yaitu bahasa yang pertama kali didengar dan sering didengar untuk perkembangan selanjutnya. Dalam hal ini, anak harus berada dalam lingkungan penggunaan bahasa yang sama sampai usia 4 tahun, bukan bahasa campuran. Kondisi ini banyak dilihat pada akhir-akhir ini dengan terjadinya perkawinan antarsuku dan antarbangsa sehingga bahasa orang tuanya akan mempunyai perbedaan sehingga anak akan memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu.

Namun, kita jangan berpikir bahwa keanekaragaman sulit untuk membentuk suatu karakter yang luar biasa, tetapi dengan kepandaian orang tua dari perkawinan antarsuku banyak melahirkan tokoh yang hebat. Jadikan keanekaragaman budaya

sebagai suatu kekayaan yang seharusnya digunakan secara maksimal guna melahirkan generasi penerus yang mempunyai karakter asli Indonesia. Kalau selama ini sudah mulai luntur, marilah generasi penerus mulai membangkitkan karakter mulia tersebut kepada anak cucu kita.

Tabel 1. Pemerolehan Bahasa Ibu

Nama Anak	Kata	Pengucapan (Seharusnya)	Pengucapan (Fakta)
Faeza	ojo	/ojo/	/ejo/
	emoh	/emoh/	/moh/
	ceblok	/ceblok/	/bok/
	eneh	/eneh/	/neh/
	maem	/maem/	/mam/
Vanesa	gigol	/gigol/	/gigon/
	ora	/ora/	/ola/
	loro	/loro/	/lolo/
	ibu	/ibu/	/ibuk/
Azzura	sampun	/sampun/	/sampun/
	ora	/ora/	/oya/
	karo	/karo/	/kayo/

Pada tabel 1 yang merupakan hasil pengamatan dari mahasiswa Program Studi Bahasa Indonesia semester genap tahun akademik 2013/2014 yang dilakukan di Kabupaten Pacitan yang bahasa ibunya masih banyak yang menggunakan bahasa Jawa terlihat jelas bahwa bahasa Jawa lebih sulit pengucapannya jika dibandingkan dengan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Hal ini terlihat pada perubahan fonem /l/ menjadi /n/, yaitu dari /gigol/ menjadi /gigon/, kemudian

perubahan fonem /r/ menjadi /l/, yaitu dari pengucapan yang seharusnya /ora/ menjadi /ola/ dan dari /loro/ menjadi /lolo/. Fenomena ini terjadi pada pemerolehan bahasa Vanesa. Selain itu, ada penambahan fonem /k/ pada pemerolehan bahasa Vanesa seperti /ibu/ menjadi /ibuk/. Selain Vanesa, Azzura juga dalam pemerolehan bahasanya terjadi perubahan fonem /r/ menjadi /y/. Terjadi pula penghilangan fonem yang terjadi pada pemerolehan bahasa Faeza seperti /oyo/ menjadi /jo/, /emob/ menjadi /mob/, /ceblok/ menjadi /bok/, /eneb/ menjadi /neb/, dan /maem/ menjadi /mam/.

Bahasa kedua ialah bahasa yang dimiliki seseorang sesudah menguasai bahasa pertamanya dan bahasa tersebut digunakan sebagai alat komunikasi berdampingan dengan bahasa pertama. Bahasa kedua tersebut biasanya diperoleh dalam lingkungan sosial tempat bahasa tersebut. Walaupun secara teroretis seperti itu, sekarang ini di era globalisasi sulit untuk memilih apakah bahasa yang dikuasai itu termasuk bahasa pertama atau kedua. Namun, jika bahasa orang tuanya homogen, kita bisa menentukan bahasa pertama dan bahasa kedua yang digunakan seseorang.

C. Bahasa Universal

Berdasarkan subbab di atas, bahasa itu universal dengan bahasa itu khas bagi manusia. Dengan akal pikirannya manusia bisa mengembangkan bahasa, tetapi bahasa yang dimengerti lebih banyak jika dibandingkan dengan kata-kata yang dimengerti. Itu merupakan sifat universalitas Bahasa.

Jumlah kosakata yang dipakai secara aktif lebih rendah jika dibandingkan dengan kata-kata yang dimengerti seperti penelitian dari Benedict ((1979) (dalam Fletcher & Whinney (*Eds.*), 1995).

Sementara itu, Fenson, dkk. menyatakan bahwa saat anak dapat memproduksi 10 kata, komprehensinya adalah 110 kata sehingga 11 kali lipat. Dengan demikian, kalau diamati, pemerolehan bahasa anak berusia di bawah 2 tahun yang belum bisa mengucapkan kata secara sempurna, melalui celoteh orang tua karena sering dilakukan anak secara berulang-ulang jika ingin atau minta sesuatu, orang tua mengetahui maksud celotehan anak. Pada usia 2 tahun kebanyakan anak belum sempurna pertumbuhan organ pendengaran dan berbicaranya sehingga kerja otak akan lebih cepat dalam menangkap suatu subjek dibandingkan dengan perwujudan bahasa menjadi sebuah kata atau kalimat.

Meskipun dengan landasan filosofis yang berbeda-beda, pada umumnya para ahli berpandangan bahwa anak di manapun memperoleh bahasa ibunya dengan memakai strategi yang sama. Kesamaan ini tidak hanya dilandasi oleh kondisi biologi dan neurologi manusia yang sama, tetapi juga oleh pandangan mentalistik yang menyatakan bahwa anak telah dibekali dengan bekal kodrati saat dilahirkan. Anak secara mental telah mengetahui kodrat-kodrat yang universal. Chomsky mengibaratkan anak sebagai entitas yang seluruh tubuhnya telah dipasang tombol serta kabel listrik sehingga bagian yang dipencet itulah yang menyebabkan bola lampu

tertentu menyala. Jadi, bahasa mana dan wujudnya seperti apa ditentukan oleh *input* dari sekitarnya.

D. Pemerolehan Bahasa secara Fonologi

Menurut Dardjowidjojo (2010), anak dilahirkan hanya mempunyai 20% dari kemampuan orang dewasa yang perkembangannya disesuaikan dengan pertumbuhan jasmaninya. Hal ini berbeda dengan binatang yang saat dilahirkan memiliki kemampuan 70% dari hewan dewasa. Binatang sejak lahir sudah bisa melakukan banyak hal, tetapi kalau bayi hanya bisa menangis dan menggerak-gerakkan badannya. Pada usia 6 minggu, anak mulai mengeluarkan bunyi-bunyi yang mirip dengan bunyi konsonan atau vokal yang belum bisa dipastikan karena belum jelas. Proses mengeluarkan bunyi tersebut disebut *cooing* yang telah diterjemahkan menjadi *dekutan* (Dardjowidjojo, 2000: 63). Anak mendekutkan bermacam-macam bunyi yang belum jelas identitasnya.

Pada usia 6 bulan, anak mulai mencampur konsonan dengan vokal sehingga membentuk *babbling* yang diterjemahkan menjadi *celotehan* ((Dardjowidjojo 2000: 63). Celotehan dimulai dengan konsonan dan diikuti oleh sebuah vokal. Konsonan yang keluar pertama adalah konsonan bilabial lambat (p, b) dan bilabial nasal (m). Vokalnya adalah /a/ strukturnya adalah CV. Ciri lain celotehan adalah CV ini kemudian diulang sehingga muncul struktur berikut.

C1 V1 C1 V1 C1 V1 papapa mamama bababa

Orang tua kadang mengaitkan kata papa dengan ayah, mama dengan ibu, tetapi yang ada dibenak anak tidaklah diketahui, tidak mustahil itu hanya sekadar latihan artikulatori belaka (Ingram, 1991). Konsonan dan vokalnya secara gradual berubah sehingga muncul kata-kata seperti *dadi, dida, tita, dita, mama, mami*.

Pada anak barat, kata pertama muncul pada usia 1 tahun, sedangkan anak Indonesia 1,6 tahun. Alasan keterlambatan ini adalah anak Indonesia memerlukan waktu yang lebih lama untuk menentukan suku yang diambil sebagai wakil dari kata itu. Pada bahasa Inggris yang kebanyakan katanya *monosilabik*, anak tidak harus memilih suku yang diambil (*father, mother, star, moon*). Pada bahasa Indonesia yang kebanyakan *polisilabik*, anak harus menganalisis terlebih dahulu baru menentukan suku yang akan diambil (sepeda, misalnya, mana yang akan diambil *se, pe, da*).

Menurut Slobin (1979), anak di mana pun cenderung untuk memperhatikan akhir suatu bentuk. Kecenderungan ini sampai anak sekitar berusia 2 tahun, contoh mobil ---- / bI/. Sampai usia 3,0 tahun, anak belum dapat mengucapkan gugus konsonan, contoh (*Eyang*) Putri akan disapanya *eyang / ti/*. Kesimpulannya, baik anak yang berasal dari luar negeri maupun dalam negeri, pemunculan bunyi mengikuti urutan yang universal. Universalitas bunyi bukan urutan tahun, melainkan urutan pemunculan bunyi-bunyi itu. Anak-anak mula-mula menguasai konsonan bilabial dengan vokal /a/.

Contoh: p, b, m dengan vokal /a/ = pa/ba/ma
 Kemudian velar (k, g)
 Percobaan pada Echa
 Usia 2,0 = memanggil kakeknya dengan *Eyang*
 /tatYN/ bukan *Eyang* /kakYN/
 Usia 2 tahun 6 bulan kata *jam* masih diucapkan
 /tam/ atau /dam/
 Usia 4,0 bunyi afrikat /tʃ/ dan /dʒ/ baru
 dikuasai Echa
 Usia 4 tahun 9 bulan Echa baru bisa mengatakan
 kata /r/

Menurut Dardjowidjojo (2010), pemerolehan bahasa fonologi jika berpatokan pada usia anak sangatlah relatif. Ukuran tidak boleh tahun kalender, tetapi tahun neurobiologis atau tahapan perkembangan otak anak. Artinya, pada tahap perkembangan neurobiologi mana seorang anak dapat mengucapkan bunyi-bunyi tertentu. Contoh, adik Echa, yaitu Dhira, dapat mengucapkan kata /t/ pada usia 3 tahun. Berdasarkan fakta ini, Dhira telah menguasai bunyi hambat (m, n), bunyi frikatif (f, s), dan bunyi afrikat. Dengan demikian, ada anak usia 2,0 tahun yang dapat mengucapkan /dʒ/ dan usia 2 tahun 6 bulan dapat mengucapkan /k/ dan /g/.

Afrikat adalah sebuah **fonem** yang direalisasikan sebagai bunyi antara bunyi letupan (*plosif*) dan bunyi desis (*sibilan*), contoh bunyi /tʃ/, /dʒ/, dan /tʂ/. Neurobiologi merupakan suatu pengetahuan yang mempelajari tentang sistem syaraf. Gejala psikologis dikelompokkan dalam lima kategori utama fungsi

otak, yaitu kognisi, persepsi, emosi, perilaku, dan sosialisasi, yang juga saling berhubungan. Pengertian neurobiologi adalah sebuah cabang ilmu yang mempelajari tentang kinerja sistem syaraf, fisiologi, dan hubungannya dengan perilaku manusia. Neurobiologi merupakan suatu pengetahuan yang mempelajari tentang sistem syaraf.

E. Pemerolehan dalam Bidang Sintaksis

Dalam perkembangan sintaksis anak, proses pemerolehan berarti generalisasi dari satu situasi ke situasi lain dan dalam setiap situasi pola-pola linguistik yang benar diperkuat oleh orang-orang dewasa di sekitar anak tersebut. Di lain pihak, pola-pola linguistik yang tidak benar tidak diperkuat dan lambat laun akan hilang dengan sendirinya. Menurut pendekatan Behaviorisme, perilaku bahasa dibentuk dengan peniruan-peniruan. Tampaknya, ini ada benarnya mengingat bahasa pertama yang diperoleh anak sama dengan bahasa yang digunakan oleh orang di sekitarnya. Ini tampak dari kenyataan, misalnya, anak yang dilahirkan dan tumbuh di lingkungan yang berbahasa Melayu Manado akan menguasai bahasa Melayu Manado, bukan bahasa Melayu Riau ataupun bahasa Jawa.

Menurut Dardjowidjojo (2010), anak mulai berbahasa dengan mengucapkan satu kata atau sebagian kata. Kata bagi anak adalah kalimat, biasanya anak akan mengambil kata terakhir dalam suatu kalimat karena belum mampu mengatakan lebih dari satu kata.

Contoh:

Dodi mau bubuk (*Di mau buk*)

Dalam pola pikir anak yang masih sederhana, tampaknya sudah mempunyai pengetahuan tentang informasi lama *versus* baru. Kalimat diucapkan untuk memberikan informasi baru pada pendengarnya. Dari tiga kata pada kalimat *Dodi mau bubuk*, informasi yang terbaru adalah kata *bubuk* sehingga anak memilih *buk* bukan *di* atau *mau*.

Ujaran tersebut disebut dengan USK (*one word utterance*) dengan anak tidak sembarangan memilih kata, tetapi akan memilih kata yang memberikan informasi terbaru. Dari segi sintaksis, USK sangatlah sederhana karena hanya terdiri atas satu kata, bahkan hanya bagian dari satu kata, tetapi maknanya kompleks atau lebih dari satu makna.

Contoh:

Anak yang mengatakan */bi/* untuk */mobil/* bisa bermaksud mengatakan kalimat berikut.

1. Ma, itu mobil.
2. Ma, ayo kita ke mobil.
3. Aku mau ke mobil.
4. Aku minta (mainan) mobil.
5. Aku nggak mau ke mobil.
6. Papa ada di mobil.

Menurut Dardjowidjojo (2010), ujaran satu kata mempunyai berbagai makna (ujaran *holofrastik*). USK pada awalnya hanya berciri CV karena jika terdiri atas CVC, C-nya dilesapkan (*ball* terwujud */bo/*, */mobil* === */bi/*). Pada

perkembangannya, akhirnya konsonan akhir akan muncul pada usia kira-kira 2 tahun sehingga kata *ikan* sebagai /*tan*/. Pada USK, kata-kata yang dipakai hanyalah kata dari sintaksis utama (*content words*), yaitu nomina, verba, adjektiva, dan adverbial. Pada USK tidak ada kata fungsi, seperti *from*, *to*, *dari*, atau *ke*. USK tidak menyebut masa sekarang, masa lalu, dan masa akan datang.

Anak usia 2 tahun mulai bisa mengucapkan dua kata (UDK). UDK adalah ujaran dua kata atau *two word utterance*. Anak mulai dengan ujaran dua kata yang diselingi dengan jeda sehingga seolah-olah dua kata itu terpisah.

Contoh:

Untuk mengatakan bahwa *lampunya telah menyala*, Echa tidak mengatakan /*lampunala*/ "lampu nyala", tetapi mengatakan /*lampu // nala*/ "lampu ... nyala" dengan jeda di antara *lampu* dan *nyala*.

Menurut Dardjowidjojo (2010), UDK adalah kata-kata dari kategori utama (nomina, adjektiva, verba, bahkan adverbial). Dalam UDK belum ada kata fungsi seperti *di*, *yang*, *ke*. UDK disebut *telegrafik* karena wujud ujarannya seperti bahasa telegram. Dalam UDK belum ditemukan afiks (*di-*, *me-*), prefiks, sufiks (*-kan*, *-i*, *-an*) atau infeksi *s* untuk jamak dalam bahasa Inggris.

Contoh:

Kata UDK yang diucapkan Echa pada usia 2 tahun.

1. /*liat tuputupu*/ "ayo lihat kupu-kupu".
2. /*etsa mimik*/ artinya "Echa mau mimik".

3. /*etsa nani*/ artinya “Echa mau nyanyi”.
4. /*eyang tsini*/ artinya “Eyang, ke sini”.

Dalam UDK, anak ternyata sudah menguasai hubungan kasus (*case realltion*). Hubungan itu sebagai berikut.

1. Kasus antara perbuatan dan objek (*action-object relation*).
Contoh: /*lihat tuputupu*/.
2. Hubungan kasus pelaku-objek. Contoh: /*etsa mimik*/.
3. Hubungan pelaku perbuatan. Contoh: /*etsa nani*/.
4. Hubungan pelaku-objek. Contoh: /*etsa roti*/.
5. Hubungan perbuatan-lokasi. Contoh: /*pergi kamar*/.
6. Hubungan pemilik-dimiliki. Contoh: /*sarung eyang*/.
7. Minta ulang. Contoh: /*mimik lagi*/.
8. Nominatif. Contoh: /*ini ikan*/.

Walaupun dalam UDK semantiknya semakin jelas, makna yang dimaksud anak masih tetap harus diterka sesuai dengan konteksnya.

Contoh:

Teddy milk atau *Echa roti* bukan berarti *Tedi minta susu* atau *Echa minta roti*.

F. Pemerolehan pada Bidang Leksikal

Tangis dan gestur (gerakan tangan, kaki, mata, mulut, senyum, dan juluran tangan) sebenarnya adalah sebuah kalimat yang *protodeklaratif* dan *protoimperatif* (Gleason & Ratner (*Eds.*), 1998: 358). Pemerolehan pada bidang leksikal anak barat usia 1,0 tahun adalah memakai kata, usia 1 tahun 7 bulan adalah memperoleh 50 kata, dan usia 2,0 tahun adalah memperoleh

200 – 300 kata.

Dalam pemerolehan leksikal untuk anak Indonesia kasus Echa yang dijadikan acuan. Anak Indonesia memakai bentuk yang dapat dinamakan kata agak belakangan. Echa baru mengeluarkan bunyi yang dapat dikenal sebagai kata pada usia 1 tahun 5 bulan karena mempunyai kemiripan fonetik orang dewasa. Hal itu ditunjukkan dengan korelasi yang tetap antara bentuk dan maknanya. Kata /tan/ karena mirip dengan *ikan* pada fonetik orang dewasa dan tetap diucapkan jika ada objek (Dardjowidjojo, 2010).

Anak Indonesia lebih lambat dalam pemerolehan kata. Itu karena anak Indonesia harus menganalisis secara mental terlebih dahulu dari dua, tiga, atau empat suku kata mana yang diambil dan diucapkan, ternyata yang diambil suku kata terakhir.

Contoh:

sepeda	=	/da/
bangku	=	/ku/
mobil	=	/bil/

Macam kata yang dikuasai anak mengikuti prinsip *sini* dan *kini* yang sangat ditentukan oleh lingkungannya. Anak kota dengan dari orang tua terdidik yang cukup mampu untuk membelikan berbagai mainan, buku gambar, dan alat elektronik. Orang tuanya juga mempunyai banyak waktu sehingga anak akan banyak mendapatkan kata nomina (*bola, anjing, kucing, beruang, radio, ikan, payung, dan sepatu*); verba (*bubuk, maem, pipis, dan eek*), juga *nyopir, ngetik, jalan-jalan, dan belanja* sebagai

kata utama. Berdasarkan hasil penelitian Dardjowidjojo, Echa sampai dengan usia 5 tahun sudah menguasai kata nomina (49%), verba (29%), adjektiva (10%), dan kata fungsi (10%) (Dardjowidjojo, 2000: 268).

Bab II

Pemerolehan Bahasa *Nature* dan *Nurture*

A. Pendahuluan

Bagi ilmuwan yang menganut aliran behaviorisme pemerolehan bahasa anak bersifat *nurture* (manusia dilahirkan dengan suatu tabula rasa, yaitu semacam piring kosong tanpa apapun, kemudian akan diisi oleh alam sekitar, termasuk bahasa). Jadi, pengetahuan apapun akan diperoleh oleh manusia semata-mata berasal dari lingkungannya (Dardjowidjojo, 2010: 235). Pelopor aliran ini adalah Skinner dengan karyanya yang berjudul *Verbal Behavior* (1957) yang menyatakan seekor tikus memperoleh pengetahuannya dari lingkungan yang dikenal dengan *operant conditioning*. Simpulan dari percobaannya adalah pemerolehan pengetahuan, termasuk pemakaian bahasa, didasarkan adanya *stimulus* kemudian diikuti oleh respon. Bila diberi hadiah, respon akan dilakukan berulang-ulang sehingga muncul kebiasaan. Oleh karena itu, latihan *tubian* (*drill*) merupakan bagian yang sangat penting.

B. Pemerolehan Bahasa *Nature*

Tokohnya adalah Chomsky (1959) yang menulis resensi yang menentang *nurture*. Menurutnya, anak akan memperoleh bahasa seperti dia dapat merangkak, kemudian berjalan. Anak tidak dilahirkan sebagai piring kosong *tabula rasa*, tetapi telah dibekali oleh sebuah alat yang dinamakan piranti pemerolehan bahasa yang bersifat universal. Ini terbukti dengan adanya kesamaan antara satu anak dan anak lainnya dalam proses pemerolehan bahasa, yaitu anak akan melewati seperangkat proses yang bersifat kodrati (*innate* dan *inner directed*).

Contoh penelitian *nature* dibandingkan dengan *nurture*

Tahun 1800 di Desa Saint-Sermin, daerah Aveyron, ditemukan anak lelaki berumur 11 – 12 tahun yang sering keluar masuk desa dan hutan untuk mencari makan. Anak itu kemudian ditangkap, dipelihara, dan dididik oleh Direktur Institut Orang Tuli, Dr. Sicard. "Wild boy of Aveyron" ternyata gagal berbicara seperti manusia pada umumnya. Pola tingkah lakunya berubah, tetapi tidak dapat berbahasa.

Contoh penelitian *nature* dibandingkan dengan *nurture*

Curtiss (1977) melakukan penelitian dengan objek bahasa anak dari Los Angeles, California dengan nama Ginie. Tahun 1970 Ginie ditemukan disekap oleh orang tuanya di gudang kecil di belakang rumah selama 13 tahun. Dia diberi makan, tetapi tidak pernah diajak bicara. Ayahnya benci anak dan suara anak, sedangkan ibunya tidak berani pada suaminya. Ginie kemudian ditemukan dan dilatih berbahasa selama 8 tahun, tetapi ternyata Ginie

tidak dapat berbicara.

Contoh *nature* dan *nurture*

Steinberg, dkk. (2001: 127 – 135) melakukan penelitian terhadap kasus Isabela yang berusia 6 tahun 6 bulan yang diasuh oleh ibunya yang bisu (Ohio, Columbus, USA). Karena umurnya yang masih muda, Isabela kemudian diasuh oleh orang normal bernama Marie Maron di rumah sakit yang dipimpinnya sehingga akhirnya dapat berbicara.

Kontroversi yang terus berkembang dalam pembelajaran bahasa adalah apakah bahasa merupakan hasil belajar ataukah sudah merupakan bawaan sejak anak itu lahir. Bahasa itu sudah merupakan dasar atau hasil ajar (*nature* atau *nurture*). Kaum nativis yakin bahwa anak sejak lahir sudah diberi bakat bawaan yang disebut piranti pemerolehan bahasa (*language acquisition device*) atau tata bahasa universal (*universal grammar*). Hipotesis bakat bawaan mungkin merupakan pemecahan masalah atas kontradiksi yang berkembang dalam aliran behaviorisme yang menyatakan bahwa bahasa adalah seperangkat kebiasaan yang dapat diperoleh melalui proses pengondisian dan penguatan. Namun, harus diakui bahwa pengondisian semacam itu terlalu lamban dan tidak efisien, serta kurang dapat dipertanggungjawabkan untuk sebuah proses pemerolehan bahasa yang begitu kompleks.

Hipotesis bakat bawaan menyajikan sejumlah masalah tersendiri. Salah satu masalahnya adalah proposisi piranti pemerolehan bahasa hanya menunda isu utama hakikat kapasitas manusia untuk memperoleh bahasa. Dengan hipotesis

itu seharusnya diperoleh penjelasan tentang transmisi genetika kemampuan berbahasa yang sampai sekarang ternyata tidak ada kejelasannya. Sementara itu, hipotesis piranti pemerolehan bahasa itu tetap merupakan hipotesis yang rasional sehingga dipendam saja rasa ketidakpuasan itu secara batin dan siapa tahu suatu saat nanti penjelasan genetika itu akan dapat ditemukan.

Pepatah mengatakan *jangan taruh semua telur yang engkau miliki dalam satu keranjang*. Jika keranjang Anda jatuh, habislah telur Anda. Faktor lingkungan sebenarnya tidak dapat diabaikan. Bertahun-tahun ahli psikologi dan pendidikan terjebak pada jaring kontroversi dasar dan ajaran itu. Bawaan memang diperlukan, tetapi hanya bakat atau bawaan tanpa ada faktor di luar itu berkembanglah bakat itu. Contoh, anak mempunyai bakat bahasa. Namun, coba asingkan anak itu, bawa ke hutan, lalu diasuh oleh serigala atau gorila, apa yang terjadi? Jadilah dia Mowgli si manusia serigala, jadilah dia Tarzan si manusia yang diasuh gorila. Mereka pada awalnya ketika ditemukan manusia sama sekali tidak dapat berbicara. Mereka hanya berteriak-teriak seperti layaknya gorila dan melolong-lolong seperti serigala.

Sebaliknya, tanpa bakat dan hanya ajaran kemampuan manusia mencapai titik yang tidak optimal. Contoh, Anda atau saya sendiri meski diajari bermain bulu tangkis bertahun-tahun mungkin tidak akan menjadi Rudy Hartono, Liem Swie King, Ick Sugianto, Joko Supriyanto, Susi Susanti, Alan Budikusuma, atau Taufik Hidayat, jago-jago bulu tangkis Indonesia yang membawa nama harum bangsa di mata dunia. Mungkin saya hanya sedikit pintar bermain bulu tangkis. Itu karena dalam diri saya tidak ada bakat untuk itu, atau dapatkah setiap orang

menjadi penyanyi kelas dunia seperti Michael Jackson? Dapatkah Anda dilatih menyanyi barang tiga tahun atau lebih dan menjadi penyanyi tenar berkelas dunia? Untuk itu dibutuhkan bakat plus pelatihan yang intensif.

Jadi, bakat penting, tetapi pembelajaran juga penting. Itulah yang dikenal dengan teori konvergensi dalam pembelajaran. Teori yang memadukan pandangan behavioris dan pandangan nativis. Dengan demikian, *nature* dan *nurture* sangat diperlukan dalam pemerolehan bahasa. *Nature* diperlukan karena tanpa bekal kodrati makhluk tidak mungkin berbahasa. *Nurture* diperlukan karena jika tidak ada *input* dari lingkungan sekitar bekal yang kodrati tidak dapat terwujud.

C. Komprehensi dan Produksi

Komprehensi dan produksi merupakan aspek performansi maupun kompetensi. Mitos yang tersebar selama ini dalam pembelajaran bahasa adalah anggapan bahwa komprehensi, yakni menyimak dan membaca, sama dengan kompetensi; dan produksi, yakni berbicara dan menulis, sama dengan performansi. Namun, hal itu bukan seperti itu. Produksi tentu saja dapat diamati secara lebih langsung, tetapi komprehensi juga merupakan performansi seperti halnya produksi (kalau digunakan istilah Ferdinand de Saussure adalah keinginan bertindak).

Dalam bahasa anak, kebanyakan bukti observasi dan penelitian menunjukkan superioritas umum komprehensi terhadap produksi. Anak-anak tampaknya memahami lebih banyak daripada yang dapat dituturkannya. Misalnya, anak kecil

memahami tuturan orang dewasa *goblok*, *gajah*, dan sebagainya. Namun, kenyataannya anak belum dapat mengucapkan kata itu dengan baik. Anak akan mengucapkan sebagai [*dobok*, *dadah*]. Dalam penelitian Dardjowidjojo (2000), Echa menyebut *gajah* sebagai [*dadah*]. Dardjowidjojo menyebut fenomena itu fenomena [*dadah*]. Ketika Echa mengatakan [*dadah*], Dardjowidjojo (2010) mengulanginya sebagai berikut.

D : Apa Cha? Dadah?

Echa : Butan.

D : Dadah, kan?

Echa : Butan, dadah.

D : La iya, dadah.

Echa : Butan, butan. Dadah, dadah.

D : O, gajah.

Echa : Iya, dadah.

Jelaslah bahwa anak-anak memahami lebih banyak daripada yang dapat dituturkannya. Echa baru dapat mengucapkan [*dadah*], tetapi pemahamannya sudah sampai pada penuturan tentang *gajah*. Tampaknya hal itu juga berlaku bagi orang dewasa. Orang dewasa pun banyak memahami kosakata, tetapi tidak semua kosakata itu mampu digunakannya dalam tuturan. Demikian juga, orang dewasa juga mampu memahami berbagai variasi kalimat, tetapi belum tentu mampu memproduksi berbagai ragam kalimat.

Tabel 2. Universalitas dalam Pemerolehan Bahasa Anak Tahap Fonologi, Sintaksis, dan Semantik (Hasil Observasi Mahasiswa Prodi PBSI STKIP PGRI Pacitan Tahun Akademik 2013/2014)

Nama	Fonologi	Sintaksis	Semantik
Nadiya Mouriska (1 tahun 8 bulan)	<ol style="list-style-type: none"> Sudah bisa melafalkan vokal [a], [o], [e], dan [i]. Belum bisa melafalkan vokal [u]. Sudah bisa melafalkan konsonan [d], [p], [t], [n], [s], [m], [k], [y], [h], dan [w]. Belum bisa melafalkan konsonan [b], [c], [f], [g], [j], [l], [q], [r], [v], [x], dan [z]. 	<ol style="list-style-type: none"> <i>mimik cucu</i> (<i>mimik susu</i>) <i>maem uwak</i> (<i>maem iwak</i>). <i>ao nanan</i> (ayo <i>dolanan</i> / ayo bermain) . 	<ol style="list-style-type: none"> <i>tetek</i> (<i>pitik</i> / ayam) Maksudnya: <ol style="list-style-type: none"> Ada ayam. Makan lauknya ayam. <i>papak</i> (bapak) Maksudnya: <ol style="list-style-type: none"> Ada bapak. Mau ikut bapak. Bapak ke mana.
Fahri Fauzan Maulana (1 tahun 10 bulan)	<ol style="list-style-type: none"> Sudah bisa melafalkan vokal [a], [i], [u], [e], dan [o] dengan baik dan benar. Sudah dapat melafalkan konsonan [b], [c], [d], [g], [h], [j], [k], [m], [n], [p], [s], [t], [w], dan [y]. Belum dapat melafalkan konsonan [f], [l], [x], dan [z]. 	<ol style="list-style-type: none"> <i>babuk kaman</i> (<i>babok</i> di kamar). <i>ayo donanan</i> (ayo <i>dolanan</i> / ayo bernain). <i>bapak ayas</i> (<i>bapak neng ngalas</i> / bapak di ladang). <i>ayo tatuk nono</i> (<i>ayo tatuk rono</i> / ayo pulang ke sana). <i>jam papat</i> (pukul empat). <i>mas miman bubuk</i> (mas firman <i>bubuk</i>). 	<ol style="list-style-type: none"> <i>mobil ae</i> (<i>mobil kae</i> / itu mobil). Maksudnya: <ol style="list-style-type: none"> Minta bermain mobil-mobilan. Memberi tahu orang lain ada mobil ketika mendengar suara mobil. <i>bak atih</i> Maksudnya: <ol style="list-style-type: none"> Memberi tahu orang lain ketika dia bertekspresi lucu bahwa yang mengajari ekspresi lucu itu adalah mbak ratih. Mencari mbak ratih <i>atit</i> Maksudnya: <ol style="list-style-type: none"> Merasakan sakit. Memberi tahu bagian tubuh yang sakit.

Desti Aulia Endhriyani (3 tahun 7 bulan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah dapat melafalkan vokal [a], [i], [u], [e], dan [o]. 2. Sudah dapat melafalkan konsonan [b], [d], [h], [j], [k], [m], [n], [p], [s], [y], dan [t]. 3. [n]: pelafalan konsonan tersebut belum jelas sempurna. 4. Belum dapat melafalkan konsonan [c], [f], [g], [l], [q], [r], [v], [w], [x], dan [z]. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>mbuk neni</i> (ibu eni). 2. <i>babak yi</i> (bapak huri). 3. <i>jajan bab iyah</i> (jajan di tempat mbah iyah). 4. <i>mbuk, maem uuk</i> (<i>buk maem kukurukuk / buk minta maem pake ayam</i>). 5. <i>mimik teh</i>. 6. <i>bak tatis, bak pipik, dek pis, mbuk neni, papak yi, mbah tatung, mbah ti dok empak bis</i> (mbak ratih, mbak pipit, dek hafis, ibu eni, bapak huri, mbah kakung, mbah putri naik bus). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>bah uuk</i> (<i>mbah kukuk</i>) Maksudnya: <ol style="list-style-type: none"> a. Panggilan untuk neneknya yang seorang penjual ayam goreng. b. Meminta makan dengan ayam. c. Memberi tahu kalau sudah makan dengan ikan. 2. <i>buk enyak</i> (bu enak) Maksudnya: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberitahu ada penjual makanan lewat. b. Meminta dibelikan makanan.
--	--	---	--

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang mengambil tempat di Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan terlihat bahwa pemerolehan bahasa anak sangat tergantung dari lingkungannya. Dalam hal ini, adanya *stimulus* dari lingkungan yang berakibat pada respon sang anak. Hal ini terlihat pada pemerolehan bahasa anak usia 1 tahun sampai 2 tahun seperti /*mimik cucu*/, /*maem uvak*/, /*ao nanan*/, /*babuk kaman*/, /*ayo dolanan*/, /*bapak ayas*/, /*ayo tatok ono*/, /*jam papat*/, /*mbuk*/, dan /*babak*/. Anak usia 1 tahun sampai 2 tahun kosakata yang dapat diproduksinya lebih sedikit jika dibandingkan dengan komprehensinya.

Hal ini terlihat jelas pada anak yang perkembangannya cukup pesat, yaitu jika dia mengoceh lalu orang tuanya tidak

tahu apa yang dimaksudkan anak akan sering menangis. Oleh karena itu, orang tua harus selalu hadir dalam tiap tahap perkembangan anak sehingga bisa membentuk karakter anak. Jangan salahkan anak jika pada masa pertumbuhan kebahasaan yang dimulai saat anak usia 1 tahun sampai 5 tahun waktu orang tua tersita untuk hal lain sehingga tidak memfokuskan pada pendidikan anak usia dini jika nanti anak mempunyai bahasa yang tidak diinginkan. Anak kecil diibaratkan sebuah kain putih yang harus dilukis dan ditulis dengan tinta emas. Momen ini tidak akan terulang kembali sehingga walaupun sibuk orang tua harus mempunyai waktu yang cukup bagi pendidikan anak-anak balitanya.

Pemerolehan bahasa anak akan semakin banyak disesuaikan dengan tingkat umur anak. Pemerolehan bahasa anak sifatnya universal, yaitu melalui tingkatan fonologi terlebih dahulu, baru semantik atau sintaksis. Tidak bisa anak meloncat dari semantik baru fonologi. Sementara itu, usia anak tidak bisa menjadi patokan karena anak juga mempunyai sifat bawaan dari orang tuanya, yaitu LAD atau kemampuan berpikir anak yang ditentukan oleh tingkat kecerdasan anak yang merupakan sifat turunan yang dibawa dari orang tuanya.

D. Kesemestaan

Kontroversi lain yang mirip dengan kontroversi dasar-ajar adalah kesemestaan. Pernyataan bahwa bahasa dipelajari dengan cara yang sama, terlebih lagi struktur batin bahasa, pada tataran yang paling dalam mungkin sama untuk semua

bahasa. Linguis struktural sangat yakin bahwa bahasa dapat berbeda-beda satu dengan yang lain tanpa batas. Sebaliknya, linguis generatif transformasi yang dipelopori oleh Chomsky sangat percaya bahwa ada kesemestaan bahasa, ada tata bahasa universal. Kalau tidak, bagaimana seorang anak dapat belajar bahasa apapun yang dipajangkan kepadanya? Kenyataannya, anak-anak di dunia ini belajar bahasa dengan cara yang hampir sama.

Anak-anak memperoleh /p/ dan /b/, kemudian /t/ dan /d/, baru kemudian memperoleh /k/ dan /g/. Urutan itu bersifat universal. Tidak ada anak memperoleh /k/ dan /g/ dulu baru yang lainnya. Demikian juga, misalnya, anak memperoleh vokal /a/ dulu kemudian /i/ dan /u/. Urutan semacam itu juga tidak bisa dibalikkan, misalnya, anak memperoleh /u/ dulu kemudian /i/ dan /a/, tidak demikian halnya. Begitu juga anak akan memproduksi kalimat satu kata dulu, baru dua kata, kemudian tiga kata. Kosakata yang dikuasai anak-anak selalu taat pada kaidah *sekarang* dan *sini*. Hal-hal yang lampau dan akan datang serta yang jauh tidak akan dikuasai lebih dulu. Itulah sebabnya, misalnya, anak kota akan menguasai kata *televisi* lebih dulu daripada *sapi* atau *kerbau*. Sebaliknya, misalnya, anak desa akan menguasai kata *sapi* dan *kerbau* lebih dulu daripada menguasai kosakata *televisi*.

E. Sistematisitas dan Variabilitas

Asumsi yang muncul dalam pemerolehan bahasa anak adalah sistematisitas proses pemerolehan. Dari tata bahasa

tumpu (atau tata bahasa *pivot*) sampai pada ujaran tiga atau empat kata, serta sampai pada kalimat lengkap yang hampir tak dapat ditentukan panjangnya, anak menunjukkan kemampuan yang luar biasa untuk menyusun kaidah tentang sistem fonologi, struktur, leksikal, serta semantik suatu bahasa. Bahasa anak pada setiap tahap perkembangannya memiliki kaidah khusus yang sistematis. Misalnya, pada tataran tertentu, anak baru mampu memproduksi /t/ dan /d/, dan semua bunyi /k/ dan /g/ akan secara sistematis digantikan oleh bunyi /t/ dan /d/. Misalnya, kata *bukan*, *bagus*, *enggak* akan diucapkan menjadi [*butan*, *badus*, *endak*]. Proses belajar anak bervariasi. Penguasaan bunyi-bunyi bahasa mungkin urutannya dapat diramalkan dan bersifat universal. Namun, kapan anak memperoleh, tepatnya waktunya kapan, dari anak ke anak yang lain sangat bervariasi.

F. Bahasa dan Pikiran

Bertahun-tahun para peneliti menggali hubungan antara bahasa dan kognisi. Menurut pandangan behavioristik, kognisi tidak layak dibahas karena terlalu berbau mentalistik dan tidak dapat diamati secara langsung. Padahal, menurut Piaget (1972), perkembangan kognitif merupakan organisme manusia yang paling utama dan bahasa bergantung pada dan bersemi karena perkembangan kognitif. Peneliti yang lain juga menekankan pengaruh bahasa pada perkembangan kognitif.

Vygotsky mengatakan bahwa interaksi sosial melalui bahasa merupakan prasyarat perkembangan kognitif. Pikiran dan bahasa dipandang sebagai dua operasi kognitif yang

tumbuh bersama-sama. Setiap anak mencapai perkembangan potensialnya melalui interaksi sosial dengan orang dewasa atau dengan teman sebayanya. Zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*) yang diperkenalkan oleh Vygotsky adalah jarak antara kapasitas kognitif aktual anak dan tataran perkembangan potensialnya.

Salah satu tokoh yang melontarkan gagasan bahwa bahasa mempengaruhi pikiran adalah Benjamin Whorf yang bersama dengan Edward Sapir menghasilkan hipotesis Sapir-Whorf yang terkenal yang juga dikenal sebagai relativitas bahasa. Hipotesis itu menyatakan bahwa setiap bahasa merefleksikan pandangan khusus penggunanya. Isu yang penting di sini adalah bagaimanakah bahasa mempengaruhi pikiran dan bagaimanakah pikiran juga mempengaruhi bahasa. Hal yang jelas adalah bahasa adalah pandangan hidup kita, bahasa adalah pondasi keberadaan kita yang berinteraksi secara simultan dengan pikiran dan perasaan.

Sementara itu, penelitian menunjukkan bahwa anak adalah peniru yang baik. Peniruan merupakan strategi penting yang digunakan anak dalam pemerolehan bahasa. Kesimpulan itu tidak akurat dalam tataran global. Memang, penelitian menunjukkan bahwa strategi peniruan merupakan strategi yang banyak digunakan pada awal perkembangan bahasa anak.

G. Sejarah Pemerolehan Bahasa

Sejarah pemerolehan bahasa dapat dibedakan menjadi tiga periode berikut.

1. Periode buku harian (1876 – 1926)

Pada masa ini, kajian pemerolehan bahasa anak dilakukan dengan meneliti kemudian mencatat apapun yang diujarkan oleh anak dalam buku harian. Kajian pertama kali dilakukan oleh H. Taine (1876) dengan judul *On the Acquisition of Language by Children*.

2. Periode sampel besar (1926 – 1957)

Periode ini bersamaan dengan munculnya teori behaviorisme. Peran lingkungan sangat menentukan dalam pemerolehan pengetahuan bahasa. Untuk mendapatkan hasil yang sah dan akurat diperlukan sampel yang besar. Ada yang menggunakan sampel sampai 480 anak yang dilakukan oleh Templin (1957) untuk mengetahui keterampilan berbahasa pada anak. Tujuan penggunaan sampel besar ini agar hasilnya lebih sah (generalitas), hipotesis, dan untuk mendapatkan hukum atau teori.

3. Periode kajian longitudinal

Menurut Ingram (1991), periode ini dimulai saat terbitnya buku Chomsky dengan judul *Syntactic Structure* yang merupakan titik awal dari tumbuhnya aliran mentalisme atau nativisme pada ilmu linguistik.

Bab III

Teori Belajar

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa terdapat beberapa teori yang sangat berbeda pendapatnya. Kelompok pertama berorientasi pada psikologi behaviorisme, kelompok kedua adalah pendekatan generatif yang berakar pada teori psikologi nativisme dan teori psikologi kognitivisme, sedangkan kelompok ketiga ialah pendekatan fungsional yang berakar pada psikologi konstruktivisme. Ketiga teori itu ternyata mempunyai pengaruh yang sangat kuat dalam dunia ilmu bahasa. Bahasa merupakan bagian fundamental dari keseluruhan perilaku manusia. Demikianlah kaum behavioris melihat bahasa dan kaum behavioris mencoba untuk memformulasikan teori yang taat asas tentang pemerolehan bahasa pertama.

B. Pendekatan Behaviorisme

Dalam teori behaviorisme ada tiga konsep penting, yaitu rangsangan (*stimulus*) yang disimbolkan dengan S, tanggapan atau respon (*response*) dengan simbol R, dan penguatan (*reinforcement*) dengan simbol P. Istilah *stimulus* mengacu pada semua hal atau perubahan yang ada dalam lingkungan. Kata-kata atau kalimat dalam tulisan ini adalah contoh dari rangsangan. *Stimulus* dapat berasal dari luar (*external stimulus*), misalnya suara keras, suara manusia, ujaran, atau sinar, dan dapat dari dalam (*internal stimulus*), misalnya rasa lapar atau pemerolehan bahasa pertama.

Pendekatan behaviorisme menitikberatkan pada aspek yang dapat dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa dan hubungan antara respon dan peristiwa di dunia yang mengelilinginya. Seorang behavioris menganggap bahwa perilaku berbahasa yang efektif merupakan hasil respon tertentu yang dikuatkan. Respon itu akan menjadi kebiasaan atau terkondisikan. Jadi, anak dapat menghasilkan respon kebahasaan yang dikuatkan, baik respon yang berupa pemahaman maupun respon yang berwujud ujaran. Seseorang belajar memahami ujaran dengan mereaksi *stimulus* secara memadai dan memperoleh penguatan untuk reaksi itu.

Teori behaviorisme menyatakan bahwa peniruan sangat penting dalam mempelajari bahasa. Teori ini juga menyatakan bahwa mempelajari bahasa berhubungan dengan pembentukan hubungan antara kegiatan *stimulus*-respon dan proses penguatannya. Proses penguatan ini diperkuat oleh suatu situasi yang dikondisikan yang dilakukan secara berulang-

ulang. Sementara itu, karena rangsangan dari dalam dan luar mempengaruhi proses pembelajaran, anak-anak akan merespon dengan mengatakan sesuatu. Ketika responnya benar, anak tersebut akan mendapat penguatan dari orang-orang dewasa di sekitarnya. Saat proses ini terjadi berulang-ulang, lama-kelamaan anak akan menguasai percakapan.

Menurut pandangan-pandangan teoretis kaum behaviorisme tentang keinginan untuk berbicara, respon mengacu pada perubahan perilaku yang melibatkan adanya aktivitas yang disebabkan oleh otot dan kelenjar. Sama halnya dengan *stimulus*, respon bisa berupa respon luar (*external*) dan respon dalam (*internal*). Penguatan (*reinforcement*) adalah peristiwa atau sesuatu yang dianggap sebagai hadiah atau hukuman yang menyebabkan semakin besarnya kemungkinan *stimulus* (S) tertentu menghasilkan respon (R) tertentu. Belajar dapat digambarkan sebagai pembentukan hubungan antara S dan R. Dengan kata lain, belajar adalah kecenderungan S tertentu menghasilkan R tertentu.

Prinsip yang menjadi dasar pendekatan pembelajaran S-R pada penelaahan perilaku ialah *classical conditioning* dan *operant conditioning*. Kedua prosedur pengondisian ini mulai dari penelitian pada cara hewan belajar dan diperluas pada pembelajaran bahasa. Prosedur *conditioning* ini dijadikan dasar untuk program pengajaran bahasa pada tuna rungu dan tuna grahita. Para pakar psikolog juga mengaplikasikan prinsip-prinsip pengondisian dan pembelajaran makna dan bentuk-bentuk gramatika. Salah satu percobaan yang terkenal untuk

membentuk model perilaku berbahasa dari sudut pandang behaviorisme ialah yang dikemukakan oleh Skinner (1957) dalam *Verbal Behaviour*. Skinner dikenal dengan percobaannya tentang perilaku binatang yang terkenal dengan sebutan *Kotak Skinner*.

Teori Skinner tentang perilaku verbal merupakan perluasan teorinya tentang belajar yang disebut *operant conditioning*. Konsep ini mengacu pada kondisi manusia atau binatang mengirimkan respon atau *operant* (ujaran atau sebuah kalimat) tanpa adanya *stimulus* yang tampak. *Operant* itu dipertahankan dengan penguatan. Misalnya, jika seorang anak kecil mengatakan minta susu dan orang tuanya memberinya susu, *operant* itu dikuatkan. Dengan perulangan yang terus-menerus *operant* semacam itu akan terkondisikan. Menurut Skinner, perilaku verbal, seperti perilaku yang lain, dikendalikan oleh akibatnya. Bila akibat itu hadiah, perilaku itu akan terus dipertahankan dan kekuatan serta frekuensinya akan terus dikembangkan. Bila akibatnya hukuman atau bila kurang adanya penguatan, perilaku itu akan diperlemah atau pelan-pelan akan disingkirkan.

Coba amatilah anak-anak kecil di sekeliling Anda dalam waktu 1 minggu, catat dan rekam setiap kejadian yang berhubungan dengan anak tersebut. Contoh, ada anak kecil menangis minta kerupuk kepada ibunya. Namun, karena ibunya yakin dan percaya bahwa kerupuk itu, khususnya yang dijual di pinggir-pinggir jalan tidak higienis, minyaknya berkualitas jelek, dan pengolahannya tidak sehat, sang ibu tidak meluluskan permintaan anaknya. Sang anak terus menangis, tetapi sang

ibu bersikukuh tidak menuruti permintaannya. Lama-kelamaan tangis anak akan reda dan kali lain tidak akan minta kerupuk semacam itu lagi kepada ibunya, apalagi dengan menangis.

Seandainya anak itu kemudian dituruti keinginannya oleh ibunya, apa yang terjadi? Pada kesempatan yang lain, sang anak akan minta kerupuk lagi. Apabila ibunya tidak meluluskannya, ia akan menangis dan terus menangis sebab dengan menangis sang anak akan mendapatkan kerupuk. Kalau sang ibu memberinya kerupuk lagi, perbuatan menangis itu dikuatkan. Pada kesempatan lain, ia akan menangis ketika akan minta sesuatu kepada ibunya.

Pandangan pertama, yakni teori behaviorisme, yang menyatakan bahwa anak dilahirkan sebagai tabula rasa, papan bersih yang tidak tahu dunia ataupun bahasa dan anak-anak dibentuk oleh lingkungan. Menurut aliran ini, pemerolehan bahasa ialah pemerolehan kebiasaan (*habits*). Menurut Mubarak (2012: 75), *stimulus* yang dapat diberikan pada anak yang akan membentuk anak menjadi anak cerdas seperti pemberian makanan bergizi, kasih sayang yang cukup, pujian pada anak, menghindari melarang, menjalin komunikasi, cerdas merespon anak, mengenalkan dunia dengan berpetualang, memberi permainan edukatif, bercerita, membacakan dongeng, dan mengenalkan musik. Dengan demikian, sebaiknya orang tua selalu memberikan suatu *stimulus* yang terbaik karena perkembangan anak saat masih usia 5 tahun ke bawah akan berpengaruh pada kemampuan anak atau kecerdasan anak walaupun secara natural anak telah mempunyai bakat masing-

masing.

Menurut pandangan kaum behaviorisme, bahasa adalah bagian penting dari keseluruhan tingkah laku manusia. Kaum behaviorisme menamakan bahasa sebagai perilaku verbal (*verbal behavior*). Untuk membangun teori tentang pemerolehan bahasa, para pakar aliran ini memusatkan perhatian pada aspek-aspek bahasa yang kasat mata, yang teramati, sehingga datanya adalah ujaran-ujaran tersebut. Teori behaviorisme terhadap pemerolehan bahasa bersumber pada teori-teori pembelajaran behavioristik (*behaviorisme learning theories*). Ada dua teori utama yang dikembangkan oleh para pakar behaviorisme, yakni *classical conditioning* dan *operant conditioning*. Penjelasan berikut berdasarkan sumber utama dari Angleis, *et.al.* (Eds.) (1980) dan Clark (1980).

1. Pandangan Pemerolehan Bahasa Pertama

Menurut Kristianty (2006), sebelum mendiskusikan pandangan kaum behaviorisme tentang pemerolehan bahasa pertama, ada baiknya terlebih dahulu memahami istilah-istilah bahasa pertama, kedua, asing, dan pemerolehan bahasa pertama. Pemerolehan bahasa pertama terjadi apabila pembelajar, biasanya anak yang sejak semula tanpa bahasa, dapat berbahasa. Jadi, bahasa pertama ialah bahasa yang pertama kali dikuasai seseorang. Bahasa kedua ialah bahasa yang dimiliki seseorang sesudah menguasai bahasa pertamanya dan bahasa tersebut digunakan sebagai alat komunikasi berdampingan dengan bahasa pertama. Bahasa kedua tersebut biasanya diperoleh dalam lingkungan sosial tempat bahasa. Sementara itu, istilah

bahasa asing digunakan untuk menyatakan bahasa yang diperoleh di lingkungan tempat bahasa tersebut biasanya tidak digunakan (biasanya melalui pembelajaran) dan kalau sudah diperoleh bahasa tersebut tidak digunakan oleh pembelajar dalam situasi rutin atau sehari-hari (Klien, 1986).

Contoh berikut ini memperjelas uraian di atas. Ika adalah seorang anak yang lahir dan tumbuh di lingkungan berbahasa Sunda menguasai untuk pertama kalinya bahasa Sunda. Oleh karena itu, bahasa pertamanya ialah bahasa Sunda. Setelah agak besar, ia dapat berbahasa Indonesia sehingga bahasa keduanya ialah bahasa Indonesia. Bila kemudian ia dapat berbahasa Jawa, bahasa tersebut menjadi bahasa ketiganya, dan seterusnya. Di Indonesia, pada umumnya, bahasa Indonesia menjadi bahasa kedua masyarakatnya. Namun, di kota-kota besar dan lingkungan keluarga campuran antarsuku, bahasa pertama berbeda, biasanya bahasa Indonesia adalah bahasa pertama anak-anak di lingkungan tersebut.

Sementara itu, bahasa Inggris di Indonesia disebut sebagai bahasa asing karena bahasa ini datang dari luar dan tidak digunakan oleh masyarakat Indonesia secara umum untuk berkomunikasi sehari-hari. Namun, di Singapura dan Filipina, umpamanya, bahasa Inggris adalah bahasa kedua karena sebagaimana besar masyarakat tersebut memperoleh bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dan menggunakannya dalam berkomunikasi sehari-hari di rumah, di sekolah, di tempat bekerja, dan sebagainya. Setiap anak yang normal pada sekitar usia lima tahun dapat berkomunikasi dalam bahasa yang

digunakan di lingkungannya walaupun tanpa pembelajaran formal.

Di usia ini umumnya anak-anak telah menguasai sistem fonologi, sintaksis, dan semantik dari bahasa pertamanya, yang juga disebut dengan bahasa ibunya. Penguasaan ini diperoleh secara bertahap. Mula-mula, ketika masih bayi, dia mengoceh yang biasanya ocehannya tidak dipahami oleh orang tuanya atau orang yang berada di lingkungannya. Sekitar satu tahun, ia dapat mengucapkan kata-kata pertamanya, misalnya “*mama*”, “*mamam*”, dan “*papa*”. Di usia ini ujarannya terdiri atas satu kata yang mengekspresikan gagasan yang kompleks dengan makna yang bervariasi tergantung pada konteks. Kata “*mam*”, misalnya, dapat berarti “lihat saya sedang makan” atau “saya ingin makan” atau mungkin saja “ibu sedang makan”, tergantung konteks situasi ketika ujaran itu diucapkan.

Tahap berikutnya, pada usia kurang lebih dua tahun, anak dapat mengombinasikan dua atau tiga kata dalam bentuk ujaran untuk berinteraksi dengan orang di sekitarnya ataupun untuk menyuruh dan tindakan lainnya. Pada usia tiga tahun, kemampuan berbahasanya sangat meningkat. Pada usia kurang lebih lima tahun, ia telah mampu menguasai struktur yang kompleks, perbendaharaan katanya berkembang, dan kemampuan komunikasinya meningkat.

2. Perkembangan *Behaviorisme*

Dalam upaya memperluas dasar teori behaviorisme, beberapa ahli psikologi mengusulkan modifikasi teori

behaviorisme yang terdahulu. Salah satu di antaranya ialah teori modifikasi yang dikembangkan dari teori Pavlov, yakni *teori kontiguitas*. Makna, misalnya, dipertanggungjawabkan dengan pernyataan bahwa rangsangan kebahasaan (kata atau kalimat) memancing respon mediasi, yaitu *swastikulasi*. Osgood & Thomas (*Eds.*) (1965) menyebut swastikulasi sebagai sebuah proses mediasi representasional, yakni proses yang tidak tampak yang bergerak dalam diri pembelajar. Jadi, teori mediasi mencoba menjelaskan hakikat bahasa dengan makna yang berbau mentalisme.

Dalam teori mediasi masih terdapat pertanyaan-pertanyaan tentang bahasa yang tidak dapat dijawab. Hakikat bahasa dan hubungan integral antara makna dan ujaran tidak terpecahkan. Semua kalimat mempunyai struktur batin, yakni tataran makna yang hanya diwujudkan secara jelas oleh struktur permukaan. Struktur batin itu mempunyai realitas psikologis, sebuah realitas yang berhubungan dengan sistem makna seseorang dan pengetahuannya, yang merupakan bagian utuh dari pengalaman kognitif dan afektif seseorang. Struktur batin bahasa ini dengan kasar telah dicela oleh teori mediasi.

Upaya lain untuk mendukung teori behaviorisme dalam pemerolehan bahasa dilakukan oleh Jenkins (2000) menyatakan bahwa gagasannya masih bersifat spekulatif dan merupakan gagasan awal dan berupaya untuk mensintesisakan linguistik generatif dengan pendekatan mediasi untuk bahasa anak. Mereka menyatakan bahwa anak mungkin memperoleh kerangka tata bahasa struktur frase dan belajar ekuivalensi

stimulu-respon yang dapat diganti dalam setiap kerangka. Imitasi merupakan sesuatu yang penting kalau tidak dikatakan sebagai aspek esensial untuk menentukan hubungan *stimulus-respon*. Namun, teori ini juga gagal untuk menjelaskan hakikat bahasa yang abstrak. Teori ini juga tidak dapat menjelaskan secara memuaskan tentang proses generalisasi yang disimpulkan dalam teori itu dan juga tidak dapat menjelaskan adanya kreativitas pada anak-anak ketika memahami atau menghasilkan ujaran yang baru.

McNeill (1970) lebih jauh menunjukkan bahwa tidak mungkin bagi anak untuk memperoleh semua kerangka dan butir yang dikatakan oleh teori Jenkins. Tampaklah bahwa pendapat para ahli psikologi behaviorisme yang menekankan pada observasi empirik dan metode ilmiah hanya dapat mulai menjelaskan keajaiban pemerolehan dan belajar bahasa, sedangkan ranah kajian bahasa yang sangat luas masih tetap tidak tersentuh. Tampaknya ranah itu hanya dapat dijelajahi oleh pendekatan yang dapat menggalinya lebih dalam.

3. Teori *Classical Conditioning*

Classical conditioning yang juga disebut sebagai teori *contiguity* (keterdekatan dua objek atau lebih tanpa diselingi hal lain) dikembangkan oleh ahli fisiologi Rusia, Ivan Petrovich Pavlov (1894 – 1936). Dalam mengembangkan teori ini, Pavlov melakukan serangkaian percobaan. Dalam eksperimennya, ia menunjukkan makanan kepada anjing yang kemudian memakan makanan itu. Setiap kali ditunjukkan makanan,

anjing itu mengeluarkan air liur. Tampak bahwa makanan yang di sini disebut *unconditional stimulus* (UCS) menyebabkan respon (R) berupa keluarnya air liur. Pada percobaan-percobaan berikutnya, bel dibunyikan sebelum makanan ditunjukkan kepada anjing. Sesudah beberapa kali percobaan, anjing mulai mengeluarkan air liur sebagai respon terhadap bunyi bel saja. Dengan kata lain, anjing tersebut telah terkondisi (terbiasa) untuk memindahkan (mentransferkan) responnya. Dalam hal ini, keluarnya air liur dari *stimulus* adalah wajar, yakni makanan ke *stimulus* yang terkondisi (*conditioned stimulus*), dalam hal ini bunyi bel.

Sementara itu, *stimulus* makanan disebut *unconditioned stimulus* karena dapat menimbulkan respon tanpa adanya pelatihan atau pembelajaran. *Stimulus* bunyi bel disebut *conditioned stimulus* atau *stimulus* terkondisi karena rangsangan ini dapat menimbulkan respon (R), yakni keluarnya air liur, setelah latihan berulang kali dengan memasangkannya bersamaan dengan *stimulus* makanan. Respon yang ditimbulkan oleh *conditioned stimulus* disebut respon terkondisi (*conditioned respons*). Penemuan Pavlov tentang kaitan antara *stimulus* dan respon ini berpengaruh besar terhadap pandangan para ahli tentang psikologi belajar.

Berdasarkan penemuan Pavlov ini, John B. Watson dari Amerika Serikat menciptakan istilah *behaviorism*. Ia menggunakan teori *classical conditioning* untuk segala yang bertalian dengan belajar. Dengan proses pengkondisian dibentuk serangkaian kaitan *stimulus*-respon dan tingkah laku

yang lebih rumit dipelajari dengan membentuk rangkaian-rangkaian respon. Dalam lingkup pemerolehan bahasa pertama, *classical conditioning* ini dapat menjelaskan cara kita belajar makna kata. Dalam lingkungan, banyak rangsangan yang dapat menimbulkan emosi positif atau negatif. Jika rangsangan-rangsangan bahasa, misalnya kata, frasa, atau kalimat, sering terjadi bersamaan dengan rangsangan-rangsangan lingkungan, akhirnya rangsangan bahasa tersebut dapat menimbulkan respon emosional walaupun tidak ada rangsangan lingkungan. Untuk jelasnya pelajari contoh berikut.

Yudi yang berusia sekitar 15 bulan akan menarik taplak meja makan. Ibunya segera berkata, “Tidak! Tidak!” sambil menepis tangannya dengan harapan Yudi akan menghubungkan sakit di tangannya dengan kata “Tidak! Tidak!” sehingga akan menimbulkan respon makna yang tidak menyenangkan bagi Yudi. Hal ini terjadi berulang kali dan respon emosional sudah ditransferkan dari hukuman fisik ke ujaran “Tidak! Tidak!” sehingga pembiasaan telah berhasil. Jadi, kata “Tidak” menghasilkan respons emosional, sama halnya dengan bunyi bel menimbulkan respon air liur. Dengan demikian, ibu tersebut telah berhasil mengajarkan makna “Tidak”. Dengan kata lain, Yudi memahami makna “Tidak” yang berarti suatu larangan.

Teori *operant conditioning* dikemukakan oleh tokoh psikologi B. F. Skinner dengan karyanya yang terkenal berjudul *Verbal Behavior* (1957). Menurut Skinner, perilaku yang berpengaruh pada lingkungan disebut perilaku *operant* (*to operate*: menghasilkan efek yang dikehendaki, mempengaruhi). *Operant conditioning* merujuk pada pengondisian atau pembiasaan dengan manusia memberikan respon atau *operant* (kalimat atau ujaran) tanpa

stimulus yang tampak. *Operant* ini dipelajari dengan pembiasaan (*conditioning*). Dalam proses pemerolehan bahasa pertama, peran peniruan (*imitation*) dianggap sangat penting. Berdasarkan percobaan-percobaan pada tikus dan burung dara, Skinner berkesimpulan bahwa perilaku atau respon yang diikuti oleh penguat (*reinforce*) positif cenderung akan diulangi, sedangkan respon-respon yang diikuti oleh hukuman atau tidak diikuti oleh penguat cenderung melemah kemudian menghilang.

Dengan demikian, dalam lingkup pembelajaran bahasa, pembelajaran perilaku bahasa yang efektif terdiri atas pemberian respon yang tepat terhadap rangsangan yang ada dan hubungan antara rangsangan dan tanggapan menjadi kebiasaan karena adanya penguatan (*reinforcement*). Bila seorang anak mengucapkan sesuatu yang kebetulan sesuai (*appropriate*) dengan situasi, ibunya atau orang di sekitarnya menghadihinya dengan anggukan, ucapan, senyuman, atau tindakan yang lain yang menunjukkan persetujuan. Hal ini akan mengakibatkan respon yang sama akan terjadi lagi dalam situasi yang sama. Namun, jika ujarannya tidak benar, si ibu tidak mengatakannya sehingga akan kecil kemungkinan terjadinya respon yang sama dalam situasi yang sejenis.

Contoh, jika Tobi mengatakan “num”, dan diberi air minum, dia akan menggunakan kata “num” lagi bila ia ingin minum. Sebaliknya, bila ia, misalnya, mengatakan “ta” tanpa diiringi penguatan dari ibunya atau orang di sekitarnya, ia cenderung untuk tidak mengucapkan kata tersebut untuk meminta air minum. Penjelasan tersebut selain digunakan

untuk menerangkan cara anak menghasilkan ujaran juga digunakan untuk menjelaskan cara anak memahami ujaran. Jika anak memberi tanggapan dengan benar terhadap rangsangan lisan, ia diberi hadiah atau imbalan, misalnya berupa senyuman, ucapan, atau pujian. Dengan cara ini ujaran-ujaran orang dewasa menjadi rangsangan-rangsangan bagi anak untuk menanggapi. Anak akan menunjukkan bahwa ia memahami ujaran yang didengarnya dan mampu menghasilkan wicara yang sesuai dengan situasi.

4. Kritikan-kritikan terhadap Pandangan Behaviorisme

Kaum nativis berpendapat bahwa ujaran anak bukan tiruan dari apa yang didengarnya dari orang tua atau orang di sekitarnya. Anak yang berbahasa Inggris mengucapkan *all gone milk* tentunya bukan karena meniru tuturan orang tuanya. Bahkan, mungkin orang tuanyalah yang menirukan ujaran anaknya. Demikian pula, kesalahan-kesalahan yang dibuat anak bukan berdasarkan tiruan (*imitation*) karena kesalahan-kesalahan ini tidak diucapkan oleh orang dewasa. Misalnya, kalimat *We goed to the park* yang diucapkan oleh anak bukanlah yang didengarnya dari orang tua atau orang di sekitarnya.

Berdasarkan kenyataan yang ada, anak-anak dapat membentuk kalimat atau ujaran yang belum pernah didengar. Mereka dapat menyusun kalimat berdasarkan kombinasi-kombinasi dari kata-kata yang sudah dikuasai, tetapi kalimat-kalimat atau ujaran-ujaran tersebut belum pernah didengar. Jika belajar bahasa hanya berdasarkan peniruan, tidaklah mungkin

anak dapat menyusun kalimat atau ujaran yang belum pernah didengar.

Anak-anak, apapun bahasa atau ragam bahasa yang dipelajarinya, mempunyai pola perkembangan kemampuan berbahasa yang relatif sama. Hasil penelitian Brown ((1970) dalam McNeill, 1970), umpamanya, menunjukkan bahwa anak-anak dalam memperoleh bahasa Inggris melalui paling tidak dua tahap. Pada tahap I, ujaran anak-anak rata-rata terdiri atas dua morfem dan terdiri atas kata penuh (*content words*), terutama kata benda dan kata kerja. Keuniversalan ini tentunya bukan karena tiruan saja karena anak-anak terpajang (*exposed*) oleh bahasa atau ragam bahasa yang berbeda.

Hasil-hasil penelitian, misalnya, penelitian Eve V. Clark (1982) menunjukkan bahwa anak-anak menciptakan kata-kata atau kalimat yang tidak digunakan oleh orang di sekitarnya. Clark menyebut kemampuan ini sebagai kreativitas leksikal (*lexical creativity*). Contoh, *plate-egg* dan *cup egg* untuk *fried egg* dan *boiled egg*, *lesonner* untuk *teacher*, *salter* untuk *more saltier lawning* untuk *moving the lawn*, dan *the he's keying door* ketika seorang anak (berusia tiga tahun) melihat orang membuka pintu dengan kunci.

Demikian juga, kaum nativis meragukan faktor penguatan. Kenyataan menunjukkan bahwa orang tua atau orang di sekitar anak memberikan penguatan bukan pada ujaran yang berbentuk benar, melainkan pada benar tidaknya informasi yang terkandung dalam ujaran. Contoh yang klasik ialah penelitian Brown, *et.al.* ((1968) dalam McNeill, 1970).

Menurutnya, *parental approval* diberikan pada benar tidaknya kepunyaan Mickey sehingga jawabannya ialah *No*. Namun, jika anak mengatakan *That Mickey's* yang seharusnya *That's Mickey's*, orang tua menyetujuinya dengan mengatakan, *Yes*. Jika persetujuan sama dengan penguat, persetujuan akan memperbesar kemungkinan terciptanya bentuk-bentuk kalimat yang salah selain kalimat-kalimat yang benar.

Kaum behaviorisme menekankan pentingnya peniruan dan menyatakan bahwa belajar bahasa melibatkan pembentukan hubungan antara *stimulus*, respon, dan penguatan. Pembentukan ini terjadi melalui proses pembiasaan (*conditioning*) dan pengulangan-pengulangan. Karena adanya *stimulus* internal atau eksternal, anak memberikan respon dengan mengucapkan ujaran tertentu. Jika ujaran itu benar, anak akan menerima penguatan dari orang dewasa di sekelilingnya. Bila hal ini terjadi berulang kali, ujaran-ujaran tersebut telah dikuasai.

Skinner ternyata banyak sekali penentangannya. Salah satunya adalah Noam Chomsky (1959) yang memberikan kritik yang tajam atas *verbal behavior* Skinner itu. Namun, beberapa tahun kemudian muncul pendukung Skinner, yakni Kenneth Mac Corquodale (1970) yang memberikan jawaban atas kritik Chomsky dan berusaha untuk mempertahankan pendapat Skinner. Beberapa linguist dan ahli psikologi sependapat bahwa model Skinner tentang perilaku berbahasa dapat diterima secara memadai untuk kapasitas memperoleh bahasa, untuk perkembangan bahasa itu sendiri, untuk hakikat bahasa, dan untuk teori makna. Teori yang didasarkan pada penciptaan

kondisi dan penguatan itu ternyata sulit untuk menjelaskan fakta bahwa ada kalimat baru yang diujarkan atau ditulis, yaitu kalimat yang tidak pernah diujarkan atau dituliskan sebelumnya. Ujaran yang baru itu diciptakan oleh pembicara dan diproses oleh pendengarnya.

C. Teori Generatif

Pembicaraan tentang berbagai teori belajar bahasa itu dapat diibaratkan sebagai sebuah kontinum. Di ujung yang satu berdiri tegak teori behaviorisme dan di ujung lain berdiri kukuh teori yang akan dibahas berikut, yakni teori generatif. Teori generatif menggunakan pendekatan rasionalistik. Teori itu melemparkan pertanyaan yang lebih dalam untuk mencari penjelasan yang gamblang dan jelas tentang rahasia pemerolehan dan belajar bahasa. Kegagalan atau setidaknya tidaknya penjelasan yang masih bersifat parsial dari pandangan behaviorisme tentang bahasa anak-anak menyebabkan kita bertanya lebih banyak lagi. Tidak ada penelitian ilmiah yang menunjukkan kedalaman dan ketuntasannya. Ada dua tipe teori generatif yang telah membuat markanya masing-masing dalam penelitian bahasa. Keduanya beragih ujung yang sama pada kontinum. Tipe pertama ialah golongan nativis dan kedua ialah golongan kognitivis.

1. Nativisme

Kaum behavioris pada hakikatnya menafikan hadirnya hal-hal yang berbau mentalistik. Hal itulah yang kemudian banyak ditentang. Manusia bukanlah botol kosong yang dapat

diisi semau kita. Manusia adalah organisme yang mempunyai potensi-potensi. Pandangan nativis yang berpendapat bahwa anak dilahirkan dengan membawa kemampuan berbahasa dengan dimilikinya alat pemerolehan bahasa (*language acquisition device* atau disingkat *LAD*). Pandangan ketiga ialah pandangan kognitif yang beranggapan bahwa anak dilahirkan dengan kemampuan berpikir, termasuk kemampuan berbahasa. Kemampuan ini berkembang karena adanya interaksi dengan orang dan dunia sekitarnya.

Istilah nativisme dihasilkan dari pernyataan mendasar bahwa pembelajaran bahasa ditentukan oleh bakat. Teori tentang bakat bahasa memperoleh dukungan dari berbagai sisi. Eric Lenneberg (1967) membuat proposisi bahwa bahasa merupakan perilaku khusus manusia dan cara pemahaman tertentu, pengategorian kemampuan, dan mekanisme bahasa yang lain yang berhubungan ditentukan secara biologis. Chomsky (1965) menyatakan dengan cara yang hampir sama bahwa eksistensi bakat bermanfaat untuk menjelaskan rahasia penguasaan bahasa pertama anak dalam waktu yang singkat. Padahal, kaidah bahasa begitu banyak.

Menurut Chomsky, bakat bahasa itu terdapat dalam kotak hitam (*black box*) yang disebutnya sebagai *language acquisition device* (LAD) atau piranti pemerolehan bahasa. McNeill mendeskripsikan LAD terdiri atas empat bakat bahasa, yakni (a) kemampuan membedakan bunyi ujaran dengan bunyi yang lain dalam lingkungannya, (b) kemampuan mengorganisasikan peristiwa bahasa dalam variasi yang beragam, (c) pengetahuan

adanya sistem bahasa tertentu yang mungkin dan sistem yang lain yang tidak mungkin, dan (d) kemampuan untuk tetap mengevaluasi sistem perkembangan bahasa yang membentuk sistem yang mungkin dengan cara yang paling sederhana dari data kebahasaan yang diperoleh.

Untuk memahami dengan baik konsep LAD McNeill, perhatikanlah anak-anak yang ada di sekeliling Anda. Ardo, misalnya, adalah seorang anak laki-laki yang berusia dua setengah tahun. Ia sudah pintar berkomunikasi dengan ayah dan ibunya, serta kakak-kakaknya, bahkan dengan teman-temannya. Sebagai contoh, perhatikan dialog berikut.

Bapak : Ardo sudah mandi belum?

Ardo : Udah.

Bapak : Dingin enggak?

Ardo : Ndak. (Ardo biasa mandi memakai air hangat).

(Tiba-tiba terdengar suara tokek berbunyi).

Ardo : Pa, ada entek (maksudnya tokek).

Bapak : Bagaimana bunyi tokek, Ardo?

Ardo : Otok, otok, entek, otok, otok entek.

Bapak : Bunyinya entek, entek, begitu? (Bapaknya mencoba menggodanya)

Ardo : Butan. Otok, otok, entek, otok, otok, entek.

Bapak : (tertawa) Oh, otok, otok tekek, otok, otok tekek, begitu?

Ardo : Iya.

Ardo yang baru berusia dua tahun sudah bisa membedakan antara bunyi bahasa yang hanya berasal dari alat

ucap manusia dengan bunyi lain, yakni bunyi binatang tokek. Manusia sejak lahir sudah dikaruniai bakat dan kemampuan untuk dapat membedakan bunyi bahasa dengan bunyi-bunyi lain di sekitarnya. Ketika Ardo dipanggil namanya, ia akan menjawab. Namun, ketika, misalnya, ada seekor kucing mengeong di dekatnya, ia tidak akan menjawab suara kucing itu. Mungkin ia bereaksi, tetapi jelas bukan untuk menjawab sang kucing, tidak seperti ketika ia dipanggil oleh teman, kakak, atau oleh ayah dan ibunya.

Contoh peristiwa berikut adalah bukti bahwa anak manusia sejak lahir sudah dikaruniai bakat untuk dapat memiliki pengetahuan tentang kalimat yang mungkin dan kalimat yang tidak mungkin. Kalau mau tidur, lazimnya Ardo dininabobokkan oleh ibu atau bapaknya dengan lagu yang sudah sangat terkenal, yakni lagu *Nina Bobok*.

Ibu : Nina bobok, oh, nina bobok. Kalau nggak bobok digigit nyamuk.

Ardo : (tampaknya belum tidur dan menirukan ibunya) Nina bobok, oh nina bobok, talau ndak bobok dididit pak aum. (Pak aum, maksudnya harimau).

Dari contoh itu jelas Ardo memproduksi ujaran yang belum pernah didengarkan sebelumnya. Ia mampu menghasilkan ujaran-ujaran baru, yakni ujaran-ujaran yang mungkin. Bentuk *nyamuk* digantinya dengan *harimau* yang memang secara gramatikal itu benar. Ia tidak akan memproduksi, misalnya, *jika ndak bobok dididit minum*. Ardo sudah mempunyai kemampuan bawaan bahwa bentuk *minum* dalam hal ini tidak dapat

menggantikan posisi *nyamuk*. Bahkan, dalam kesempatan yang lain ia memproduksi bentuk ujaran [*dididit aak* (*kakak*), *dididit mama*, *dididit titus*, *dididit anjin*], dan seterusnya. Jadi, kemampuan untuk membedakan kalimat yang gramatikal dan kalimat yang tidak gramatikal sudah merupakan bakat bawaan manusia.

Perhatikan perilaku berbahasa Ardo pada contoh di atas. Ardo belum dapat mengucapkan bunyi [k, g]. Ia juga belum dapat mengucapkan bunyi [l, r]. Bahkan, untuk menyebut [*tokek*] dikatakan [*entek*]. Seiring perjalanan waktu, ia akan terus-menerus mengevaluasi sistem bahasanya dan pada saatnya nanti pasti akan dapat mengucapkan bunyi-bunyi itu dengan tepat. Hal itu terjadi pada kakaknya, Fredo, yang sekarang sudah berusia 12 tahun. Pada usia lima tahun, Fredo mampu dengan baik mengucapkan bunyi [k, g, l, r] dan juga dengan tepat mengucapkan *tokek* meskipun, saat seusia Ardo, Fredo juga menunjukkan perilaku berbahasa yang tidak jauh berbeda dengan Ardo. Manusia mempunyai bakat untuk terus-menerus mengevaluasi sistem bahasanya dan terus-menerus mengadakan revisi untuk menuju bentuk yang berterima di lingkungannya.

Argumentasi filosofis yang dikemukakan McNeill (1970) tentang LAD itu benar-benar tepat dan langsung sasaran. Menurut McNeill, karena teori *stimulus-respon* begitu terbatas, masalah pemerolehan dan pembelajaran bahasa jauh dari jangkauannya. Proposisi LAD benar-benar mengarah pada aspek rawan pemerolehan bahasa. Aspek makna, keabstrakan, dan kreativitas dapat dijelaskan meskipun hanya secara implisit.

Jika tadi dicontohkan Ardo dapat secara kreatif membentuk frase baru *digigit kakak, digigit bapak, digigit ibu, digigit anjing, digigit tikus*, dan sebagainya, kreativitas semacam itu dapat dilacak dan dijelaskan karena manusia dikaruniai bakat untuk berkreasi semacam itu. Ada piranti yang dipolakan dalam otak manusia yang diberikan Tuhan yang Maha Agung.

Mungkin kita akan menyangkal akan adanya piranti pemerolehan bahasa atau LAD karena pada kenyataannya piranti itu tidak kasat mata, tidak dapat diobservasi. Hal yang dapat diketahui atau yang dapat dilacak adalah gejala pemerolehan bahasanya. Nah, Anda mungkin akan berkomentar bahwa kaum nativis dalam hal ini tidak akan lebih baik dari kaum behavioris untuk memecahkan misteri pemerolehan dan pembelajaran bahasa. Namun, bagaimanapun juga, McNeill telah memberikan sumbangan penting untuk penelitian lebih lanjut seperti sistem bahasa yang abstrak, kesemestaan bahasa, teori makna, dan hakikat pengetahuan manusia. Ini merupakan arah permulaan positif yang menghasilkan banyak kemungkinan yang tidak diketahui oleh kaum behavioris.

Sumbangan lain kaum nativis yang dapat dianggap praktis ialah bukti bila kita melihat penemuan yang dibuat tentang cara sistem bahasa anak itu bekerja. Chomsky, McNeill, dan koleganya membantu untuk melihat bahwa bahasa anak adalah sistem yang sah dalam sistem mereka. Perkembangan bahasa anak bukanlah proses perkembangan sedikit demi sedikit struktur yang salah, bukan dari bahasa tahap pertama yang lebih banyak salahnya ke tahapan berikutnya. Bahasa

anak pada setiap tahapan itu sistematis dalam arti anak secara terus-menerus membentuk hipotesis dengan dasar masukan yang diterimanya kemudian mengujinya dalam ujaran dan pemahamannya. Selama bahasa anak itu berkembang, hipotesis itu terus direvisi, dibentuk lagi, atau kadang-kadang dipertahankan. Ardo, misalnya, secara konsisten mengucapkan bunyi [k, g] menjadi [t dan d]. Perhatikan ucapan kata-kata berikut ini oleh Ardo.

<i>butan</i>	<i>bukan</i>
<i>atu</i>	<i>aku</i>
<i>patu</i>	<i>paku</i>
<i>doyen</i>	<i>goreng</i>
<i>dobok</i>	<i>goblok</i>
<i>dsb.</i>	

Sebelum linguistik generatif menjadi terkenal, Jean Berko (1956) menunjukkan bahwa anak belajar bahasa bukan sebagai urutan yang terpisah-pisah, melainkan sebagai sistem yang integral. Dengan menggunakan tes kosakata yang tidak bermakna Berko menemukan bahwa anak yang berbicara bahasa Inggris sejak usia 4 tahun menerapkan kaidah pembentukan jamak, *present progressive*, *past tense*, tunggal ketiga, dan posesif. Sementara itu, McNeill dan kawan-kawan menyajikan kajian yang cepat tentang hakikat pemerolehan bahasa anak secara sistematis.

Dengan membuang jauh-jauh kendala behavioristic peneliti bebas untuk membuat konstruk hipotesis tentang bahasa anak meskipun tata bahasa semacam itu selalu berdasarkan pada

data yang solid. Tata bahasa ini merupakan representasi formal dari struktur batin, yaitu struktur yang tidak terwujudkan secara nyata dalam ujaran. Ahli bahasa mulai meneliti bahasa anak dari bentuk awalnya, yakni telegrafis pada bahasa yang kompleks dari anak berusia 5 sampai 10 tahun. Dengan meminjam istilah struktural dan paradigma behavioristik mereka mendekati data dengan makna pendahuluan untuk sistem yang konsisten secara internal, sama seperti para linguis mendeskripsikan bahasa dari data lapangan. Penggunaan kerangka generatif merupakan kajian dari metodologi struktural.

Model generatif memungkinkan peneliti tahun 60-an mengambil langkah panjang untuk memahami proses pemerolehan dan pembelajaran bahasa. Tata bahasa awal anak-anak mengacu pada tata bahasa tumpu (*pivot grammar*). Berdasarkan observasi, hal itu menunjukkan bahwa ujaran anak satu dua kata mula-mula merupakan perwujudan dua kelas kata terpisah dan bukan hanya dua kata yang dilemparkan bersama secara acak. Kaidah pertama bagi tata bahasa generatif ialah kalimat → kata tumpu + kata terbuka.

Pendekatan nativisme pada bahasa anak sekurang-kurangnya mempunyai tiga sumbangan penting untuk memahami proses pemerolehan bahasa pertama. *Pertama*, bebas dari keterbatasan dari metode ilmiah untuk menjelajah sesuatu yang tidak tampak, tidak dapat diobservasi, berada di bawah permukaan, tersembunyi, dan struktur kebahasaan abstrak yang dikembangkan oleh anak. *Kedua*, deskripsi bahasa anak sebagai sistem yang sah, taat kaidah, dan konsisten. *Ketiga*, konstruksi

sejumlah kekayaan potensial dari tata bahasa universal.

2. Kognitivisme

Kerangka nativis pun masih mempunyai kelemahan-kelemahan. Akhir tahun 60-an merupakan saksi pergeseran kontinum, tetapi bergerak lebih pada hakikat bahasa. Kaidah generatif yang diproposisikan oleh kelompok nativis merupakan sesuatu yang abstrak, formal, eksplisit, dan logis meskipun berkaitan khususnya dengan bahasa dan bukan tataran bahasa yang sangat dalam, pada tataran dengan ingatan, persepsi, pikiran, makna, dan emosi diorganisasikan secara berhubungan dengan struktur super pikiran manusia.

Ahli bahasa mulai melihat bahwa bahasa merupakan satu manifestasi dari perkembangan umum, satu aspek dari kemampuan kognitif dan afektif yang berkaitan dengan dunia dan dirinya sendiri. Para ahli bahasa mulai melihat bahwa kaum nativis sebenarnya gagal untuk menemukan hakikat makna yang sebenarnya. Kaidah yang diwujudkan dalam bentuk persamaan matematika pada hakikatnya gagal untuk menangkap sesuatu yang sangat penting dalam bahasa, yakni makna. Kaidah generatif yang dikembangkan oleh kaum nativis gagal untuk menangkap dan menjelaskan fungsi bahasa.

Louis Bloom (1971) menunjukkan kritiknya terhadap tata bahasa tumpu (*pivot grammar*). Ia menunjukkan bahwa hubungan kata dalam ujaran telegrafik hanya mirip di permukaannya. Ujaran *sepatu ibu*, misalnya, oleh kelompok nativis selalu dianalisis terdiri atas unsur tumpu *ibu* dan kata terbuka *sepatu*.

Menurut Bloom, kalimat itu bisa saja mengandung tiga buah kemungkinan, yakni *ibu memakai sepatu*, *ibu melihat sepatu*, dan *sepatu ibu*. Dengan melihat data dalam teks Bloom menyimpulkan bahwa yang mendasarinya ialah struktur, bukan hanya urutan kata di permukaan. Gejala yang tersembunyi semacam itu tidak akan ditangkap dalam tata bahasa tumpu.

Penelitian Bloom dengan Jean Piaget, Slobin, dan lain-lain merupakan penunjuk jalan bagi gelombang baru atas kajian bahasa anak. Kali ini penelitian itu terpumpun pada prasyarat kognitif dari perilaku berbahasa. Piaget mendeskripsikan perkembangan menyeluruh sebagai hasil interaksi komplementer antara kapasitas kognitif perseptual pengembangan anak dan pengalaman kebahasaannya. Slobin (1979) menyatakan bahwa dalam semua bahasa belajar semantik bergantung pada perkembangan kognitif. Urutan perkembangan itu lebih ditentukan oleh kompleksitas semantik daripada kompleksitas struktural.

Sementara itu, Bloom (1971) menyatakan bahwa penjelasan perkembangan bahasa bergantung pada penjelasan kognitif yang terselubung. Apa yang diketahui anak akan menentukan kode yang dipelajarinya untuk memahami pesan dan menyampaikannya. Dengan demikian, peneliti bahasa anak mulai mengatasi formulasi kaidah fungsi bahasa. Pada saat yang sama, ahli bahasa teoretis mulai menyadari bahwa tata bahasa teoretis dalam gaya Chomsky atau tata bahasa transformasional mulai muncul dalam bentuk semantik generatif dan tata bahasa kasus.

D. Teori Fungsional

Dengan munculnya konstruktivisme dalam dunia psikologi dalam tahun-tahun terakhir ini menjadi lebih jelas bahwa fungsi bahasa berkembang dengan baik di bawah gagasan kognitif dan struktur ingatan. Penelitian bahasa anak-anak mulai memusatkan perhatiannya pada bagian linguistik yang paling rawan, yakni fungsi bahasa dalam wacana. Gelombang baru ini merupakan revolusi penelitian dalam pembelajaran dan pemerolehan bahasa. Jantung bahasa – fungsi komunikatif – diteliti sampai dengan segala variabilitasnya.

Para peneliti bahasa mulai melihat bahwa bahasa merupakan manifestasi kemampuan kognitif dan afektif untuk dapat menjelajah dunia, untuk berhubungan dengan orang lain, dan juga untuk keperluan terhadap diri sendiri sebagai manusia. Kaidah generatif yang diiusulkan di bawah naungan kerangka nativisme itu bersifat abstrak, formal, eksplisit, dan logis meskipun sebenarnya lebih mengutamakan pada bentuk bahasa dan tidak pada tataran fungsional yang lebih dalam dari makna yang dibentuk dari interaksi sosial.

1. Kognisi dan Perkembangan Bahasa

Penelitian Bloom, Piaget, Slobin, dan lain-lain membawa angin segar bagi kajian bahasa anak. Penelitian itu berkaitan dengan hubungan antara perkembangan kognitif dan pemerolehan bahasa pertama. Piaget menggambarkan semua perkembangan sebagai hasil interaksi anak dengan lingkungannya dengan interaksi komplementer antara perkembangan kapasitas kognitif perseptual dan pengalaman

bahasa mereka. Apa yang dipelajari oleh anak tentang bahasa ditentukan oleh apa yang diketahui tentang dunia ini. Anak-anak memulai pembelajaran bahasa dilengkapi dengan kemampuan interpretif konseptual untuk mengategorisasikan dunia.

Penjelasan tentang perkembangan bahasa anak bergantung pada penjelasan tentang faktor kognitif yang menjadi penyangga bahasa. Apa yang diketahui anak akan menentukan apa yang dipelajari tentang kode bahasa, baik untuk berbicara maupun memahami pesan. Oleh sebab itu, para peneliti bahasa mulai mengatasi kaidah fungsi bahasa dan hubungan antara bentuk bahasa dan fungsi tersebut.

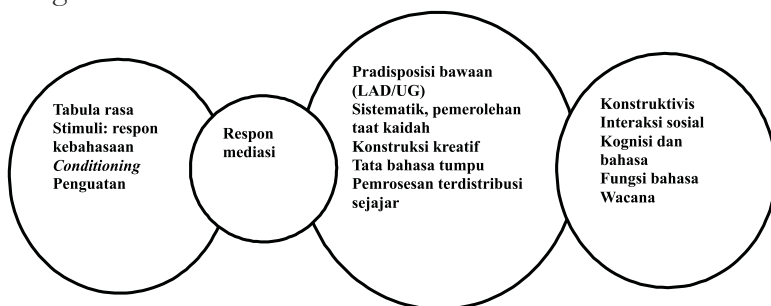
Slobin menyatakan bahwa dalam semua bahasa belajar makna bergantung pada perkembangan kognitif dan urutan perkembangannya lebih ditentukan oleh kompleksitas makna daripada kompleksitas bentuknya. Menurutnya, ada dua hal yang menentukan model tersebut. *Pertama*, pada aras fungsional perkembangan diikuti oleh perkembangan kapasitas komunikatif dan konseptual yang beroperasi dalam konjungsi dengan skema batin kognisi. *Kedua*, pada aras formal, perkembangan diikuti oleh kapasitas perseptual dan pemrosesan informasi yang bekerja dalam konjungsi dalam skema batin tata bahasa.

2. Interaksi Sosial dan Perkembangan Bahasa

Akhir-akhir ini semakin jelas bahwa fungsi bahasa berkembang dengan baik di luar pikiran kognitif dan struktur memori. Di sini tampak bahwa konstruktivis sosial menekankan

perspektif fungsional. Dalam model resiprokalnya tentang perkembangan bahasa, Holzman (1984) menyatakan bahwa sebuah sistem behavioral resiprokal bekerja di antara bahasa yang dikembangkan bayi-anak dan pengguna bahasa dewasa yang kompeten di alam peran *socializing-teaching-nurturing*. Beberapa penelitian mengkaji interaksi antara pemerolehan bahasa anak dan pembelajaran tentang cara sistem itu bekerja dalam perilaku manusia. Kajian yang lain tentang bahasa anak terpusat pada komunikasi interaksi bahasa yang merupakan kawasan kajian yang rawan, yakni fungsi bahasa dalam wacana.

Bahasa pada hakikatnya digunakan untuk komunikasi interaktif. Oleh sebab itu, kajian yang cocok untuk itu adalah kajian tentang fungsi komunikatif bahasa, yaitu apa yang diketahui dan dipelajari anak tentang berbicara dengan anak-anak yang lain, tentang butir-butir wacana yang berhubungan (hubungan antara kalimat-kalimat, interaksi antara pendengar dan pembicara, isyarat percakapan). Dalam perspektif semacam itu, jantung bahasa, fungsi pragmatik dan komunikatif dikaji dengan segala variabilitasnya. Teori-teori itu dapat digambarkan dengan skema berikut.



Gambar 1. Skema Teori Belajar Bahasa

3. Kompetensi dan Performansi

Telah berabad-abad para ilmuwan dan filsuf bekerja dengan membedakan antara kompetensi dan performansi. Kompetensi mengacu pada pengetahuan yang mendasari sistem, peristiwa, atau tindakan. Kompetensi tidak dapat diobservasi. Sementara itu, performansi merupakan perwujudan atau realisasi kompetensi yang dapat diamati secara jelas. Kompetensi merupakan suatu perbuatan aktual seperti berjalan, menyanyi, menari, dan berbicara. Dalam masyarakat teknologi pembedaan kompetensi dan performansi digunakan dalam semua sisi kehidupan, misalnya, diasumsikan anak-anak memiliki kompetensi tertentu dan kompetensi itu dapat diukur dan dinilai dengan teknik observasi dari sampel yang dipilih dengan tes atau ujian. Mengacu pada bahasa, kompetensi adalah pengetahuan yang mendasari sistem bahasa yang merupakan kaidah tata bahasa, kosakata, semua butir bahasa, dan cara butir-butir itu dirangkai bersama-sama. Sementara itu, performansi adalah produksi aktual (berbicara dan menulis) atau pemahaman (menyimak dan membaca) terhadap peristiwa bahasa.

Chomsky mempersamakan kompetensi dengan pembicara-pendengar yang direalisasikan yang tidak menunjukkan semacam variabel kinerja seperti keterbatasan memori, gangguan, pengalihan perhatian atau minat, kesalahan, dan fenomena keraguan seperti pengulangan, salah memulai, jeda, penghilangan, dan penambahan. Inti gagasan Chomsky adalah sebuah teori bahasa seharusnya menjadi sebuah teori

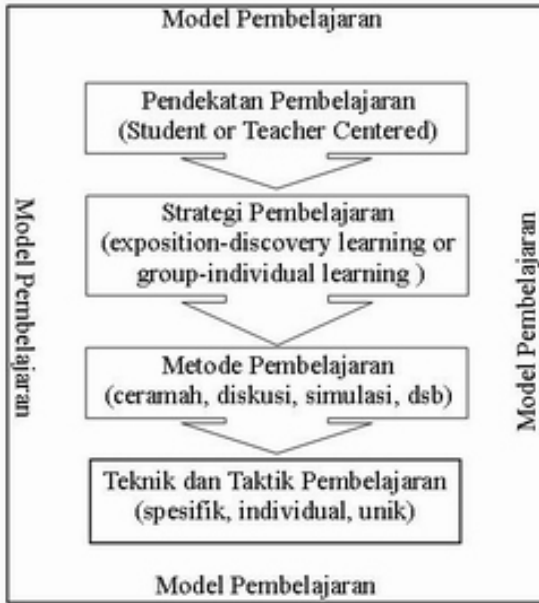
kompetensi supaya linguis jangan sia-sia mengategorikan sejumlah variabel yang tidak reflektif terhadap kemampuan bahasa pembicara atau pendengar. Dengan demikian, perbedaan itu merupakan isu penting dalam aliran linguistik yang berorientasi pada tata bahasa generatif dengan yang berorientasi pada tata bahasa struktural yang berakar pada behaviorisme. Bagaimana kita menilai secara ilmiah tataran yang tersembunyi yang tidak dapat diobservasi, demikian kaum behavioris mempertanyakan.

Bab IV

Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran

A. Pendahuluan

Materi pada bab ini akan membahas tentang model, pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Standar kompetensi yang ingin dicapai setelah mempelajari bab ini adalah mahasiswa memahami model, pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Indikator yang diinginkan setelah mempelajari bab ini adalah mahasiswa mampu menjelaskan dan membedakan antara model, pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis masing-masing istilah tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut.



Gambar 2. Posisi Hierarkis Pembelajaran

Berdasarkan gambar di atas, model pembelajaran sifatnya berupa teori yang menjelaskan bentuk atau wujud pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran meliputi bentuk pendekatan yang dilakukan oleh guru dan dosen kepada peserta didik apakah pendekatannya berpusat pada siswa atau pada guru. Pendekatan yang berpusat pada guru maupun siswa masih dibagi lagi menjadi metode pembelajaran yang meliputi metode ceramah, diskusi, kooperatif, permainan, dan lainnya. Setelah metode, ada taktik atau teknik pembelajaran yang digunakan, seperti *whisper race*, *role playing*, *snow ball throwing*, teka-teki silang, *think-pair-share*, dan sebagainya.

B. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan dapat diartikan sebagai sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum yang mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu (Sanjaya, 2007: 125). Pendekatan adalah usaha sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar dengan tujuan mengaktifkan faktor intern dan faktor ekstern dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi juga cara peserta didik mempelajarinya (Sudrajat, 2008:2).

Dengan demikian, pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum yang mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, dalam pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

C. Strategi Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Kemp

(dalam Sanjaya, 2007: 124) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sanjaya (2007: 124) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Newman & Logan (Makmun, 2003) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*output*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
2. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
4. Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan dalam dua bagian, yaitu *exposition-discovery learning* dan *group-individual learning* (Rowntree dalam Sanjaya, 2007: 125). Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran

deduktif. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan *a plan of operation achieving something*, sedangkan metode adalah *a way in achieving something* (Sanjaya, 2008).

D. Metode Pembelajaran

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikan digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan *a plan of operation achieving something*, sedangkan metode adalah *a way in achieving something*. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2007), metode dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, seperti ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, *brainstorming*, debat, dan sebagainya.

E. Teknik Pembelajaran

Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara spesifik (Sanjaya, 2007: 125). Teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif, nyata, dan praktis

di kelas saat pembelajaran berlangsung. Teknik pembelajaran adalah cara konkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung (Sudrajat, 2008: 2). Penerapan teknik pembelajaran, misalkan penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri yang tentunya secara teknik akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlahnya terbatas. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

F. Model Pembelajaran

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh, terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran (Sanjaya, 2007: 125). Model pembelajaran, menurut Sudrajat (2008), mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk tujuan pembelajaran, tahap kegiatan dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Bab V

Pembelajaran Bahasa

A. Pendahuluan

Materi bab ini akan membahas tentang pembelajaran bahasa. Standar kompetensi yang ingin dicapai setelah mempelajari bab ini adalah mahasiswa memahami hakikat pembelajaran bahasa. Indikator yang diinginkan setelah mempelajari bab ini adalah mahasiswa mampu menjelaskan hakikat pembelajaran bahasa. Bahasa sangat penting perannya bagi keberlangsungan hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, bahasa juga memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan bahasa, penggunaan bahasa dikemas dalam empat kemampuan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis). Dalam bab ini akan dibahas satu persatu mengenai kemampuan menyimak, kemampuan

berbicara, kemampuan menulis, dan kemampuan membaca.

B. Kemampuan Menyimak

1. Pengertian Menyimak

Kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dibanding tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menyimak tampak kurang mendapat perhatian sebagaimana halnya kompetensi berbahasa yang lain walaupun sebenarnya kemampuan itu sangat diperlukan untuk mengikuti pelajaran berbagai mata pelajaran. Hal itu mungkin disebabkan guru beranggapan dengan sendirinya peserta didik telah baik kemampuannya memahami bahasa lisan, atau karena menyusun atau mempersiapkan tes kompetensi menyimak memang tidak semudah dan sesederhana seperti halnya tes-tes kompetensi yang lain (Nurgiyantoro, 2010: 353).

Istilah menyimak sering diartikan sama dengan mendengarkan. Padahal, kedua istilah itu memiliki perbedaan dari segi kualitasnya. Dalam kegiatan mendengarkan ada unsur kesengajaan, tetapi belum diikuti unsur pemahaman. Namun, menyimak bukan hanya sekadar mendengarkan sesuatu, melainkan mendengarkan untuk memahami apa yang dikatakan orang lain. Menyimak adalah proses serius yang tidak biasa dilakukan hanya dengan mengandalkan kebiasaan, refleksi, maupun insting. Menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengar, mengidentifikasi, menginterpretasi

bunyi bahasa, kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat dalam wahana bahasa tersebut. Dengan demikian, menyimak adalah kegiatan mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan orang, memahami makna dari apa yang didengar untuk memperoleh informasi, menangkap isi, dan memahami makna komunikasi yang disampaikan.

2. Tahap-tahap Menyimak

Tahap menyimak meliputi sembilan tahap. *Pertama*, menyimak secara sadar yang bersifat berkala, hanya terjadi saat siswa merasakan terlibat langsung dalam pembicaraan. *Kedua*, menyimak berseling atau ada gangguan terjadi saat siswa mendengarkan secara intensif, tetapi bersifat sementara atau dangkal. *Ketiga*, setengah mendengarkan setengah menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hatinya, mengutarakan apa yang terpendam dalam hatinya. *Keempat*, menyimak secara asyik dan nyata selama pemahaman pasif yang sesungguhnya. *Kelima*, menyimak sekali-kali. Perhatian menyimak bergantian dengan keasyikan dengan gagasan yang dikandung oleh kata-kata pembicara ke dalam hati dan pikiran penyimak. *Keenam*, menyimak asosiatif. Artinya, penyimak mengingat pengalaman pribadi sehingga benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan oleh pembicara. *Ketujuh*, menyimak secara berkala terhadap pembicara secara berkala dengan membuat komentar atau membuat pertanyaan. *Kedelapan*, menyimak secara seksama dan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran pembicara. *Kesembilan*, menyimak secara aktif

untuk mendapatkan serta menemukan pikiran dan pendapat pembicara.

3. Tujuan Menyimak

Penyimak yang baik adalah penyimak yang berencana. Salah satu butir dari perencanaan itu ada alasan tertentu mengapa yang bersangkutan menyimak. Alasan inilah yang disebut sebagai tujuan menyimak. Menyimak pada hakikatnya adalah mendengarkan dan memahami isi bahan simakan. Tujuan menyimak ada empat, yaitu (a) menyimak untuk memperoleh informasi yang ada hubungan atau sangkut-pautnya dengan pekerjaan atau profesi; (b) menyimak agar menjadi lebih efektif dalam hubungan-hubungan antarpribadi dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di tempat kerja, dan dalam kehidupan masyarakat; (c) menyimak untuk mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan-keputusan yang masuk akal; dan (d) menyimak agar dapat memberikan respon yang tepat terhadap segala sesuatu yang didengar. Dengan demikian, tujuan utama menyimak adalah menanggapi, memahami, atau menghayati pesan, ide, dan gagasan yang tersirat dalam bahan simakan.

4. Jenis-jenis Menyimak

Ukuran hasil simakan bervariasi, mulai ukuran terendah sampai ukuran mendalam. Berdasarkan ukuran hasil simakan, ada beberapa jenis menyimak, sebagai berikut.

a. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif merupakan kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal yang umum dan bebas terhadap

suatu bahasa. Dalam prosesnya di sekolah, penyimak jenis ini tidak memerlukan bimbingan khusus guru. Pelaksanaannya tidak terlalu dituntut memahami seluruh isi simakan, tetapi hanya secara sepiantas, umum, dan garis besarnya. Jenis-jenis menyimak ini meliputi jenis-jenis berikut.

1) Menyimak sekunder

Menyimak sekunder adalah kegiatan menyimak secara kebetulan, maksudnya menyimak dilakukan sambil melakukan sesuatu.

2) Menyimak estetik

Dalam menyimak estetik, penyimak hanya duduk terpaku menikmati suatu pertunjukan, misalnya drama dan teater. Namun, secara imajinatif penyimak terlibat.

3) Menyimak pasif

Menyimak pasif merupakan penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasanya memadai upaya-upaya penyimak saat belajar dengan teliti.

4) Menyimak sosial

Kegiatan menyimak sosial berlangsung dalam situasi sosial, misalnya situasi atau tempat mengobrol, bercengkrama, mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang dan saling mendengarkan satu sama lain, untuk responsi-respons yang pantas, mengikuti bagian-bagian yang menarik, dan memperlihatkan perhatian yang wajar terhadap apa yang dikemukakan oleh seseorang.

b. Menyimak Intensif

Dalam menyimak intensif bahan-bahan yang akan disimak perlu dipahami secara rinci, teliti, dan mendalam. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dan bimbingan dari guru. Jenis menyimak ini meliputi jenis-jenis berikut.

1) Menyimak kritis

Menyimak ini bertujuan untuk memperoleh fakta-fakta yang diperlukan. Penyimak menilai gagasan, ide, dan informasi dari pembicara.

2) Menyimak konsentratif

Menyimak konsentratif merupakan kegiatan menyimak untuk menelaah pembicaraan yang disimaknya. Hal ini diperlukan konsentrasi penuh dari penyimak agar ide-ide pembicaraan dapat diterima dengan baik.

3) Menyimak kreatif

Kegiatan menyimak ini mempunyai hubungan dengan imajinasi seseorang. Penyimak dapat menangkap makna yang terkandung dalam puisi dengan baik karena berimajinasi dan berapresiasi terhadap puisi itu.

4) Menyimak interogatif

Menyimak interogatif adalah kegiatan menyimak yang menuntut konsentrasi dan selektivitas, serta pemusatan perhatian karena penyimak akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan setelah selesai menyimak.

5) Menyimak eksploratori

Menyimak eksploratori sering juga disebut dengan menyimak penyelidikan. Tujuannya menemukan hal yang baru yang menarik perhatian, informasi tambahan

mengenai suatu topik, isu, pergunjungan, atau buah bibir.

C. Kemampuan Berbicara

Berbicara merupakan sarana untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan hasil proses *encoding* dengan pembicara akan mengartikan apa yang telah didengar, dilihat, atau dibaca yang akhirnya akan diolah menjadi sebuah bahasa lisan, yaitu berbicara. Pesan yang diterima oleh pendengar tidak dalam wujud aslinya, tetapi berwujud bunyi bahasa. Wujud asli pesan dapat berupa tulisan, gambar, atau bunyi bahasa ditangkap oleh penutur melalui indera penglihatan dan pendengaran yang akan diolah atau di-*encoding* oleh penutur. Hal itu dilakukan dengan maksud agar bahasa bunyi yang diucapkan penutur yang merupakan hasil olahan pikiran dengan mudah diartikan oleh mitra tutur yang mempunyai kandungan makna yang sama sehingga akan terjadi hubungan timbal-balik antara penutur dan mitra tutur.

Dengan demikian, berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan instrumen atau alat yang mengungkapkan pada penyimak secara langsung apakah pembicara memahami atau tidak pendengarnya atau bahan yang disampaikan. Berbicara secara umum dapat

diartikan suatu penyampaian maksud berupa gagasan, pikiran, dan isi hati seseorang kepada orang lain. Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak.

Berbicara merupakan sarana untuk mengekspresikan diri. Jika pembicara mempunyai pengetahuan atau pengalaman yang kaya, pembicara dengan mudah menyampaikan dan menguraikan pengetahuan dan pengalamannya kepada pendengar. Dilihat dari segi bahasa atau linguistik, berbicara merupakan suatu proses komunikasi antara penutur yang mempunyai ide dan gagasan yang mengodekan ide menjadi pesan berstruktur kepada mitra tutur melalui gelombang udara. Mitra tutur akan mengodekan kembali pesan yang telah didengar dengan memberikan respon positif sehingga akan terjadi komunikasi dua arah. Oleh karena itu, berbicara bukan hanya sekadar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata, melainkan juga sarana untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak.

Kegiatan berbicara pada umumnya merupakan aktivitas memberi dan menerima bahasa, menyampaikan gagasan dan pesan kepada lawan bicara, dan pada saat yang bersamaan pembicara akan menerima gagasan dan pesan yang disampaikan oleh lawan bicara. Dalam kegiatan berbicara biasanya terjadi komunikasi timbal balik dalam kesatuan waktu, tidak seperti kegiatan menulis (Nugiyantoro, 2010: 397). Pada hakikatnya,

berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi karena di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke pendengar atau mitra bicara. Disamping itu, penguasaan masalah dan/atau gagasan yang akan disampaikan juga diperlukan, serta kemampuan untuk memahami bahasa lawan bicara (Nurgiyantoro, 2010: 399).

Menurut Nurgiyantoro (2010: 397), kegiatan berbicara dan menulis, walaupun sama-sama bersifat aktif produktif, mempunyai perbedaan selain pada sarana yang dipergunakannya, yaitu lisan dan tulis. Berbicara dan menulis, walaupun merupakan kegiatan *encoding*, merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan berbahasa dalam mengartikan setiap kode yang didengar dan dilihat, baik berupa gelombang bunyi maupun gambar, yang selanjutnya akan dikomunikasikan kepada pendengar maupun pembaca.

Berbicara selalu diawali dengan suatu kegiatan menyimak atau mendengar, bukan dari aktivitas membaca. Sebaliknya, kegiatan menulis umumnya diawali dengan kegiatan membaca. Pada masa anak-anak, aspek berbahasa yang pertama kali diajarkan oleh ibu adalah aspek mendengar atau menyimak. Setelah anak lengkap alat ucap, dari memori di otak kiri akan memerintahkan kepada alat ucap untuk mengucapkan satu kata, satu frase, satu kalimat, bahkan sampai satu paragraf yang perkembangannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Berbicara tentu sangat erat kaitannya dengan perkembangan kosakata yang diperoleh anak melalui kegiatan

menyimak yang didapatkan dari lingkungan pergaulan anak, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Lingkungan anak sangat berperan dalam membentuk karakter berbicara anak. Di lingkungan yang demokratis kemampuan berbicara anak lebih baik jika dibandingkan dengan lingkungan yang otoriter. Oleh karena itu, lembaga sekolah dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya guru di kelas, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara menggunakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif akan menciptakan suasana pembelajaran yang demokratis sehingga kemampuan berbicara akan meningkat.

Kegiatan berbicara pada umumnya merupakan aktivitas memberi dan menerima bahasa, menyampaikan gagasan dan pesan kepada lawan bicara, dan pada saat yang bersamaan pembicara akan menerima gagasan dan pesan yang disampaikan oleh lawan bicara sebagai hasil dari reaksi atas pesan yang diterima oleh lawan bicara. Dalam kegiatan berbicara biasanya terjadi komunikasi timbal-balik antara penutur dan mitra tutur dalam kesatuan waktu sangat berbeda jika dibandingkan dengan kegiatan menulis (Nugiyantoro, 2010: 397). Kemampuan-kemampuan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara yang efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif dalam kemampuan-kemampuan berbahasa lain.

Lebih lanjut, Nugiyantoro (2010: 397) menyatakan bahwa kompetensi berbahasa yang bersifat aktif produktif merupakan kemampuan yang menuntut kegiatan *encoding*. Kegiatan *encoding*

adalah kegiatan untuk menghasilkan bahasa kepada pihak lain, baik secara lisan maupun tulis. Kegiatan berbahasa yang produktif adalah kegiatan menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, pesan, atau informasi oleh pihak penutur. Penutur dapat disebut sebagai pembicara jika aktivitas menghasilkan bahasa melalui kegiatan berbicara.

Pembicara merupakan orang yang melakukan suatu kegiatan berbicara yang sangat memerlukan sebuah ketenangan dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam suatu pembicaraan. Aspek ketenangan merupakan salah satu syarat yang dapat digunakan untuk mempengaruhi pendengar sehingga pendengar akan memperhatikan apa yang dituturkan oleh pembicara. Aspek ketenangan berbicara akan menimbulkan kewibawaan bagi pembicara. Hal ini akan menimbulkan sikap kepercayaan yang tinggi mitra tutur terhadap ucapan yang diucapkan oleh pembicara.

Seorang pembicara harus bisa bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri saat pembicara mengomunikasikan gagasan-gagasan dan mengetahui kondisi pendengar atau mitra tutur. Oleh karena itu, perlu sekali penutur atau pembicara mengetahui latar belakang dan situasi mitra tutur. Penutur harus selalu mengetahui situasi saat penutur berbicara apakah mitra tutur memperhatikan atau tidak. Jika mitra tutur tidak memperhatikan penutur berbicara, penutur harus mengubah gaya dan topik yang akan disampaikan. Gaya dan tema pembicaraan diubah agar situasi pembicaraan menjadi menarik sehingga pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada

mitra tutur atau pendengar akan diterima dengan baik. Peran dari penutur atau pembicara dengan mitra tutur atau pendengar sangat penting dalam proses komunikasi sehingga diperlukan adanya adaptasi yang sangat tinggi.

Pembicara merupakan seseorang yang melakukan kegiatan berbicara, tetapi sudah dibatasi norma atau aturan-aturan yang mengikat pembicara. Orang yang mempunyai kemampuan berbicara belum tentu dapat menjadi seorang pembicara. Berbicara di depan umum atau menjadi seorang pembicara sangat memerlukan suatu keterampilan berbicara yang prima, penguasaan panggung yang mumpuni, dan penguasaan materi. Untuk menjadi seorang pembicara tidak semudah jika dibandingkan dengan berbicara.

Orang yang berbicara disebut dengan sebutan pembicara. Pembicara di depan umum jika belum terbiasa akan terlihat berbicaranya tersendat-sendat, bahkan mempunyai kebiasaan untuk berpikir sejenak dengan diselingi bunyi sisipan (*verbal fillers*), seperti “eehhmmm.....” atau “eeehhh” atau “anuuuu” seringkali dijumpai, baik bagi yang belum pernah menjadi pembicara atau yang sering berbicara di depan umum. Kebiasaan tersebut kadang-kadang sudah menjadi suatu kebiasaan sehingga walaupun dilatih berulang-ulang kebiasaan tersebut sulit dihilangkan. Selain itu, ada beberapa orang bersuara parau ketika mulai berbicara atau terlalu cepat bicara. Kebanyakan dari mereka berdiri dengan sikap yang kurang tepat dan banyak sekali yang berbicara kurang keras. Betapapun sempurnanya pembicaraan anda, tetapi jika tidak terdengar dengan jelas

merupakan kegagalan total.

Berbicara di depan umum banyak jenisnya. Jenis pembicaraan di depan umum antara lain sebagai berikut.

1. Pidato merupakan suatu wacana yang disiapkan untuk diucapkan di depan publik atau pengungkapan pikiran dalam bentuk kata-kata yang ditujukan kepada orang banyak dan biasanya bersifat terbuka.
2. Penyampaian laporan merupakan sesuatu yang harus dilaporkan dalam suatu pertemuan tertentu, biasanya berkaitan dengan suatu hal atau peristiwa yang penting dan menjadi sorotan masyarakat atau menyangkut pelaksanaan kebijakan atau program atau proyek suatu organisasi.
3. Penyampaian pandangan atas suatu laporan berupa persetujuan, penolakan, kritik, atau saran terhadap laporan yang telah disampaikan.
4. Penyampaian tanggapan atas suatu pandangan.
5. Penyampaian suatu topik tertentu, biasanya dalam suatu seminar yang dilakukan oleh pemakalah atau pendamping makalah.
6. Penyampaian tanggapan atas penyampaian suatu topik tertentu.
7. Penyampaian moderator dalam suatu seminar.
8. Penyampaian pengarahan dalam suatu pertemuan.
9. Penyampaian penawaran untuk penjualan produk tertentu.
10. Penyampaian siaran radio atau televisi.
11. Penyampaian curah pendapat dalam suatu pertemuan.
12. Penyampaian ucapan dalam penerimaan atau penyerahan

sesuatu.

13. Penyampaian ucapan terima kasih dalam suatu pertemuan.
14. Penyampaian ucapan dalam suatu pertemuan untuk perkenalan.
15. Penyampaian ucapan dalam suatu pertemuan perpisahan.
16. Penyampaian ucapan dalam acara pemakaman.
17. Penyampaian pembawa acara dalam suatu pertemuan.

Dalam situasi normal, orang melakukan kegiatan berbicara dengan motivasi ingin mengemukakan sesuatu kepada orang lain atau ingin memberikan reaksi terhadap sesuatu yang didengarnya. Pembicaraan dalam situasi yang demikian kejelasan dalam penuturan tidak semata-mata ditentukan oleh ketepatan bahasa (verbal) yang meliputi fonologi, morfologi, semantik, dan ejaan yang dipergunakan dalam berbicara, tetapi sangat dibantu oleh unsur-unsur paralinguistik. Unsur-unsur paralinguistik berupa gerakan tertentu, ekspresi wajah, nada suara, dan situasi pembicaraan (serius, santai, wajar, dan tertekan) dalam banyak hal juga akan mempengaruhi keadaan dan kelancaran pembicaraan (Nugiyantoro, 2010: 400). Dalam melaksanakan penilaian kemampuan berbicara, hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru adalah seluruh siswa didorong untuk melaksanakan kegiatan berbicara secara nyata dan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat siswa berbicara. Dengan demikian, seluruh peserta didik akan mendapat giliran atau akan mempraktikkan kemampuan berbicara di depan umum dengan mengambil tema sesuai dengan situasi dan kondisi saat siswa melaksanakan tes unjuk kerja kemampuan

berbicara.

Lebih lanjut, Nugiyantoro (2010: 400) menyatakan bahwa tugas berbicara otentik dimaksudkan sebagai tes berbicara yang memenuhi kriteria asesmen otentik. Hal ini perlu dikemukakan kembali karena pada praktik pemberian tugas berbicara di sekolah belum tentu berkadar otentik. Pembelajaran pelafalan (*pronunciation*) dalam bahasa target digunakan untuk melatih ketepatan pelafalan peserta didik, pengucapan kata, tekanan kata, pola, dan tekanan kalimat. Dalam tugas berbicara otentik terdapat dua hal pokok yang tidak boleh dihilangkan, yaitu benar-benar tampil berbicara (kinerja bahasa) dan isi pembicaraan mencerminkan kebutuhan realistik kehidupan bermakna.

Berbicara merupakan suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar dan penyimak. Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak secara langsung apakah pembicara memahami atau tidak bahan pembicaraan maupun penyimaknya. Oleh karena itu, perlu adanya kesamaan pandangan, tingkat pendidikan, dan kondisi sosial ekonomi masyarakat antara pembicara dan pendengar.

Manfaat berbicara adalah untuk mengomunikasikan ide, perasaan, dan kemauan; dan untuk menambah cakrawala pengalaman. Berbicara dapat digunakan untuk menyatakan keberadaan seseorang di tengah masyarakat dan alat interaksi sosial di tengah masyarakat dan lingkungan. Berbicara mempunyai beberapa sifat, di antaranya adalah (1) berbicara

bersifat formal yang umumnya berlangsung pada pertemuan berdasarkan peraturan atau tata tertib yang berlaku, hasil pembicaraan bersifat mengikat atau merupakan kesepakatan yang perlu diperhatikan oleh peserta yang hadir; (2) berbicara bersifat informal biasanya diadakan untuk membicarakan suatu permasalahan, tetapi hasilnya tidak atau belum tentu mengikat kepada peserta yang hadir; (3) berbicara bersifat terbuka yang berlangsung dalam suatu pertemuan yang pada hakikatnya dapat dihadiri oleh siapapun; (4) berbicara bersifat tertutup biasanya hanya dihadiri oleh orang yang berstatus anggota; dan (5) berbicara bersifat terbatas yang pesertanya dibatasi.

Berbicara merupakan sarana untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun oleh pembicara serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak. Berbicara adalah suatu aktivitas berbahasa kedua setelah mendengarkan. Pada hakikatnya, berbicara merupakan suatu proses berkomunikasi sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber (*decoding*) ke pendengar (*encoding*) atau mitra bicara. Di antara keterampilan makro bahasa telah diakui secara luas adalah berbicara, terutama dalam bahasa kedua atau asing. Untuk melaksanakan evaluasi keterampilan berbicara adalah yang paling sulit. Hal ini disebabkan kesamaan tujuan pengujian dan instrumen yang digunakan untuk penilaian banyak yang tidak sesuai fungsinya untuk penilaian.

Berbicara sebagai konstruksi utama untuk pengujian juga dibagi menjadi kriteria yang berbeda dengan beragam

aplikasi. Pengujian pengucapan (baik segmental maupun suprasegmental), tata bahasa yang diucapkan, kosakata yang diucapkan, bahkan sosiolinguistik aplikasi kalimat jatuh dalam konstruk berbicara, tetapi sebagian besar memerlukan diskrit uji desain dan ukuran. Ini adalah tantangan bagi guru kelas dan peneliti dalam mengevaluasi kemampuan berbicara. Berbicara adalah sarana untuk memperoleh pengetahuan, adaptasi diri, mempelajari, dan mengontrol kondisi lingkungan di sekitar pembicara. Tujuan berbicara adalah untuk menyampaikan suatu pesan dari pembicara kepada pendengar atau penyimak. Manfaat orang berbicara untuk memperoleh pengetahuan, untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang ada pada diri pembicara, sebagai sarana untuk eksistensi seseorang di lingkungannya, dan alat interaksi sosial ekonomi.

Selain itu, berbicara dapat ditinjau sebagai seni dan ilmu. Berbicara sebagai seni lebih menekankan penerapannya sebagai alat komunikasi dalam masyarakat dan yang menjadi perhatiannya antara lain berbicara di muka umum, diskusi kelompok, dan debat. Kemampuan berbicara sebagai sebuah ilmu mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan mekanisme dalam berbicara dan mendengar, adanya latihan dasar tentang ujaran dan suara dengan intensif, mempelajari dan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa, dan patologi ujaran. Kemampuan berbicara sangat dipengaruhi oleh pengetahuan tentang ilmu atau teori berbicara yang sangat menunjang keberhasilan dalam kemahiran ujaran yang diucapkan. Berbicara juga mempersyaratkan adanya kemampuan dalam seni dan selalu melakukan praktik berbicara

sehingga diperlukan pendidikan berbicara (*speech education*).

Konsep-konsep dasar pendidikan berbicara mencakup tiga kategori, yaitu hal-hal yang berkenaan dengan hakikat atau sifat-sifat ujaran, hal-hal yang berhubungan dengan proses intelektual yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara, dan hal-hal yang memudahkan seseorang untuk mencapai kemampuan berbicara yang tinggi. Kalau merujuk pada teori behaviorisme dan generatif, kemahiran seseorang dalam berbicara sangat ditentukan oleh faktor keturunan dan latihan yang intensif. Jika dikaitkan dengan *nature* dan *nurture*, untuk menunjang kesuksesan kemahiran berbicara seseorang faktor kebiasaan dan keturunan juga berperan serta.

D. Kemampuan Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis, seperti halnya ketiga keterampilan berbahasa lainnya, merupakan suatu proses perkembangan. Menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, latihan, dan keterampilan-keterampilan khusus. Selain itu, menulis juga menuntut gagasan yang tersusun secara logis diekspresikan dengan jelas dan disusun dengan menarik. Menulis merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang untuk menyampaikan suatu pesan yang berupa imbauan, motivasi, dan dorongan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan, bisa di koran, surat kabar, *e-mail*, buku, artikel, dan laporan ilmiah lainnya. Seringkali tulisan identik dengan kaum terpelajar karena tulisan harus ditulis berdasarkan fakta atau tulisan ilmiah yang ditulis

berdasarkan penelitian.

Menulis merupakan segenap rangkaian kegiatan seseorang yang mengungkapkan pikirannya melalui bahasa tulis yang tujuan akhirnya untuk dibaca dan dimengerti orang lain. Menulis ialah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan tulisan. Maksudnya, kegiatan seseorang dalam rangka menegaskan gagasan atau informasi dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada orang lain agar mudah dipahami. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Kegiatan menulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata. Kemampuan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Dengan demikian, menulis merupakan kegiatan menghasilkan tulisan yang berfungsi sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulis dan bisa digunakan sebagai sarana komunikasi secara tidak langsung. Kemampuan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik secara langsung dan juga adanya suatu *stimulus* atau rangsangan dari lingkungan sekitar agar kegiatan menulis menjadi lancar. Seorang penulis dalam usaha perwujudannya menulis hendaknya memahami asas-asas menulis. Asas menulis tersebut ada enam.

Asas *pertama* ialah kejelasan atau *clarity*. Asas kejelasan ialah seorang penulis hendaknya benar-benar jelas dalam menulis sehingga tulisannya dapat dibaca dan dipahami pembaca. Kejelasan dapat didukung dengan menggunakan kata-kata umum, kata konkret, dan kata yang pendek, tetapi bermakna jelas. Asas *kedua* ialah ketepatan (*correctness*) yang berarti setiap penulis harus tepat dalam menggunakan bahasa, tata bahasa, ejaan, tanda baca, dan kelaziman memakai bahasa tulis. Bila salah satu aspek tidak terpenuhi, pesan yang ada dalam tulisan kurang dapat tersampaikan kepada pembaca.

Keringkasan atau *conciseness* merupakan asas *ketiga* dalam kegiatan menulis. Gagasan yang hendak disampaikan sebaiknya ditulis dengan kata yang hemat, tidak ada penghamburan kata, tidak dikemukakan berulang-ulang, dan tidak terlalu panjang. Bahasa yang digunakan hendaknya singkat, padat, dan jelas. Sebuah tulisan harus memiliki kesatuan antara tulisan sebelum dan sesudahnya sehingga kesatuan atau *unity* menjadi asas yang *keempat*. Asas *kelima* ialah pertautan (*coherence*). Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya keterkaitan pokok pembahasan antarkata, antarkalimat, dan antarparagraf dalam sebuah tulisan sehingga ada kelogisan dari ide yang satu menuju ide yang lain. Asas terakhir adalah penegasan atau *emphasis*. Setiap tulisan haruslah ada penekanan, penonjolan, atau penegasan. Penekanan atau penonjolan ini diharapkan mampu memberikan penegasan bagian terpenting dalam sebuah tulisan.

2. Tahapan Menulis

Menulis merupakan kegiatan yang perlu perencanaan untuk melakukannya karena menulis merupakan sebuah proses. Artinya, menulis terdiri atas beberapa tahapan, yakni tahap prapenulisan, penulisan, dan tahap revisi.

a. Tahap prapenulisan

Tahap prapenulisan dapat diartikan tahap persiapan atau perencanaan. Perencanaan dalam menulis dilakukan dengan memilih topik, memilih judul dan tujuan penulisan, mengumpulkan bahan tulisan, dan membuat kerangka karangan.

b. Tahap penulisan

Setelah semua tahap pada prapenulisan terlaksana, saatnya mengembangkan gagasan dalam kalimat, paragraf, bagian tubuh, atau bab. Pengembangan kerangka yang telah dibuat disebut dengan tahap penulisan.

c. Tahap revisi atau penyuntingan

Setelah tulisan dihasilkan, tahap terakhir dilakukan, yakni tahap revisi. Dalam tahap revisi kegiatan yang dilakukan adalah membaca dan menilai kembali tulisan yang telah dibuat. Bila ada kesalahan, tulisan tersebut dapat diperbaiki, diubah, atau bahkan bila perlu diperluas lagi.

E. Kemampuan Membaca

Reading is about understanding written texts atau dapat diterjemahkan bahwa membaca erat kaitannya dengan memahami tulisan yang berupa teks tertulis. Teks tertulis ilmiah

maupun nonilmiah bertujuan pembaca dapat memahami apa yang tersirat dalam tulisan. Membaca adalah kegiatan memahami makna atau pesan yang disampaikan penulis melalui teks bacaan. Oleh karena itu, pemahaman pesan yang diterima oleh pembaca merupakan target yang ingin dan harus dicapai. Makna atau pesan yang dimaksud meliputi makna konseptual, makna proporsional, dan makna kontekstual. Dengan demikian, membaca perlu diajarkan di lembaga sekolah agar makna yang terkandung dalam setiap bacaan akan terserap di akal pikiran manusia dengan baik sehingga manusia tersebut akan menyebarkan ide dan gagasan yang telah dibacanya.

Tahapan membaca ada tujuh, yaitu pengenalan, peleburan, intraintegrasi, ekstraintegrasi, penyimpanan, pengingatan, dan pengomunikasian. Pengenalan meliputi kegiatan mengenali simbol-simbol dalam buku. Peleburan adalah proses penyesuaian dan asimilasi diri pembaca berhubungan dengan buku. Intraintegrasi adalah proses menghubungkan antara materi yang satu dan materi yang lain. Ekstraintegrasi adalah taraf mencapai sesuatu yang relevan dengan diri pembaca. Penyimpanan materi yang didapat dari buku oleh otak. Pengingatan terhadap apa-apa yang didapat dari buku dan mengeluarkannya ketika diburuhkan. Terakhir, pengomunikasian adalah komunikasi interpersonal maupun antarpersonal.

Keterampilan membaca mencakup memahami informasi; memilih mana yang relevan dengan tujuan dan dapat menilai koherensi teks; mengapresiasi perbedaan kenyataan,

ide, dan gagasan; memahami makna implisit teks yang dibaca; mengevaluasi informasi dan mendeteksi jika ada informasi yang bias; dan mengapresiasi penggunaan bahasa penulis. Keterampilan membaca tersebut adalah keterampilan tingkat tinggi. Pemerolehan tiap tingkatan ini bergantung dari usia dan tingkat kemahiran pembaca.

Kompetensi sebagai definisi mengenai perilaku. Secara terperinci, definisi ini merujuk pada karakteristik yang mendasari perilaku yang menggambarkan motif, karakteristik pribadi (ciri khas), konsep diri, nilai-nilai, atau keahlian. Selanjutnya, kompetensi sebagai kombinasi dari keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*), dan perilaku (*attitude*). Dengan demikian, kompetensi merupakan bentuk nyata unjuk kerja siswa sebagai hasil dari keterampilan, pengetahuan, dan perilaku dalam dirinya.

Kompetensi membaca dapat dirumuskan sebagai kemampuan anak dalam membaca dan memahami pesan yang disampaikan oleh penulis melalui tujuh tahapan, yaitu pengenalan, peleburan, intraintegrasi, ekstraintegrasi, penyimpanan, pengingatan, dan pengomunikasian dengan maksud mencapai enam tingkatan keterampilan. Tingkatan keterampilan tersebut adalah (1) memahami informasi; (2) memilih mana yang relevan dengan tujuan dan dapat menilai koherensi teks; (3) mengapresiasi perbedaan kenyataan, ide, dan gagasan; (4) memahami makna implisit teks yang dibaca; (5) mengevaluasi informasi dan mendeteksi jika ada informasi yang bias; dan (6) mengapresiasi penggunaan bahasa penulis.

Sementara itu, kemampuan yang diukur dalam membaca pemahaman cerita mencakup enam tingkatan, yaitu literal, reorganisasi, simpulan, prediksi, evaluasi, dan respon individu. Kemampuan literal merupakan kemampuan memahami isi teks berdasarkan aspek kebahasaan yang tersurat. Kemampuan reorganisasi adalah pencarian atau penataan kembali ide pokok dan ide penjelas dalam paragraf maupun ide-ide pokok paragraph yang mendukung tema bacaan. Simpulan adalah kemampuan memahami isi teks, baik yang tersirat maupun tersurat, kemudian menyimpulkannya. Prediksi merupakan kemampuan menduga cerita lanjutan berdasarkan simpulan isi sebelumnya. Evaluasi adalah kemampuan menilai keakuratan, kemanfaatan, dan kejelasan isi teks. Terakhir, respon individu merupakan bentuk respon pembaca setelah membaca teks. Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar membaca cerita anak kelas V, tingkatan yang dicapai hanyalah sampai ke tingkatan keempat. Hal ini disebabkan tingkat kematangan anak yang belum mencapai tingkatan kelima dan keenam.

Bab VI

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dengan Menggunakan Metode Permainan

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter bangsa. Hal ini sesuai dengan amanat UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pada pasal 3 yang menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Depdiknas, 2003). Berdasarkan peristiwa tanggal 26 September 2012, Deni Januar (17), siswa kelas XII SMA Yayasan Karya 66 Jakarta Timur, wafat karena terkena sabetan *celurit* oleh siswa SMK Kartika. Satu bulan berselang, kasus RN alias Tompel, anak SMK Swasta di Jakarta, ditahan Polres Metro Jakarta Timur setelah menyiram air keras di dalam bus kota PPD 213 jurusan

Kampung Melayu – Grogol (Detikcom, 2013)).

Faktor utama anak SMK melakukan perilaku kekerasan di antaranya adalah umumnya dari keluarga yang ekonominya minim, rendahnya pendidikan orang tua, kurang harmonisnya keluarga, dan lingkungan rumah yang kurang kondusif. Kondisi ini tentu berpengaruh terhadap karakter, emosi, dan sikap berbahasa mereka. Bahasa yang kurang santun telah akrab sejak mereka masih kecil dan perlahan, tetapi pasti membentuk karakter negatif mereka.

Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Besarnya peranan bahasa Indonesia itulah yang menuntut siswa untuk menguasai bahasa Indonesia. Pemberian mata pelajaran Bahasa Indonesia sejak sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi dimaksudkan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, berbahasa dan berkomunikasi dengan baik, serta kemampuan bekerja sama. Oleh karena itu, kegiatan penelitian dilakukan dosen pemula, Agoes Hendriyanto dan Nimas Permata Putri, pada tahun anggaran 2014 dengan melakukan studi kasus di SMK Harapan Kartasura, Surakarta. Maksud dan tujuan penelitian itu ingin melihat pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan permainan *puzzle*, *whisper race*, dan bermain peran yang berbasis pendidikan karakter dalam rangka mengubah karakter siswa dan nilai hasil pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Hakikat Pendidikan Karakter

Secara etimologis, kata karakter (Inggris: *character*) berasal dari bahasa Yunani (*Greek*), yaitu *charassein* yang berarti “*to engrave*” (Ryan & Bohlin, 1999: 5). Kata “*to engrave*” bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan (Echols & Shadily, 1987: 214). Dengan demikian, karakter adalah mengukir, melukis, memahatkan, bahkan menggoreskan sesuatu yang bersifat abstrak kepada diri seseorang. Sementara itu, dalam *Kamus Bahasa Indonesia* kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Karakter juga bisa berarti huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 682).

Sifat baik yang sifatnya abstrak yang diukirkan, dilukiskan, dipahatkan, serta digoreskan kepada seseorang harus dilakukan oleh seseorang yang benar-benar profesional. Kalau bukan seorang guru atau dosen profesional, hasil dari karyanya dikhawatirkan malah akan merusak sesuatu yang sudah baik menjadi tidak baik. Dengan demikian, peran guru dan dosen sangat dominan dalam rangka membentuk karakter anak walaupun anak sudah mempunyai sifat atau karakter yang merupakan sifat pembawaan sejak dilahirkan oleh seorang ibu. Selain guru, peran orang tua sangat luar biasa dalam memberikan penguatan nilai-nilai karakter yang telah diterima anak dari guru di sekolah. Untuk itu diperlukan suatu sinergi dan koordinasi

yang sifatnya saling melengkapi dan mengevaluasi diri sehingga akan menghasilkan sikap dan karakter yang mulia.

Dengan demikian, sangatlah jelas bahwa adanya tawuran siswa dan banyaknya demo karyawan akibat rendahnya karakter lulusan SMK. Lulusan SMK diharapkan akan menjadi tenaga kerja yang kreatif, inovatif, religius, dan karakternya kuat yang mampu menjawab tantangan dengan lebih mengedepankan kewajiban baru menuntut haknya. Oleh karena itu, dalam kurikulum 2013 peran bahasa Indonesia sangatlah penting. Hal ini disebabkan setiap mata pelajaran dan bidang ilmu selalu berkaitan dengan kompetensi bahasa yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam semua aspek kegiatan pasti diperlukan kemampuan menulis, serta untuk bernegosiasi dan berkomunikasi diperlukan bahasa lisan yang santun. Dengan demikian, sangatlah diperlukan bahasa Indonesia dalam setiap aktivitas peserta didik.

Pendapat yang lain, karakter mempunyai arti “untuk menandai” yang mendukung gagasan bahwa perilaku seseorang mencerminkan kepribadian seseorang atau karakternya (Wynne, 1988). Lickona (1992) menyatakan bahwa sekolah perlu melakukan pendidikan karakter dan lebih berkonsentrasi pada sisi kognitif karakter. Selain itu, sekolah juga perlu membentuk siswa dari sisi emosional karakter yang bertujuan untuk membentuk perilaku berbudi luhur. Dengan demikian, sekolah diharapkan memberikan bimbingan pada sisi aksi karakter dengan siswa mengubah perilaku yang tidak pantas dan mempraktikkannya pada moral yang bersifat positif.

Wynne (1988) berpendapat bahwa banyak pendidik telah menempatkan terlalu banyak penekanan pada alasan isu-isu moral daripada cara siswa melakukan sendiri. Apa dan bagaimana siswa berpikir jernih mempengaruhi karakter orang itu. Namun, tolok ukur masyarakat adalah bukan apa atau bagaimana orang berpikir, melainkan bagaimana mereka melakukan sendiri. Seorang siswa dinilai dari apakah dia sopan, apakah dia mengatakan kebenaran, apakah dia mengamati aturan, apakah ia terus sekolah bersih, dan apakah dia sangat membantu untuk guru dan sesama siswa.

Wynne (1988) menyatakan bahwa banyak sekolah mengajarkan karakter secara langsung dan telah mengembangkan kurikulum dan menyisihkan waktu kelas untuk fokus pada isu-isu karakter. Meskipun program ini mungkin kadang-kadang menguntungkan, hal itu jauh lebih penting bahwa para guru dan seluruh sekolah melaksanakan kegiatan yang dirancang untuk membangun karakter. Lebih lanjut, perilaku keseluruhan dari orang dewasa dan siswa di sekolah harus mencerminkan kepedulian terhadap karakter dan perhatiannya harus “terjalin di seluruh program sekolah”. Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Karakter identik dengan kepribadian atau akhlak, sedangkan kepribadian merupakan ciri atau karakteristik atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentuk-bentuk yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan sejak lahir (Koesoema, 2007: 80).

Secara terminologis, makna karakter dikemukakan oleh Thomas Lickona. Menurutnya, karakter adalah *a reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way* serta *character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior* (Lickona, 1991: 51). Menurut Lickona, karakter mulia (*good character*) meliputi pengetahuan tentang kebaikan, lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan, dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan. Dengan kata lain, karakter mengacu pada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), dan motivasi (*motivations*), serta perilaku (*behaviors*) dan keterampilan (*skills*).

Karakter identik dengan istilah “kebajikan”. Kebajikan sebagai prestasi moral yang dan kejujuran (Fischer & Bidell, 2006). Hal senada dikemukakan oleh Nussbaum (1996) bahwa kebajikan sangat erat kaitannya dengan tradisi filsafat dan agama. Menurut Rizvi (2006) dan Thornburg (2000), kebajikan berfungsi untuk membentuk kekuatan karakter. Karakter dibagi menjadi dua, yaitu karakter baik dan buruk (Walberg & Wyne, 1989).

Dengan demikian, karakter identik dengan akhlak sehingga karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal yang meliputi seluruh aktivitas manusia, baik dalam rangka berhubungan dengan Tuhannya, dengan dirinya, dengan sesama manusia, maupun dengan lingkungannya, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat. Karakter tersebut sangat dibutuhkan oleh

setiap orang untuk berinteraksi dengan sesama sehingga akan tercipta suatu keselarasan, keseimbangan, dan sikap saling menghormati antarsesama. Seseorang yang mempunyai karakter memiliki kecenderungan mudah beradaptasi terhadap lingkungan di sekitarnya, bahkan akan menjadi panutan dalam penanaman nilai-nilai karakter di daerahnya.

Dengan sangat pentingnya karakter muncul konsep pendidikan karakter (*character education*). Terminologi pendidikan karakter mulai dikenalkan sejak tahun 1900-an. Thomas Lickona dianggap sebagai pengusungnya, terutama ketika menulis buku yang berjudul *The Return of Character Education* dan kemudian disusul buku *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Melalui bukunya, ia menyadarkan dunia Barat akan pentingnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter menurut Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*) (Lickona, 1991: 51).

Dalam *Jurnal Komitmen Civic Vol. 19*, sebuah jurnal evaluasi terhadap pendidikan karakter, disebutkan berbagai pengaruh perkembangan moral harus adanya sinergi, kerja sama, dan koordinasi antara orang tua, guru, dan pemimpin agama. Kepedulian dalam mengajar dan mendidik remaja merupakan salah satu dasar dalam merawat dan mengembangkan karakter mulia. Sebaliknya, tanpa kepedulian dari ketiga komponen tersebut, remaja akan menjadi pribadi yang kosong yang tidak mempunyai karakter. Jika hanya satu komponen, dalam

hal ini guru atau dosen, tujuan yang ingin diwujudkan, yaitu terciptanya generasi muda yang mempunyai karakter mulia, akan sulit diwujudkan.

Menjawab tantangan ke depan yang semakin berat, menurut Hamid Muhammad, Direktur Jenderal Pendidikan Menengah dari Kemendikbud ada tiga nilai utama yang akan dikembangkan dalam kurikulum 2013. *Pertama*, menghormati kembali norma-norma yang menjadi budaya bangsa di antaranya adalah pembangunan karakter jujur, disiplin, dan bertanggung jawab. *Kedua*, menumbuhkan nilai-nilai keilmuan dengan berupaya untuk menumbuhkan semangat berinovasi, mencari ilmu, dan berkreasi pada para siswa. *Ketiga*, menumbuhkan nilai kebangsaan dan cinta tanah air, termasuk menghargai kebudayaan dan karya bangsa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa dasar dari pengembangan kurikulum baru (kurikulum 2013) adalah untuk membangun pendidikan karakter pada anak-anak bangsa. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pengembangan karakter selain keterampilan (psikomotorik) dan kemampuan pengetahuan (kognitif). Hal itu disebabkan Indonesia saat ini sedang mengalami krisis karakter yang diperlihatkan dari banyaknya korupsi, tindak kejahatan yang merajalela, aparat penegak hukum yang diteror, dan mudahnya anak-anak bangsa menerima kebudayaan dari negara lain tanpa menyaring apakah kebudayaan itu baik atau buruk untuk diri mereka.

Dalam kurikulum 2013 terdapat penekanan pada penanaman nilai kebangsaan, terutama pada mata pelajaran Sejarah dan Bahasa Indonesia. Maksud dan tujuannya adalah peserta didik akan tumbuh sifat kebanggaan memiliki bahasa Indonesia yang saat ini telah digunakan oleh hampir 300 juta penduduk Indonesia, Malaysia, dan beberapa wilayah selatan Thailand. Selain itu, dalam kurikulum 2013, proses pembelajarannya akan memberi kesempatan pada siswa untuk mengobservasi, menganalisis, mempertanyakan, dan mengomunikasikan pengetahuan. Untuk proses penilaiannya kurikulum 2013 tidak hanya ditentukan oleh hasil tes, tetapi juga menggunakan penilaian portofolio. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan seorang guru yang profesional yang mampu untuk mengembangkan model pembelajaran yang berbasis karakter, khususnya pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada sekolah setingkat SMK

Pendidikan karakter tidak sekadar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habitation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Peningkatan karakter merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan. Ketiganya merupakan sesuatu yang sifatnya satu kesatuan dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang luar biasa. Kalau ingin meningkatkan kemampuan pengetahuan, otomatis guru atau dosen harus mengubah suatu kepribadian dan kebiasaan anak

didik ke arah yang positif demi terciptanya suatu harmonisasi dalam pendidikan dan pengajaran.

Dengan demikian, pendidikan karakter membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral. Pendidikan karakter harus ditempatkan pada porsi yang sama dengan pendidikan pengetahuan karena merupakan satu kesatuan yang tidak boleh dipisahkan dan mempunyai hubungan sebab akibat. Jika karakter tidak baik, dapat dengan mudah disimpulkan bahwa anak didik karakter dan kepribadiannya kurang baik.

Penelitian Thompson (2002) menunjukkan bahwa program pendidikan karakter dapat memiliki pengaruh yang positif pada perilaku siswa. Selain itu, pemberian rekomendasi mengenai pelaksanaan program pendidikan karakter harus dimulai pada tingkat pendidikan dasar. Pendidikan karakter harus menjadi bagian integral dari kurikulum, tidak diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri. Bukan hanya diajarkan secara integratif mata pelajaran akademis, melainkan juga bidang khusus, seperti seni, musik, dan pendidikan jasmani.

Semua peraturan yang terdapat di sekolah harus didasarkan pada prinsip-prinsip karakter yang baik. Guru harus menjadi model yang baik bagi para siswa sehingga siswa akan dengan mudah mencontoh karakter guru yang baik. Selain kegiatan akademis di sekolah, siswa juga harus diajarkan karakter melalui kegiatan pelayanan yang berkontribusi terhadap sekolah, masyarakat, dan masyarakat umum. Ini akan membantu siswa mengembangkan rasa kepemilikan program

dan membantu meningkatkan perilaku siswa.

C. Pembelajaran dengan Model Permainan Bahasa

Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai bila elemen guru, pemerintah, dan wali murid saling bersinergi dalam mengupayakan keberhasilan pembelajaran dengan meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Minat belajar atau dorongan untuk belajar didapat dari suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan suatu rangsangan pada otak sehingga akan menimbulkan suatu motivasi yang tinggi untuk belajar. Motivasi belajar yang tumbuh bersamaan dengan suasana belajar yang sesuai dengan keinginan siswa akan memudahkan guru untuk menyampaikan isi materi, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Desain pembelajaran harus direncanakan sehingga suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan akan tercipta sehingga memberikan kebebasan mengekspresikan ide yang terdapat dalam pemikiran anak didik dan akan meningkatkan kemandirian dalam belajar.

Guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan mengarahkan suasana pembelajaran sehingga akan lebih menyenangkan. Faktor guru memiliki peran yang besar untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penyajian materi yang monoton akan mengakibatkan siswa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran yang berdampak

pada kurangnya minat belajar pada siswa. Salah satu solusi yang bisa ditawarkan adalah dengan menggunakan pembelajaran dengan permainan. Dengan menggunakan berbagai macam permainan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan kemampuan belajar, merangsang perkembangan sosial dan intelegensi, serta melatih konsentrasi, ketenangan, kesabaran, dan minat.

Metode pembelajaran yang menggunakan permainan atau simulasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Metode permainan akan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran dengan permainan memiliki sifat yang dominan, antara lain terdapat aktivitas interaksi antarsiswa, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep atau peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif siswa, mampu mengatasi keterbatasan siswa yang sulit belajar, dan penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak. Dalam pembelajaran permainan siswa diajak mengenal materi pembelajaran melalui permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang semakin menyenangkan akan semakin menimbulkan emosi dan perhatian yang lebih, ada motivasi lebih, lebih mudah berekspresi, dan tidak malu.

Pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam mata pelajaran ada hal-hal yang perlu diperhatikan. *Pertama*, kebijakan sekolah dan dukungan administrasi sekolah terhadap pendidikan karakter yang meliputi visi dan misi pendidikan karakter, sosialisasi, dan dokumen pendidikan karakter. *Kedua*, kondisi lingkungan sekolah yang meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, lingkungan yang bersih, kantin kejujuran, dan ruang keagamaan. *Ketiga*, pengetahuan dan sikap guru yang meliputi konsep pendidikan karakter, cara membuat perencanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran, kurikulum, silabus, RPP, bahan ajar, penilaian, dan pelaksanaan pendidikan karakter. *Keempat*, peningkatan kompetensi guru. *Kelima*, dukungan masyarakat. Sikap memiliki pengaruh yang besar dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Sikap yang positif akan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan oleh guru. Sebaliknya, sikap negatif akan mempengaruhi kualitas dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah menengah kejuruan (SMK) sedikit berbeda dengan sekolah menengah atas (SMA). Di SMK siswa dihadapkan dengan dunia kerja atau praktik kerja industri (PRAKERIN) sehingga pembelajaran praktik industrinya lebih banyak daripada akademiknya. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMK lebih banyak materi nonsastra karena siswa diajak untuk praktik

dalam surat-menyurat, laporan keuangan, dan bernegosiasi dalam dunia kerja (Rumiati, dkk., 2013). Model pembelajaran di SMK, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, diarahkan untuk praktik menulis yang berguna di dunia kerja sehingga teori secara detail ataupun sastra tidak diajarkan. Namun, pembelajarannya lebih diarahkan pada kemampuan afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, pembelajarannya harus memberikan pengalaman belajar, yaitu kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam proses belajar mengajar dalam rangka mencapai kompetensi atau indikator-indikator.

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya, yaitu pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Pendekatan mengacu pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum yang mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu (Sudrajat, 2008: 1).

Sementara itu, strategi pembelajaran adalah siasat guru dalam mengefektifkan, mengefisienkan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara siswa dan komponen pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Riyanto, 2010: 132). Sanjaya (2007: 124) mengungkapkan bahwa strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar

tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, David (dalam Sanjaya, 2007: 124) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Dengan demikian, strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual sehingga untuk mengimplementasikannya digunakan metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi mempunyai tiga pengertian pokok, yaitu cara, metode, dan rencana (*plan*). Sanjaya (2007: 125) juga mengatakan bahwa strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian, metode pembelajaran mempunyai arti cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran, ada juga istilah lain, yaitu teknik dan taktik (*gaya*) pembelajaran. Sanjaya (2007: 125) menyatakan teknik sebagai cara yang dilakukan guru dalam rangka mengimplementasikan suatu metode.

Selanjutnya, Sadiman (1996) menjelaskan bahwa permainan adalah setiap kontes antarpemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Permainan merupakan kegiatan atau perbuatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan (bermain) dan untuk melatih keterampilan berbahasa dengan

mengikuti aturan-aturan tertentu. Hadfield (1984:5) menyatakan *a game is an activity with rules, a goal and an element of fun. One of the most important reasons for using games is simply that they are immensely enjoyable for both teacher and student.* Dengan demikian, sebuah permainan merupakan kegiatan dengan menggunakan aturan yang telah disepakati pada awal yang memiliki suatu tujuan yang jelas dengan menggunakan unsur kesenangan. Salah satu alasan yang paling penting untuk menggunakan *game* yang terlibat dalam pembelajaran adalah guru dan murid akan merasa nyaman dan senang untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya. Bermain juga sangat dibutuhkan oleh anak seperti halnya pekerjaan yang sangat dibutuhkan oleh orang dewasa. Dengan bermain anak dapat melatih aktivitas fisik dan mentalnya. Selain itu, permainan juga bisa digunakan sebagai media sosialisasi anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungannya.

Menurut Soeparno (1988: 60), permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembarakan. Dalam bermain tidak hanya diperoleh kegembiraan, tetapi juga suatu keterampilan tertentu. Kegembiraan yang didapat dalam suatu permainan bukan saja karena menang dalam permainan tersebut, melainkan juga

selama permainan tersebut kita mendapatkan kegembiraan atau kesenangan. Masalah permainan sendiri hampir tidak pernah terpisahkan dari kehidupan manusia, dari bayi, anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dengan bermain pula diperoleh suatu kegembiraan dan kesenangan. Namun, kegembiraan yang didapatkan bukan hanya karena memenangkan permainan tersebut. Kalah menang bukan tujuan utama permainan karena dalam permainan juga dilatih keterampilan-keterampilan tertentu, misalnya keterampilan berbahasa.

Pada hakikatnya, permainan bahasa merupakan salah satu aktivitas untuk mendapatkan suatu keterampilan tertentu, yaitu keterampilan bahasa dengan cara yang menggembarakan. Permainan dapat disebut dengan permainan bahasa jika dalam permainan tersebut diperoleh keterampilan bahasa seperti menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Menurut Soeparno (1988: 61), permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu. Suatu permainan dikatakan permainan bahasa hanya jika mengandung keterampilan bahasa dan menyenangkan. Namun, jika permainan tersebut hanya menimbulkan kegembiraan tanpa adanya keterampilan bahasa yang didapat, permainan tersebut bukan merupakan permainan bahasa.

Permainan bahasa yang dilaksanakan harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai guru. Selain itu, permainan dapat menumbuhkan sikap positif siswa seperti solidaritas, sportivitas, kreativitas, dan rasa

percaya diri. Permainan bahasa tidak bisa dijadikan untuk alat ukur keberhasilan belajar siswa karena anak yang kalah dalam permainan belum tentu kurang pandai dan anak yang menang dalam permainan belum tentu pandai. Jika dipaksakan sebagai alat evaluasi, permainan bahasa akan merupakan alat evaluasi yang tidak baik karena mengandung unsur spekulasi yang cukup besar (Soeparno, 1988: 61).

Soeparno (1988: 62) mengungkapkan keberhasilan permainan bahasa ditentukan oleh beberapa faktor, di antaranya sebagai berikut.

1. Situasi dan kondisi

Permainan bahasa bisa dilaksanakan dalam situasi dan kondisi apapun. Namun, alangkah lebih baik jika permainan bahasa dilakukan pada jam-jam akhir pelajaran karena pada saat tersebut siswa dalam keadaan letih dan lesu sehingga siswa dapat kembali bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

2. Peraturan permainan

Setiap permainan harus memiliki peraturan yang diketahui dan disetujui, baik oleh juri maupun oleh para pemain. Lebih pentingnya lagi, peraturan tersebut harus dipatuhi oleh para pemain. Jangan sampai muncul peraturan baru di tengah-tengah permainan.

3. Pemain

Dalam permainan bahasa, unsur pemain sangat penting karena jika terjadi kendala dari para pemain, permainan tersebut tidak akan berjalan dengan lancar. Para pemain

dituntut memiliki sportivitas yang tinggi. Jika salah satu pemain bertindak curang, permainan akan menjadi tidak sehat. Oleh karena itu, pemain yang melakukan kecurangan harus mendapatkan hukuman. Selain itu, pemain juga harus serius dalam melakukan permainan. Hendaknya guru mendorong para siswa untuk bermain dengan sungguh-sungguh. Dalam permainan bahasa diusahakan agar para pemain yang bertanding memiliki kekuatan yang seimbang agar permainan berjalan dengan seru. Biasanya dalam satu kelas terdapat siswa yang relatif banyak sehingga guru harus melibatkan seluruh siswa dengan membagi tugas kepada siswa dalam permainan tersebut sehingga tidak ada siswa yang hanya menjadi penonton dan mengganggu jalannya permainan.

4. Pimpinan permainan atau juri

Suatu permainan biasanya dipimpin oleh seorang juri. Seorang juri harus mengetahui dengan baik aturan-aturan permainan. Selain itu, juri juga harus memiliki sikap yang tegas, adil, jujur, berwibawa, serta cekatan. Orang yang berhak menjadi juri dalam permainan adalah seorang guru atau guru tersebut dapat menunjuk salah seorang siswa yang dinilai mampu untuk menjadi juri.

Permainan bahasa mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan bahasa ialah (1) permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar; (2) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik, melainkan juga mental;

(3) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar; (4) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerja sama; dan (5) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan. Sementara itu, kekurangan permainan bahasa ialah (1) bila jumlah siswa terlalu banyak, akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan; (2) tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan; dan (3) permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya.

Bab VII

Metode Permainan Bahasa Dapat Meningkatkan Karakter dan Prestasi Siswa

A. Pendahuluan

Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memasukkan nilai afektif dan kognitif pada siswa dengan cepat. Kondisi psikologis anak yang menyenangkan memudahkan nilai afektif dan kognitif yang diberikan oleh guru akan disimpan dalam memori otak anak dengan cepat. Pembelajaran dengan permainan memiliki sifat yang dominan, antara lain terdapat aktivitas interaksi antarsiswa, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep atau peran dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan berbagai tema, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif siswa, mampu mengatasi keterbatasan siswa yang sulit belajar, dan penyajiannya mudah dibuat serta

diperbanyak.

Dalam pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan permainan siswa diajak mengenal materi pembelajaran melalui permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adanya minat siswa terhadap objek pembelajaran akan memudahkan peningkatan nilai kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan metode permainan akan dapat meningkatkan prestasi siswa di sekolah. Hal ini disebabkan perubahan sikap siswa, yaitu minat, motivasi, adaptif terhadap perubahan, kepedulian terhadap sesama, saling membantu dalam hal yang positif, dan sifat kejujuran dan disiplin anak, terjadi peningkatan.

B. Permainan *Whisper Race* Dapat Meningkatkan Karakter

Menurut Isnaeni, dkk. (2013), dalam melakukan permainan *whisper race* siswa yang telah terbagi dalam satu tim harus berdiri berbaris. Permainan ini dilakukan dengan cara setiap siswa harus membisikkan suatu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya. Permainan ini melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan. Pembelajaran dengan permainan *whisper race* artinya berbisik dari satu siswa ke siswa lainnya untuk melihat kemampuan lafal siswa dan karakter siswa yang meliputi tanggung jawab, kejujuran, kebersamaan, kreatif, gemar membaca, rasa ingin tahu, demokratis, dan ketekunan.

Dalam pelaksanaannya, ada beberapa peraturan yang harus ditaati. *Pertama*, siswa yang berdiri di baris paling belakang diberi daftar kosakata. *Kedua*, siswa yang berdiri di urutan paling belakang kemudian diberi waktu untuk membaca kata-kata yang ada di daftarnya kemudian berbisik kepada teman di depannya sesuai kosakata dalam daftar. *Ketiga*, kegiatan berbisik ini berlangsung secara berurutan hingga sampai pada siswa terakhir dalam tim, yaitu siswa yang berdiri di urutan paling depan. *Keempat*, selanjutnya siswa yang terakhir dibisiki harus melingkari kata atau kalimat dalam daftar yang diberikan oleh guru sesuai dengan apa yang didengarnya.

Daftar kata kalimat yang telah dilingkari siswa kemudian dibandingkan antara kelompok satu dan kelompok yang lain. Kelompok yang paling tepat melingkari daftar kata tersebut akan diberikan *reward* sehingga siswa lebih termotivasi. *Reward* atau hadiah merupakan tahap awal dalam pembelajaran karakter dengan siswa diajak untuk melakukan suatu kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya oleh guru. Pemberian penghargaan atau hadiah merupakan tahap awal yang perlu dilakukan oleh guru, khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan tersebut sesuai dengan teori Kohlberg yang menyatakan terdapat enam tahapan penalaran moral. Dalam hal ini, peserta didik penalaran moralnya bisa bergerak dari tingkat moral saat ini ke tahap berikutnya yang lebih tinggi melalui diskusi dan refleksi terhadap perilaku yang telah dilakukan sehingga mereka akan memilih perilaku yang sesuai dengan keadaan tertentu.

Pada tahap pertama pembelajaran, pelaksanaan permainan *whisper race* siswa masih dibimbing dan diberi sebuah penghargaan bagi siswa yang hasil pilihan katanya tepat, sedangkan siswa yang lain masih dibimbing. Hal ini sesuai dengan teori Kohlberg bahwa anak-anak dibimbing oleh guru untuk melakukan perbuatan yang luhur dengan diberi suatu hadiah atau *reward* jika berperilaku baik dan hukuman jika melakukan perilaku yang buruk. Dalam konteks pembelajaran, permainan *whisper race* melatih intonasi dan ucapan dengan tepat dan jelas sehingga informasi kata atau kalimat tersebut akan mudah ditangkap oleh siswa yang mendapatkan giliran berbisik terakhir sehingga akan sama apa yang dikatakan oleh siswa yang pertama kali.

Kemampuan intonasi dan pengucapan sangat dibutuhkan dalam kegiatan sosial kemasyarakatan dan ketepatan dalam mendengarkan informasi yang dibawa oleh orang lain. Hal yang paling utama yang harus diperhatikan adalah sifat kejujuran dari narasumber berita. Hal ini bisa dilihat dari karakter keseharian dari narasumber. Jika sumbernya tidak jelas, sebaiknya kita tidak begitu saja mempercayai informasi yang disampaikan. Dengan demikian, kejelian dari pendengar sangat dibutuhkan agar informasi yang disebarluaskan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Kalau melihat pada fakta di lapangan, banyak praktik penyebarluasan informasi yang tidak bertanggung jawab, parahnya lagi tidak dari mulut ke mulut tetapi melalui media televisi yang jangkauannya sangat luas sehingga dengan potensi ketidakmampuan masyarakat

dalam menerima informasi yang benar banyak tayangan gosip di televisi yang ratingnya sangat tinggi.

Kalau informasi yang disampaikan oleh televisi tidak benar, masyarakat yang mendengar juga akan menyebarkan sesuai dengan kemampuan masyarakat dalam mengungkap berita tersebut. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam menyimak setiap informasi dan menyampaikan dengan intonasi yang benar dan informasi yang disampaikan mempunyai nilai kebenaran sangat penting. Informasi yang sifatnya lisan harus disampaikan jelas dengan intonasi yang tepat sehingga pendengar yang terakhir tidak berubah kata dan makna yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, potensi salah paham akan semakin berkurang jika pengucapan seseorang jelas dan tegas.

Sangatlah tepat jika metode permainan *whisper race* digunakan sebagai metode pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pelajaran lafal dan artikulasi, perbedaan makna akibat kesalahan artikulasi bunyi, dan konsep lafal baku bahasa Indonesia. Metode ini diterapkan di sekolah menengah kejuruan karena dapat menumbuhkan sikap kejujuran, keberanian, rasa ingin tahu, bersahabat atau komunikatif, peduli sosial, tanggung jawab, disiplin, dan cinta tanah air. Hal ini akan sejalan dengan kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan. Dengan demikian, guru hanya tinggal menyesuaikan metode dengan kurikulum 2013 yang mempunyai perbedaan pada tema pembelajarannya.

Pada tahap kedua pembelajaran dengan permainan *whisper race* diharapkan di kelas terjadi suatu hubungan timbal balik dan anak-anak akan melakukan respon jika mendapatkan suatu *stimulus* dari siswa lain atau guru. Pada tahap ketiga, perilaku anak didik atau siswa SMK sangat dipengaruhi oleh orang dewasa, dalam hal ini guru kelas atau persetujuan dari rekan. Setelah mendapatkan persetujuan dari rekan atau guru, pada tahap keempat peserta didik sudah bisa melakukan penalaran moral, yaitu suatu perilaku didasarkan pada rasa hormat terhadap otoritas lembaga, guru, dan orang tua.

Pada tahap kelima pembelajaran permainan ini diharapkan peserta didik sudah bisa menentukan atau sudah terbentuk suatu nilai-nilai yang luhur dalam pribadi masing-masing. Akhirnya, pada tahap tertinggi, hati nurani anak menentukan apa yang benar dan salah. Dengan demikian, peserta didik akan selalu menghormati kehidupan individu dan martabat manusia yang senantiasa terpatri dalam hati peserta didik dengan selalu memperhatikan sumber berita apakah dapat dipercaya dan pembawa sumber berita jika tidak bisa mencari sumber berita.

Tahap perkembangan moral peserta didik tidak serta merta terwujud, tetapi melalui suatu proses yang panjang. Suatu konsistensi dalam pembelajaran di kelas yang sangat membutuhkan suatu keadaan yang menyenangkan bagi peserta didik diperlukan sehingga proses pembentukan moral tidak berhenti pada tahap pertama. Dengan demikian, seorang guru yang bisa membuat suasana pembelajaran menyenangkan

sangat dibutuhkan, salah satunya dengan menggunakan permainan *whisper race*.

Selain kemampuan untuk mengucapkan suatu kata atau kalimat dengan benar, siswa juga diajar untuk meningkatkan kemampuan menyimak setiap kata yang dibisikkan oleh temannya sehingga akan dibisikkan lagi pada temannya tanpa mengurangi makna kata atau kalimat. Kemampuan menyimak, baik media gambar maupun media visual, sangat dibutuhkan oleh lulusan SMK yang akan disampaikan kepada orang lain tanpa mengurangi dan menambahkan tulisan atau percakapan yang tidak ada dalam sumber yang dilihat dan didengar. Dengan meningkatkan kemampuan menyimak ini siswa dituntut sifat kejujurannya dan kemampuan alat dengarnya sehingga berita yang didapatkan dari sumber yang keberapa pun akan sama isinya.

Teknik *whisper race* atau berbisik sangat diperlukan dalam rangka membentuk peserta didik untuk menyimak setiap persoalan atau masalah, dalam hal ini yang terdapat di buku pelajaran. Tema yang dijadikan pokok permasalahan merupakan tema masa kini yang sangat berhubungan dengan SMK. Dengan demikian, dengan tidak disadari siswa guru telah menanamkan karakter siswa yang meliputi tanggung jawab, kejujuran, kebersamaan, kreatif, gemar membaca, rasa ingin tahu, demokratis, dan ketekunan sehingga nilai-nilai ini akan terpatri dalam diri siswa.

C. Bermain Peran atau *Role Playing* Dapat Meningkatkan Karakter Siswa

Metode bermain peran atau *role playing* merupakan salah satu bentuk pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk peningkatan nilai karakter siswa. Menurut Uno (2009: 26), prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu pemanasan (*warming up*), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (*observer*), menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman dan kesimpulan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Shaftel (dalam Mulyasa, 2004: 141) mengemukakan tahapan bermain peran meliputi (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) tahap pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi tahap I, (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi tahap II, dan (9) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Sebelum pembelajaran dimulai, guru selalu memberikan motivasi kepada peserta didik agar termotivasi. Setelah itu, guru memilih beberapa skenario drama pendek yang disesuaikan dengan karakter siswa SMK. Skenario tersebut dibuat menjadi beberapa peran yang mempunyai karakteristik tersendiri. Peningkatan nilai karakter, khususnya pelajar SMK, sangat diperlukan dalam rangka menciptakan tenaga kerja yang berkarakter. Seharusnya, dalam bertindak mereka berpikir

secara mendalam sehingga tindakan yang dilakukan tidak merugikan diri sendiri, keluarga, masyarakat, dan negara.

D. Permainan Kuis, Teka-teki Silang, atau Puzzle Dapat Meningkatkan Karakter

Salah satu upaya untuk membangkitkan siswa belajar aktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan penggunaan metode pembelajaran permainan kuis. Metode kuis merupakan suatu metode yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain. Akan tetapi, permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian siswa. Metode pembelajaran permainan kuis ini dapat diterapkan dalam KD menulis dengan memanfaatkan kategori kata atau kelas kata. Cara permainannya hampir sama dengan kuis *Family 100* yang dipandu oleh Tukul Arwana di Indosiar.

Pelaksanaanya diawali dengan siswa dibagi dalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi pertemuan sebelumnya, yaitu kategori kata melalui catatan. Mereka mendiskusikan materi tersebut. Setelah mereka selesai berdiskusi, suatu pertandingan akademis diadakan yang terdapat 3 ronde. Ronde *pertama*, siswa dari masing-masing regu secara bergantian menyebutkan kategori kata yang diminta oleh guru. Ronde *kedua*, siswa dari masing-masing regu berebutan untuk menyebutkan kategori kata dari contoh kata yang disebutkan guru. Ronde *ketiga*, setiap kelompok diberikan kategori kata dan contohnya oleh guru

untuk dipadankan dalam kategori-kategori kata.

Dengan pertandingan akademis ini terciptalah penanaman pendidikan karakter melalui kompetisi antarkelompok. Masing-masing siswa aktif dan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi secara sehat dalam pertandingan. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Selain itu, jika dipahami secara filosofis, pendidikan pada hakikatnya adalah “kehidupan”. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dapat membekali siswa dengan kecakapan dan kesiapan hidup yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan siswa.

Metode pembelajaran permainan *puzzle* merupakan metode merangkai bagian-bagian yang terpisah menjadi satu kesatuan. Metode ini dapat diterapkan pada KD membuat berbagai teks tertulis dalam konteks bermasyarakat pada kelas X semester genap. Menulis adalah salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang paling kompleks untuk dipelajari. Pada tingkat SMK kelas X, materi untuk aspek menulis adalah menulis dengan mendeskripsikan fenomena di sekitar siswa. Kegiatan tersebut menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan kreativitas dan ide dalam menulis. Untuk mencapai hal itu, guru harus lebih inovatif dalam menyampaikan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran tersebut. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan permainan *puzzle* sebagai media

pembelajaran.

Tahap pembelajaran dengan metode *puzzle* ini adalah guru membagi kelas menjadi kelompok besar beranggotakan 10 siswa. Masing-masing kelompok kemudian diberikan tema besar. Setelah mendapatkan tema, masing-masing kelompok diminta untuk membuat 10 karya yang berbeda antaranggota kelompok dengan tema tersebut untuk sebuah edisi dalam majalah dinding sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *puzzle* dapat menciptakan pembelajaran yang santai, menarik, dan nyaman yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.

Selain metode pembelajaran permainan kuis, dalam pembelajaran juga dapat digunakan metode pembelajaran permainan kata beruntun menjadi permainan kalimat beruntun yang dapat diterapkan dalam KD menggunakan kalimat yang tepat, baik, dan sopan. Sebelum melakukan permainan, perlu dijelaskan dulu kepada siswa seputar permainan yang akan dipraktikkan. Cara permainan kalimat beruntun ini hampir sama dengan program *Kata Beruntun* yang ditayangkan di ANTV, hanya saja dimodifikasi menjadi kalimat beruntun. Siswa diminta untuk mencari dan menuliskan pada selembar kertas satu kata yang bisa dibentuk menjadi frasa. Siswa diberi waktu sekitar lima menit untuk menemukan kata yang dimaksud. Setelah menemukan kata yang dapat dibentuk frasa, siswa lalu diminta menggeser lembar kerja kepada teman di sebelahnya. Begitu seterusnya sampai kata yang ditulis menjadi sebuah klausa, kemudian kalimat oleh siswa yang berbeda-beda.

Metode pembelajaran permainan kalimat beruntun ini menjadikan siswa berupaya mendapatkan kata yang bisa dijadikan mulai dari frasa, klausa, hingga kalimat dan menyempurnakan pekerjaan teman yang lain. Dengan adanya permainan kalimat beruntun ini terciptalah penanaman pendidikan karakter melalui pembentukan kata hingga menjadi kalimat secara bertahap dan “bergotong royong”. Lulusan SMK setelah lulus akan mendapatkan suasana dalam dunia kerja nantinya yang berorientasi pada persaingan, serta kecepatan dalam pengambilan keputusan menjadi sebuah tuntutan yang tidak bisa dielakkan. Oleh karena itu, siswa harus dilatih guru untuk aktif di kelas, berpikir kritis dan kreatif, serta memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah, baik mandiri maupun bekerja secara tim.

Metode permainan *puzzle* juga dapat diterapkan dalam KD yang sama, tetapi dengan cara yang sedikit berbeda. Metode yang diberi nama *puzzle* bergambar adalah menyusun cerita bergambar yang di dalamnya terdapat beberapa gambar sesuai dengan jumlah anggota kelompok yang harus dideskripsikan menjadi beberapa karya atau tulisan yang berbeda-beda agar sesuai dengan cerita yang akan disampaikan. Permainan ini berguna untuk membantu dalam menginterpretasikan sebuah gambar sesuai dengan jalan cerita yang disampaikan.

Pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan strategi pembelajaran permainan dapat digunakan untuk meningkatkan karakter. Dengan strategi pembelajaran permainan siswa secara tidak sadar telah diarahkan dalam

pembentukan karakter yang telah direncanakan, khususnya oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Prosesnya sangat lama dan tidak dapat dalam waktu 1 minggu atau 1 bulan hasil karakter bisa dilihat. Menurut Mulkey (1997), berdasarkan teori Kohlberg tentang enam tahapan penalaran moral, peserta didik penalaran moralnya bisa bergerak dari tingkat moral mereka saat ini ke tahap berikutnya yang lebih tinggi melalui diskusi tentang perilaku yang telah dilakukan dan mereka akan memilih perilaku tersebut disesuaikan dengan keadaan tertentu.

Pembelajaran karakter tidak serta merta menghasilkan peserta didik yang berkarakter, tetapi melalui beberapa tahap. Oleh karena itu, hasil kurikulum 2013 yang menekankan pendidikan karakter tidak dapat dilihat hasilnya dalam satu tahun, tetapi 3 tahun ke depan. Dengan demikian, perlu adanya perencanaan yang matang dengan mempersiapkan guru, peserta didik, lembaga sekolah, serta orang tua atau wali murid untuk mewujudkan peserta didik yang berkarakter. Persoalan karakter bukan hanya persoalan negara Indonesia, melainkan telah lebih dulu dicanangkan oleh banyak negara maju karena rendahnya karakter manusia yang merupakan hasil dari pendidikan yang hanya mementingkan aspek kognitif tanpa mempertimbangkan aspek afektif.

Pendidikan karakter harus dimulai dari tingkatan yang paling rendah, yaitu pendidikan dasar. Namun demikian, tidaklah terlambat pembelajaran yang berbasis pendidikan karakter baru dimulai di sekolah menengah atas. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan guru, metode pembelajaran, lembaga

sekolah, dan wali murid yang bersama-sama mewujudkan suatu pendidikan karakter sehingga hasilnya akan tercermin dari perubahan perilaku dan sikap siswa yang lebih baik. Guru harus menjadi seorang model bagi peserta didik sehingga siswa akan dengan mudah mencontoh pada sosok seorang guru. Selain itu, guru juga harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dengan merencanakan pembelajaran yang menyenangkan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di SMK untuk mempersiapkan siswa SMK menjadi seseorang yang pandai berbicara, tetapi harus bertanggung jawab, menulis dengan kejujuran, serta pandai menyimak setiap informasi yang ada di masyarakat.

Metode pembelajaran dengan menggunakan metode *games* atau permainan merupakan alat yang efektif untuk memotivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran sesuai dengan bakannya (Moore & Detlaff, 2005). Walaupun demikian, pada kenyataannya, banyak guru yang belum menggunakan pembelajaran inovatif karena memandang metode permainan sangat sulit untuk diterapkan di sekolah. Oleh karena itu, banyak guru lebih memilih untuk menggunakan metode tradisional karena merasa nyaman dengan pembelajaran tradisional. Sebenarnya, guru bisa menggunakan pembelajaran tradisional dengan menggunakan *game* sebagai suplemen bagi pembelajaran tradisional, bukan sebagai pengganti (Moore & Detlaff, 2005).

Akhirnya, penting untuk dicatat bahwa *game* dapat menambah fleksibilitas kelas yang memungkinkan siswa untuk menyesuaikan diri dengan belajar dalam suasana yang menyenangkan (Moore & Detlaff, 2005). Metode permainan memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok atau sendirian, untuk menjadi kompetitif atau tidak, untuk menjadi kreatif, dan untuk bersenang-senang sambil belajar. *Game* telah menjadi alternatif pembelajaran yang telah banyak digunakan oleh siswa dan guru di semua kelompok usia dan bidang studi.

Metode ini merupakan metode pembelajaran yang diinginkan karena dapat membuat belajar lebih menyenangkan (Weisskirch, 2006; Crossman & Crossman, 1983). Haun (1985) melaporkan banyaknya manfaat pembelajaran dengan menggunakan *game* di dalam kelas, termasuk sebagai teknik alternatif untuk belajar, yang berdampak positif bagi peningkatan pengetahuan siswa, memotivasi siswa untuk belajar bukan hanya menghafal, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa ketika mendapatkan respon yang benar.

Menurut Davis, *et.al.* (2009), metode pembelajaran permainan adalah alat yang berguna, tidak mengherankan banyak jenis *game* dipakai untuk menguji pengajaran di kelas di tingkat universitas. Simulasi permainan dan bermain peran (Childers, 1996), jenis permainan *Jeopardy* (Rotter, 2004), kuis berbasis *web* (Gurung & Daniel, 2006), dan teka-teki silang (Weisskirch, 2006; Crossman & Crossman, 1983; Childers, 1996) telah digunakan oleh instruktur untuk meninjau materi

pelajaran.

Penggunaan pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran dapat dilakukan dalam beberapa cara. Permainan dapat meringankan kebosanan kuliah dan metode pengajaran tradisional, serta menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan ramah (Dorn, 1989). Penguatan informasi penting dapat dilakukan melalui penggunaan *game*, bukan praktik hafalan (Rotter, 2004). Hal ini dapat meningkatkan jumlah perhatian siswa kepada materi sehingga meningkatkan retensi. Hasil positif lain dari penggunaan *game* atau permainan di kelas adalah partisipasi dalam siswa melalui pengalaman langsung (Dorn, 1989). Penelitian telah menunjukkan bahwa siswa lebih memilih cara belajar seperti ini (Moore & Detlaff, 2005). Membuat siswa berinteraksi dengan bahan aktif daripada pasif penting karena pikiran adalah alat untuk mengembangkan daripada wadah untuk diisi (Dorn, 1989: 5).

E. Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dengan Permainan Dapat Meningkatkan Prestasi Siswa

Penelitian yang digunakan sebagai contoh dalam buku ini berjudul *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dengan Permainan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Harapan Kartasura Surakarta (Semester Genap 2013/2014)*. Penelitian deskriptif kualitatif dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Harapan Kartasura Surakarta. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

penelitian kualitatif deskriptif. Analisis kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (Moleong, 2006: 6).

Penelitian ini masuk dalam penelitian dosen pemula 2014 Dirjen Dikti dengan peneliti Agoes Hendriyanto, M.Pd. dan Nimas Permata Putri, M.Pd. dengan tujuan pembelajaran permainan bahasa dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa. Tujuan penelitian adalah menemukan pengembangan pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan prestasi siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran permainan pada hampir semua KD pada semester genap 2013/2014 di SMK Harapan Kartasura pada mata pelajaran Bahasa Indonesia didapatkan peningkatan hasil dari *pretest* yang dilakukan pada awal dengan hasil akhir nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Nilai akhir ini merupakan nilai gabungan antara aspek afektif, psikomotor, dan kognitif. Aspek afektif atau karakter yang meliputi cinta tanah air, bersahabat, gemar membaca, kreatif, mandiri, serta semangat kebangsaan yang merupakan hasil pengamatan guru mata pelajaran selama proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung. Nilai psikomotorik meliputi keterampilan siswa dalam membuat pekerjaan yang meliputi kemampuan menulis, membaca, dan berbicara selama proses pembelajaran. Nilai kognitif meliputi tes esai maupun pilihan ganda dengan hasil nilai rata-rata kelas untuk kelas Xoa 62,

nilai rata-rata kelas untuk kelas XoB 55, dan nilai rata-rata kelas untuk kelas XoC 71. Kalau dibandingkan dengan hasil *pretest*, peningkatan nilai terjadi untuk kelas XoA sebanyak 2 dari 60 menjadi 62, peningkatan nilai untuk kelas XoB sebanyak 15 dari 40 menjadi 55, dan peningkatan nilai untuk kelas XoC sebanyak 16 dari 55 menjadi 71. Dengan demikian, pembelajaran dengan permainan dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa di SMK Harapan Kartasura Surakarta dengan rata-rata capaian untuk *pretest* 50,6 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 67,3 sehingga terjadi peningkatan 16,7.

Metode pembelajaran permainan atau *game* mengajak siswa bermain sambil belajar ternyata memberi banyak manfaat bagi guru dan siswa. Siswa akan merasa senang sehingga akan tumbuh motivasi dari dalam sehingga akan meningkatkan kemampuan kognitif dan afektifnya. Berdasarkan hasil studi kasus di atas, banyak keuntungan pembelajaran permainan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Harapan Kartasura. Manfaat tersebut dirasakan oleh guru dan juga siswa. Manfaat bagi guru adalah (1) guru akan lebih mudah memberikan penjelasan suatu materi pelajaran bahasa Indonesia bila diterapkan dalam bentuk permainan, (2) guru juga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, dan (3) guru akan mendapatkan prestasi tersendiri dengan mampu membuat semua siswa berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar di kelas yang akhirnya akan berimbas pada peningkatan kemampuan siswa.

Selain memberikan manfaat bagi guru, pembelajaran dengan metode permainan juga sangat bermanfaat bagi siswa. Manfaat tersebut antara lain (1) siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari karena disajikan dalam bentuk permainan, (2) permainan dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kebosanan siswa belajar di kelas, (3) siswa dapat lebih mudah dan cepat mengingat materi pelajaran, (4) siswa menjadi aktif di kelas, dan (5) siswa akan memiliki rasa solidaritas dan sportivitas di kalangan teman-temannya. Berdasarkan manfaat bagi siswa, setidaknya akan terjadi perubahan sikap siswa, yaitu minat, motivasi, adaptif terhadap perubahan, kepedulian terhadap sesama, saling membantu siswa dalam hal yang positif, dan sifat kejujuran dan disiplin anak terjadi peningkatan. Dengan perubahan sikap dan karakter ini diharapkan akan terjadi peningkatan kemampuan kognitif siswa.

Bab VIII

Menulis Ilmiah dengan Pendekatan Keterampilan Proses dan *Sentence Collection* dengan Menggunakan Penilaian Portofolio

A. Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan pembahasan penelitian tindakan kelas dengan judul *Menulis Ilmiah dengan Pendekatan Keterampilan Proses dan Sentence Collection dengan Menggunakan Penilaian Portofolio (Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan)* oleh Agoes Hendriyanto, S.P., M.Pd.. Berdasarkan judul tersebut, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pendekatan pembelajaran keterampilan proses dapat meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa, untuk mengetahui strategi *sentence collection* dengan penilaian portofolio dapat meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa, dan untuk mengetahui pendekatan pembelajaran keterampilan proses dan strategi *sentence collection* dengan penilaian portofolio dapat meningkatkan kemampuan menulis

ilmiah mahasiswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di tingkat satu semester ganjil 2013/2014 kelas C Prodi Pendidikan Matematika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Pacitan tahun 2013 dengan 3 siklus selama 12 pertemuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada mata kuliah Bahasa Indonesia (menulis ilmiah). Sumber data utama penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan (Moleong, 2006: 112). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara, observasi, tes angket kepribadian, tes lisan, tes tulis, dan analisis dokumen. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua teknik, yaitu triangulasi metode dan triangulasi sumber data. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis.

B. Hakikat Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan, saling berbagi pengalaman, saling memberi masukan, dan saling belajar dengan yang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi, baik komunikasi secara lisan maupun tertulis. Bahasa adalah alat komunikasi anggota masyarakat berupa lambang bunyi bahasa yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Keterampilan berbahasa mencakup empat jenis, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat keterampilan tersebut saling terkait antara satu dan yang lain. Mata kuliah

umum Bahasa Indonesia di perguruan tinggi harus berdasarkan capaian lulusan, yaitu mampu mengantarkan mahasiswa untuk menganalisis setiap persoalan, baik yang berhubungan dengan pendidikan maupun nonkependidikan, dengan menggunakan pendekatan ilmiah yang diimplementasikan dalam bentuk kemampuan menulis ilmiah.

Sebelum melakukan pembelajaran bahasa Indonesia terlebih dahulu dilakukan *pretest* dengan menyuruh mahasiswa untuk menulis bebas dengan waktu 1 jam. Berdasarkan hasil *pretest* mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika kelas 1C, didapatkan nilai rata-rata sebesar 60,94 dengan penyebaran mahasiswa yang telah mampu menulis dengan nilai A berjumlah 20%, nilai B berjumlah 50%, dan nilai C sekitar 30%. Komponen penilaian meliputi isi gagasan (13 – 30), organisasi isi (7 – 20), kosakata (7 – 20), penggunaan bahasa (5 – 25), dan ejaan (1 – 5).

Dari hasil penilaian menulis bebas diperoleh beberapa hasil evaluasi. (1) Mahasiswa sering menggunakan kata benda dan kata ganti lebih dari satu kata dalam satu kalimat sehingga memiliki subjek dan objek ganda. (2) Mahasiswa sering menggunakan kata atau kalimat yang sebenarnya tidak diperlukan. (3) Dalam satu paragraf terdapat lebih dari satu pokok pikiran utama. (4) Dalam satu alenia banyak yang hanya terdiri dari satu kalimat. (5) Kalimat masih rancu. (6) Kalimat masih belum jelas pokok pikiran utamanya. (7) Mahasiswa masih belum bisa membedakan bahasa lisan dan tulisan. (8) Kerangka masalahnya masih meloncat-loncat.

C. Pendekatan Keterampilan Proses

Menulis merupakan suatu proses kreatif yang banyak melibatkan cara berpikir *divergen* (menyebar) daripada *konvergen* (memusat). Cara berpikir menyebar tersebut dapat diartikan suatu cara berpikir dari hal-hal yang sifatnya khusus menuju ke persoalan umum atau deduktif, sedangkan cara berpikir dari hal-hal yang sifatnya umum menjadi khusus disebut induktif. Pengembangan pokok pikiran atau gagasan utama sangat bergantung pada kepiawaian penulis dalam mengungkapkan gagasan. Banyak orang mempunyai ide-ide bagus di benaknya sebagai hasil pengamatan, penelitian, diskusi, atau membaca. Akan tetapi, begitu ide tersebut dilaporkan secara tertulis, laporan itu terasa amat kering, kurang menggigit, membosankan, fokus tulisannya tidak jelas, gaya bahasa yang digunakan monoton, pilihan kata (diksi) kurang tepat dan tidak mengena sasaran, serta variasi kata dan kalimatnya kering.

Proses menulis meliputi lima tahap, yakni pramenulis, menulis draf, merevisi, menyunting, dan mempublikasikan tulisan (Tomkins & Hoskisson, 1995). Pramenulis adalah tahap persiapan untuk menulis yang memerlukan waktu yang sangat lama dan menentukan dalam tahap-tahap menulis selanjutnya. Penulis profesional biasanya dalam tahap prapenulisan akan mencari ide pada realitas di masyarakat. Jika ingin menulis cerita fiksi tentang nuansa romantis, penulis biasanya akan berkunjung ke tempat romantis. Jika ingin menulis tentang kehidupan seorang buruh tani, penulis harus menyelami kehidupan petani.

Menurut Flower & Hayes (dalam Tompkins, 1990: 71), proses menulis dapat dideskripsikan sebagai proses pemecahan masalah yang kompleks yang mengandung tiga elemen, yaitu lingkungan tugas, memori jangka panjang penulis, dan proses menulis. *Pertama*, lingkungan tugas adalah tugas yang dikerjakan dalam menulis. *Kedua*, memori jangka panjang penulis adalah pengetahuan mengenai topik, pembaca, dan cara menulis. *Ketiga*, proses menulis meliputi tiga kegiatan, yaitu merencanakan (menentukan tujuan untuk mengarahkan tulisan), mewujudkan (menulis sesuai dengan rencana yang sudah dibuat), dan merevisi (mengevaluasi dan merevisi tulisan).

Kegiatan proses menulis merupakan salah satu dari ketiga elemen penting dalam mewujudkan suatu tulisan yang baik. Hal yang paling utama adalah seorang penulis harus menguasai proses menulis, sedangkan kedua elemen lainnya akan menyesuaikan dengan sendirinya jika penulis telah mampu menghasilkan sebuah tulisan ilmiah. Ketiga kegiatan dalam elemen proses menulis tersebut merupakan tahap-tahap yang linear karena penulis terus-menerus memantau tulisannya dan bergerak maju mundur (Zuchdi, 1997: 6). Peninjauan kembali tulisan yang telah dihasilkan dapat dianggap sebagai komponen keempat dalam proses menulis. Hal inilah yang membantu penulis dapat mengungkapkan gagasan secara logis dan sistematis, tidak mengandung bagian-bagian yang kontradiktif. Dengan kata lain, konsistensi (kejelasan) isi gagasan dapat terjaga.

Jika ada mahasiswa yang merasa kesulitan, dosen dapat membantu dengan mengadakan *brainstorming* (*urun rembug*) atau dosen melihat pekerjaan mahasiswa yang telah ditulis di buku folio untuk menentukan topik yang telah dipilih mahasiswa yang akan dibuat menjadi judul karya ilmiah. Jika belum menemukan topik yang menarik, mahasiswa harus mencari bentuk tulisan ilmiah di internet atau buku yang telah memenuhi standar penulisan, minimal yang menulis mempunyai gelar dan seorang ahli yang pernyataannya bisa dipertanggungjawabkan. Mahasiswa yang telah mendapatkan ide, gagasan, atau topik tulisan harus membuat kerangka tulisan yang disesuaikan dengan tujuan menulis. Jika mahasiswa masih kesulitan untuk mengembangkan judul menjadi pokok gagasan atau pokok gagasan menjadi judul, bisa dituliskan alternatif judul atau gagasan untuk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Tahap selanjutnya adalah menulis kerangka tulisan dengan mengekspresikan ide-idenya dalam tulisan di buku folio yang selanjutnya bisa dikonsultasikan kepada pembimbing. Kerangka tulisan tersebut sifatnya tentatif yang hanya berisi gambaran kasar sehingga hanya dijadikan acuan dalam menulis dengan maksud tidak akan keluar dari topik atau tema tulisan. Pada tahap ini waktu lebih difokuskan pada mengeluarkan ide-ide dengan tidak memperhatikan pada aspek-aspek teknis menulis, seperti ejaan, penggunaan istilah, atau struktur. Aspek yang paling berperan dalam tahap ini adalah kemampuan mahasiswa dalam pengembangan kalimat yang perlu dilatih.

Tahap selanjutnya adalah merevisi. Mahasiswa mencoba

untuk memperbaiki ide-idenya dalam tulisan dengan dibaca berulang-ulang. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan mahasiswa pada tahap ini adalah (1) membaca ulang seluruh draf; (2) *sharing* atau berbagi pengalaman tentang draf kasar karangan dengan teman dalam kelompok; (3) mengubah atau merevisi tulisan dengan memperhatikan reaksi, komentar, atau masukan dari teman; dan (4) tulisan yang berbentuk draf tersebut dikonsultasikan kepada dosen pengampu menulis ilmiah untuk diberikan suatu catatan yang nantinya akan digunakan sebagai bahan untuk merevisi tulisan. Kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang sebelum *draft* tersebut diketik

Tahap berikutnya adalah menyunting dan mengetik dengan komputer. Fokus tahap ini adalah mengadakan perbaikan pada karangan ilmiah dengan memperbaiki ejaan, format penulisan, struktur kalimat, tanda baca, kohesi, dan koherensi untuk membuat karangan lebih mudah dibaca orang lain. Pada tahap mempublikasi, tahap akhir menulis, mahasiswa mempublikasikan tulisannya dengan diikutkan pada lomba artikel tingkat internal lembaga atau dikirimkan ke *e-mail* jurnal ilmiah maupun surat kabar.

D. Strategi Sentence Collection

Strategi yang dikembangkan oleh Speker (1991) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman mahasiswa dan kemampuan menulis kalimat kompleks serta untuk membantu mahasiswa meningkatkan berpikir tingkat tinggi. Dalam strategi ini, mahasiswa berperan

sebagai peserta aktif dan membangun kepercayaan dengan memperlihatkan koleksi kalimatnya di kelas supaya dilihat oleh temannya. Mahasiswa mendiskusikan kalimat itu dengan teman sekelasnya. Strategi ini mendorong keterkaitan antara keterampilan membaca dan menulis dalam pembelajaran di kelas (Wiesandenger, 2001).

Langkah-langkah yang digunakan dalam strategi *sentence collection* ini ada enam (Wiesandenger, 2001). *Pertama*, mengenalkan kepada mahasiswa kalimat kreatif yang ditemukan dalam artikel ilmiah, resensi buku, dan opini dari majalah atau surat kabar terkenal dan berasal dari jurnal ilmiah yang terakreditasi yang didapatkan dari internet. *Kedua*, menulis beberapa kalimat pada kertas folio dengan melakukan modifikasi judul dan kerangka tulisan. *Ketiga*, mengembangkan kalimat dari hasil modifikasi judul dan kerangka pikiran dengan menggunakan analisis pribadi di buku folio.

Keempat, mulai disalin tulisan dari buku folio dalam bentuk *softcopy* yang akan dipresentasikan di depan kelas. *Kelima*, dosen mulai melakukan penilaian dan memberikan tanda merah atau kuning pada *softcopy* mahasiswa yang sebelumnya telah didiskusikan di depan kelas dengan menampilkan tulisan di LCD sehingga mahasiswa akan melihat keasaalahan-kesalahan tulisan temannya. *Keenam*, luangkan waktu setiap hari untuk membahas bentuk-bentuk kalimat dan pantau mahasiswa untuk selalu menambah koleksi kalimat dengan melakukan pembelajaran yang intensif terhadap mahasiswa yang belum bisa membuat suatu kalimat dan mengembangkan

kalimat menjadi paragraf, paragraf menjadi sebuah wacana (Wiesandenger, 2001).

E. Portofolio

Menurut Nurgiyantoro (2010: 100), portofolio merupakan kumpulan dokumen yang dijadikan objek penilaian yang berupa koleksi karya seseorang yang bersifat sistematis yang dalam dunia pendidikan diartikan sebagai karya mahasiswa atau peserta didik. Hal senada dikemukakan oleh Supranata & Hatta (2004: 27 – 28) yang mengartikan portofolio sebagai kumpulan hasil *evidence* dan hasil belajar, atau karya peserta didik yang menunjukkan usaha, perkembangan, prestasi belajar, atau karya peserta didik atau mahasiswa yang menunjukkan usaha, perkembangan, dan prestasi belajar dari waktu atau dalam waktu satu semester.

Objek penilaian tulisan ilmiah ini berupa dokumen dari hasil kerja menulis mahasiswa, baik berupa tulisan di buku folio maupun *softcopy* artikel mahasiswa, baik yang diikutkan di lomba kreativitas mahasiswa maupun lomba lainnya. Dokumen tersebut akan menjadi alat untuk memberikan penilaian bagi keberhasilan mahasiswa dalam menulis, khususnya menulis ilmiah. Selain itu, dosen juga akan memberikan penilaian jika artikel ilmiahnya dapat dimuat di surat kabar atau mendapatkan kejuaraan menulis ilmiah, baik tingkat internal maupun nasional. Dengan demikian, penilaian portofolio ini akan memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk menghasilkan karya ilmiah, baik dengan metode kajian maupun penelitian.

Dengan menggunakan teknik penilaian potofolio ini dosen dapat memaksa peserta didik untuk membuat sejumlah karya tulis secara terencana dengan baik dan sekaligus mengarsipkannya agar tidak hilang (Nurgiyantoro, 2010: 101). Walaupun pada awalnya ada unsur paksaan, mahasiswa akhirnya akan menyadari bahwa metode tersebut sangat tepat diterapkan untuk penulis pemula atau mahasiswa baru karena tanpa sebuah paksaan mereka tidak akan berusaha untuk membuat yang terbaik. Selain itu, dosen juga memberikan penilaian yang luar biasa kepada mahasiswa yang mempunyai motivasi tinggi untuk bisa menulis dengan baik. Dengan melihat proses mahasiswa dimulai dari perencanaan, pengumpulan sumber teori dan data baik kuantitatif maupun kualitatif, penulisan, pengeditan, sampai dengan publikasi ilmiah didapatkan data otentik dan akurat tentang capaian kompetensi menulis ilmiah mahasiswa secara nyata (konkret) dan kontekstual.

F. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil *pretest* menulis bebas didapatkan skor rata-rata 60.94. Hasil tersebut masih sangat rendah. Berdasarkan hasil skor rata-rata *pretest* diperlukan suatu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan proses dengan penilaian secara portofolio. Pada awal siklus pertama, mahasiswa diberikan buku *Menulis ilmiah Teori dan Praktek* karangan Agoes Hendriyanto sebagai penunjang teori menulis untuk meningkatkan perbendaharaan kata atau kalimat dengan membaca buku tersebut. Jika pada pertemuan selanjutnya ada

suatu permasalahan yang berkaitan dengan menulis artikel ilmiah, dosen hanya tinggal membuat tugas membaca buku tersebut. Dengan demikian, pembelajaran proses dan strategi *sentence collection* lebih menekankan pada praktik menulis artikel secara langsung, baik ditulis di buku folio maupun diketik. Hasil tulisan akan dikonsultasikan kepada dosen untuk dikoreksi.

G. Peningkatan Kemampuan Menulis Ilmiah Mahasiswa

Sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif, penyusunan sebuah tulisan ilmiah dalam siklus pertama pada pertemuan pertama sampai keempat memuat dua tahap, yaitu tahap persiapan (prapenulisan) dan tahap inkubasi. *Pertama*, tahap persiapan atau prapenulisan ketika pembelajar menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya masukan kognitif yang akan diproses selanjutnya. Langkah pertama ini terdapat dalam pertemuan pertama sampai pertemuan keempat pada siklus pertama.

Kedua, tahap inkubasi ketika mahasiswa memproses informasi yang dimiliki sedemikian rupa dengan membuat suatu rumusan masalah yang akan dicari solusi pemecahannya dengan menggunakan metode ilmiah. Proses inkubasi ini analog dengan ayam yang mengerami telur sampai menetas menjadi anak ayam. Proses ini seringkali terjadi secara tidak

disadari dan memang berlangsung dalam kawasan bawah sadar (*subconscious*) yang pada dasarnya melibatkan proses perluasan pikiran (*expanding of the mind*). Mahasiswa dengan strategi *sentence collection* akan berusaha untuk selalu membaca dan menyimak bentuk artikel ilmiah untuk mencari solusi pemecahan masalah yang disesuaikan dengan teori yang mendukung.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama, masih banyak mahasiswa yang kurang mengetahui karakteristik penulisan ilmiah, baik makalah maupun artikel ilmiah. Mahasiswa masih banyak yang belum menggunakan bahasa ilmiah secara objektif dan cermat. Selain itu, mahasiswa juga belum mempunyai kemampuan dalam menghargai karya orang lain. Hal ini terlihat dari artikel yang dijadikan rujukan penulisan hanya disalin tanpa mempedulikan etika penulisan. Selain itu, mahasiswa pun kurang memahami struktur makalah, seperti pendahuluan, isi, dan penutup.

Dalam siklus kedua, kemampuan menulis makalah menuju perkembangan positif sejalan dengan perlakuan model pembelajaran menulis artikel ilmiah. Para mahasiswa pada siklus kedua sudah banyak yang mengerti rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta apa yang perlu dibahas, cara mengutip, dan penulisan daftar pustaka. Hal ini akibat proses pembelajaran dan sering membaca artikel orang lain yang selalu dikonsultasikan kepada dosen. Dengan semakin banyak membaca artikel ilmiah dari buku atau hasil mengunduh di internet akan meningkatkan kemampuan membuat kalimat atau meningkatkan koleksi kalimat (*collection sentences*). Dengan

semakin banyak membaca dan meningkatnya koleksi kalimat diharapkan mahasiswa akan lebih mudah untuk mengolah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tulisan.

Semakin banyaknya koleksi kalimat terlihat pada pada siklus ketiga. Kemampuan menulis artikel ilmiah terjadi peningkatan jumlah mahasiswa yang telah mampu membuat suatu artikel ilmiah walaupun masih dalam wujud yang masih tidak teratur vdan terlihat tidak adanya korelasi antara latar belakang masalah dan rumusan masalahnya. Untuk itu diperlukan suatu proses asistensi dengan melihat pekerjaan mahasiswa satu persatu.

Pada pertemuan kedua siklus ketiga, mahasiswa yang telah di-ACC tulisannya berhak untuk diketik menggunakan komputer sesuai dengan format artikel. Setelah dinilai, dari ke-30 mahasiswa tersebut rata-rata nilainya 72,94 atau terjadi peningkatan 12,94 dari nilai karangan bebas mahasiswa. Selain itu, artikel yang layak ikut seleksi ada 7 artikel ilmiah yang mendapatkan skor nilai rata-rata di atas 85,5. Berdasarkan hasil penilaian, kemampuan menulis artikel ilmiah yang dapat dilihat dalam portofolio mahasiswa di buku tugas mengalami perkembangan pada setiap siklusnya. Siklus *pertama*, rata-rata nilai makalah mencapai 60 meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 65, dan nilai makalah lebih meningkat lagi pada siklus ketiga, yaitu 72,94.

Penilaian portofolio merupakan gabungan dari beberapa komponen penilaian yang dimulai dari proses penilaian siklus pertama sampai pertemuan terakhir siklus ketiga yang

meliputi tiga aspek penilaian. *Pertama*, nilai psikomotorik yang merupakan hasil karya mahasiswa berupa tulisan, baik tulisan yang ditulis di buku tugas maupun *softcopy* dan *hardcopy* dari ketikan mahasiswa. *Kedua*, nilai afektif yang terlihat dari sikap dan karakter mahasiswa dalam motivasi, kerja keras, dan keuletan. *Ketiga*, nilai kognitif mahasiswa yang didapatkan dari hasil tes tengah semester dan akhir semester.

Untuk penilaian portofolio artikel menulis mahasiswa dapat diambil beberapa kesimpulan, sebagai berikut.

1. Artikel mahasiswa substansinya masih kurang. Pengembangan dalam menjawab permasalahan artikel masih belum tuntas yang terlihat dari skornya hanya 20,55 dengan kategori (sedang cukup).
2. Organisasi isi artikel sudah cukup terlihat dari nilai skor 14,7. Dalam artikel terlihat bahwa mahasiswa masih kurang lancar dalam menggabungkan kalimat dengan kalimat, paragraf dengan paragraf, tetapi ide atau gagasannya sudah terlihat.
3. penggunaan kosakata sudah cukup baik dengan skor rata-rata 14,1. Mahasiswa sudah mampu menggunakan kata yang agak canggih walaupun masih banyak yang kurang tepat, tetapi tidak mengganggu isi artikel ilmiah.
4. Nilai rata-rata penggunaan bahasa sudah cukup baik dengan skor 18,7. Mahasiswa mampu mengonstruksi kata secara sederhana, tetapi efektif dan masih dijumpai kesalahan kecil.
5. penggunaan ejaan yang sudah cukup baik dengan skor 3,7

dan masih dijumpai kesalahan ejaan.

Dengan demikian, model pembelajaran menulis ilmiah dengan pendekatan pembelajaran keterampilan proses dan strategi *sentence collection* dengan penilaian portofolio dapat meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa.

Mahasiswa dan dosen memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan model pembelajaran pendekatan pembelajaran keterampilan proses dan strategi *sentence collection* dalam peningkatan keterampilan menulis ilmiah mahasiswa. Mahasiswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas menulis yang diberikan oleh dosen disebabkan pada pertemuan selanjutnya dosen akan selalu memberikan penilaian pada buku pekerjaannya. Selain itu, dosen merasa juga tertantang untuk berbuat lebih baik dengan melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran pada perkuliahan sebelumnya. Dengan demikian, dosen dan mahasiswa akan selalu berusaha semaksimal mungkin dalam mewujudkan peningkatan kemampuan menulis artikel ilmiah. Pada pertemuan pada siklus pertama dan kedua, mahasiswa bekerja dengan ekstra dalam mewujudkan hasil kerja berupa tulisan artikel ilmiah.

Model pembelajaran ini mengarahkan mahasiswa berpikir kritis untuk tidak menerima begitu saja kebenaran informasi yang didapat, baik dari buku pegangan maupun artikel dari jurnal ilmiah. Mereka akan selalu bertanya terhadap hal-hal yang belum diketahui umumnya mengenai tema dan pengembangan tema menjadi kerangka tulisan dan menentukan variabel yang terlibat dalam penulisan ilmiah. Dari siklus pertama dan kedua

terdapat peningkatan kemampuan menulis artikel ilmiah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi, yaitu penilaian portofolio pada akhir pertemuan keempat siklus kedua.

Hasil penelitian ini berimplikasi terhadap pembelajaran menulis pada umumnya dan khususnya pada MKU BI (Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia). Implikasi penelitian ini ada tiga. *Pertama*, model pembelajaran menulis ilmiah dengan pendekatan pembelajaran proses dan strategi *sentence collection* dengan penilaian portofolio dapat meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa. *Kedua*, strategi *sentence collection* dengan penilaian portofolio dapat meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa. *Ketiga*, pendekatan pembelajaran proses dengan strategi *sentence collection* dengan penilaian portofolio dapat meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa.

H. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, temuan, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis ilmiah, baik dengan kajian maupun penelitian di lapangan. Model pembelajaran menulis ilmiah dengan pendekatan pembelajaran keterampilan proses dengan penilaian portofolio dapat meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa dalam MKU BI (Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia). Strategi *sentence collection* dengan penilaian portofolio dapat meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa dalam MKU BI (Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia) karena peningkatan kemampuan mahasiswa dalam

membuat suatu kalimat, paragraf, subbab, bab, dan artikel ilmiah. Dalam pendekatan pembelajaran keterampilan proses dan strategi *sentence collection*, penilaian harus menggunakan penilaian portofolio dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis ilmiah mahasiswa dalam MKU BI (Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia).

Daftar Pustaka

- Angleis, Paul J. Martin, Clessen J., & Esan, E. Helmut (Eds.). 1980. *Psycholinguistic: Two Views Language and Communication*. Columbia: SC Hornbeam Press Incorporated.
- Anonim. 2012. *Jurnal Komitmen Civic Vol. 19*. Profesor, LSU Ag Center 4-H Program Pengembangan Pemuda, PO Box 25100 Baton Rouge, LA.
- Childers, C. D.. 1996. "Using Crossword Puzzles as an AID to Studying Sociological Concepts". *Teaching Sociology*, 24 (1), pp. 231 – 235.
- Clark, Ruth Jovanovich. 1980. "Adult Theories, Child Strategies, and Their Implications for the Language Teacher". Allen, J. P. B. & Corder, S. Pit (Eds.). *Papers in Applied Linguistics*. Oxford: OUP.

- Crossman, E. & Crossman, S. M.. 1983. "The Crossword Puzzle as a Teaching Tool". *Teaching Psychology*, 10 (2), pp. 98 – 99.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2000. *Echa: Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- _____. 2010. Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia, Edisi Kedua. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Davis, Tricia M., Shepherd, Brooke & Zwiefelhofer, Tara. 2009. "The Journal of Effective". *The Journal of Effective Teaching*, Vol. 9, No. 3, 2009, pp. 4 – 10.
- Depdiknas. 2003. *UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dorn, D. S.. 1989. "Simulation Games: One More Tool on the Pedagogical Shelf". *Teaching Sociology*, 17 (1), pp. 1 – 18.
- Echols, John M. & Shadily, Hassan. 1987. *Kamus Inggris Indonesia, Cetakan Kelima belas*. Jakarta: Gramedia.
- Fischer, K. W. & Bidell, T. R.. 2006. "Dynamic Development of Action, Thought, and Emotion". Lerner, R. M. (Ed.). *Handbook of Child Psychology Vol. 1: Theoretical Models of Human Development (6th Edition)*. New York, NY: Wiley.
- Fletcher, Paul dan Brian Mac Whinney, eds. 1995. *The Handbook of Child Language*. Oxford: Blackwell Publishers.

- Gleason, Jean Berko & Ratner, Nan Bernstein (Eds.). 1998. *Psycholinguistics, Edisi Kedua*. New York: Harcourt Brace College Publishers.
- Gurung, R. A. R. & Daniel, D.. 2006. *Evidence-Based Pedagogy: Do Text-Based Pedagogical Feature Enhance Student Learning? Best Practices for Teaching Introduction to Psychology*. New Jersey: Mahwah Publishers.
- Hadfield , Jill. 1984. *Elementary Communication Games*. Hong Kong: Thomas Nelson Ltd..
- Haun, M. W.. 1985. "Parliamentary Puzzles as a Teaching Methodology". *Parliamentary Journal*, 26 (1), pp. 95 – 99.
- Ingram, David. 1991. "An Historical Observation on Why Mama and Papa". *Journal of Child Language*, Vol. 18.
- Isnaeni, Suhartono, & Suryandari, Kartika Chrysti. 2013. *Metode Permainan Whisper Race dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Inggris* (online), diambil dari jurnal. fkip.uns.ac.id/Index.Php/Pgsdkebumen/Article/Viewfile/422/204, diakses tanggal 10 Desember 2013.
- Jenkins, Lyle. 2000. *Biolinguistics: Exploring the Biology of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Klien, Wolfgang. 1986. *Second Language Acquisition*. Cambridge: CUP.
- Koesoema, Doni A. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman*. Tanpa kota: Tanpa penerbit.

- Kristianty, Theresia. 2006. "Pandangan-pandangan Teoritis Kaum Behaviorisme tentang Pemerolehan Bahasa Pertama". *Jurnal Pendidikan Penabur*, No. 06/Th.V/Juni 2006.
- Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam Books.
- _____. 1992. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McNeill, David. 1970. *The Acquisition of Language: The Study of Developmental Psycholinguistics*. New York: Happer & Row Publishers.
- Moleong, Lexy J.. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moore, L. S. & Detlaff, A. J.. 2005. "Using Educational Games as a Form of Teaching in Social Work". *Arete*, 29 (1), pp. 58 – 72.
- Mubarok, Multi. 2012. *Mempogram Anak Menjadi Pengusaha*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Mulyasa, Endang. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulkey, Y. 1997. "The History of Character Education". *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*, 68, pp. 35 – 37.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis UGM.
- Nussbaum, M. 1996. "Patriotism and Cosmopolitanism". Nussbaum, M. & Cohen, J. (Eds.). *For the Love of Country: Debating the Limits of Patriotism*. Cambridge, MA: Beacon Press.
- Osgood, Charles E. & Thomas (Eds.). 1965. *Psycholinguistics: A Survey of Theory and Research Problems*. Bloomington: Indiana University Press.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia, Cetakan Pertama*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Rifa'i, Ahmad. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan UNNES.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rizvi, F. 2008. "Epistemic Virtues and Cosmopolitan Learning". *The Australian Educational Researcher*, 35 (1), pp. 17 – 35.
- Rotter, K.. 2004. "Assisted Modifying 'Jeopardy!': Games to Benefit All Students". *Teaching Exceptional Children*, 36(3), pp. 58 – 62.

- Rumiati, N. M., Martha, N., & Artawan, G.. 2013. “Upaya Meningkatkan Sikap Siswa dalam Pembelajaran Sastra Indonesia di Kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Denpasar di Kota Denpasar”. *E-journal* Volume 2 Tahun 2013. Tanpa kota: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ryan, Kevin & Bohlin, Karen E.. 1999. *Building Character in Schools: Practical Ways to Bring Moral Instruction to Life*. San Francisco: Jossey Bass.
- Sadiman. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Karya Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Skinner, B. F. 1957. *Verbal Behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Slobin, Isaac. 1979. *Psycholinguistic*. Glenville, III: Scot, Foresman, and Company.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran* (online), diambil dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertianpendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran/>, diakses tanggal 18 September 2013 pukul 21.55 WIB.

- Supranata, Sumarna & Hatta, Muhammad. 2004. *Penilaian Portofolio Implementasi Kurikulum 2004*. Jakarta: Rosdakarya.
- Thompson, William G.. 2002. "The Effects of Character Education on Student Behavior". *Electronic Theses and Dissertations*, Paper 706, diambil dari <http://dc.etsu.edu/etd/706>.
- Thornburg, R. W.. 2000. "What do We Mean by Virtue". *Journal of Education*, 182 (2), pp. 1 – 9.
- Tomkins, G. E. & Hoskisson, K.. 1995. *Language Arts: Content and Teaching Strategies*. Boston: Allyn Bacon.
- Tompkins, Gail E.. 1990. *Teaching Writing Balancing Process and Product*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Uno, Hamzah B.. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Walberg, H. & Wynne, E.. 1989. "Character education: Toward a Preliminary Consensus". Nucci, L.. *Moral Dement and Character Education: A Dialogue*. Berkeley, CA: McCutchan.
- Weisskirch, R. S.. 2006. "An Analysis of Instructor-Created Crossword Puzzles or Student Review". *College Teaching*, 54 (1), pp. 198 – 202.
- Wiesandenger, K. D.. 2001. *Strategies for Literacy Education*. Columbus, Ohio: Merrill Prentice Hall.

- Wynne, E.. 1988. “Balancing Character Development and Academics in Elementary School”. *PhiDelta Kappan*, 69, pp. 424 – 426.
- Zuchdi, Darmiyati. 1997. “Pembelajaran Menulis dengan Pendekatan Proses”, *Karya ilmiah* disajikan dan dibahas pada Senat Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Yogyakarta tanggal 15 November 1996 (tidak dipublikasikan). Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Indeks

A

afrikat 16

akal 1, 2, 3, 7, 12, 78, 96

anak v, vii, viii, ix, 2, 3, 4, 5, 6,
7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16,
17, 18, 20, 21, 23, 24, 25,
26, 27, 28, 30, 31, 32, 33,
34, 35, 38, 39, 40, 41, 42,
43, 44, 45, 46, 49, 50, 51,
52, 53, 54, 55, 56, 58, 59,
60, 62, 63, 64, 65, 66, 83,
84, 97, 98, 99, 100, 101,
106, 107, 108, 109, 114,
115, 116, 119, 120, 122,
124, 137, 149

B

babbling 14

bahasa ibu 9, 10

bahasa ilmiah 1, 150

bahasa kedua 10, 12, 43, 90

bahasa pertama 1, 3, 7, 9, 10, 12,
17, 37, 38, 42, 43, 48, 49,
54, 60, 63

bahasa universal 25, 32, 61

bakat bawaan 25, 57

behaviorisme 3, 8, 9, 23, 25, 35,
37, 38, 39, 40, 41, 42, 44,
45, 46, 52, 53, 67, 92

belajar bahasa v, 1, 2, 32, 46, 50,
52, 53, 59

berbicara 1, 2, 24, 25, 26, 27, 39,
59, 64, 65, 66, 75, 76, 81,
82, 83, 84, 85, 86, 88, 89,
90, 91, 92, 115, 132, 135,
140

bunyi 3, 14, 15, 16, 21, 33, 47,
48, 54, 55, 56, 57, 59, 77,
81, 82, 83, 86, 91, 123, 140

C

character 101, 104, 105
charassein 101
Chomsky 13, 24, 32, 35, 52, 54,
58, 62, 66
classical conditioning 39, 42, 47,
48
conditioning 23, 39, 40, 42, 46,
47, 48, 49, 52

D

Dardjowidjojo 7, 8, 14, 16, 17,
18, 19, 21, 22, 23, 28, 158
dekutan 14
drill 23

E

Echa 7, 8, 16, 19, 20, 21, 22, 28,
158
enaktif 2

F

fonem 11, 12, 16
fonologi 7, 8, 16, 31, 33, 44, 88
fungsional 37, 63, 64, 65

G

genetik v, vii, viii, 2, 6

I

innate 24
inner directed 24

K

kalimat beruntun 129, 130
karakter vii, viii, ix, 5, 7, 10, 11,

31, 84, 99, 100, 101, 102,
103, 104, 105, 106, 107,
108, 111, 120, 121, 122,
125, 126, 128, 130, 131,
132, 135, 137, 152

kata beruntun 129

kesemestaan 31, 32, 58

kognisi 17, 33, 64

kognitif 33, 34, 45, 54, 61, 62,
63, 64, 102, 106, 107, 109,
119, 120, 131, 135, 136,
137, 149, 152

kognitivisme 37

kompetensi 27, 66, 67, 69, 75, 76,
84, 97, 98, 102, 111, 112,
148

komprehensi 27

komunikasi 3, 6, 12, 41, 42, 65,
77, 82, 84, 86, 91, 93, 96,
140

konsonan 3, 14, 15, 19, 29, 30

konstruktivisme 37, 63

kosakata 13, 28, 30, 32, 59, 66,
83, 91, 93, 121, 141, 152

kuis 127, 129, 133

L

LAD vii, viii, 7, 31, 54, 55, 57,
58

leksikal 20, 21, 33, 51

lingkungan v, viii, 2, 3, 4, 5, 8,
10, 12, 17, 23, 26, 27, 30,
35, 38, 41, 42, 43, 48, 74,
84, 89, 91, 93, 100, 103,
105, 111, 128, 143

linguis 32, 52, 60, 67

linguistik 7, 17, 35, 45, 59, 63,
67, 82

M

- membaca 1, 27, 66, 75, 76, 83, 95, 96, 97, 98, 115, 120, 121, 125, 135, 140, 142, 145, 146, 148, 149, 150, 151
- mendengar 1, 2, 8, 29, 76, 83, 91, 123
- menulis 1, 2, 24, 27, 66, 75, 76, 82, 83, 84, 92, 93, 94, 95, 102, 105, 112, 115, 127, 128, 132, 135, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155
- menulis ilmiah 139, 140, 141, 145, 147, 148, 153, 154, 155
- menyimak 2, 27, 66, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 83, 84, 115, 120, 123, 125, 132, 140, 150
- metode pembelajaran viii, 70, 71, 73, 112, 113, 117, 123, 127, 129, 131, 133, 135
- model pembelajaran 70, 74, 107, 150, 153, 154
- monosilabik 15

N

- nativisme 35, 37, 54, 60, 63
- neurobiologi 16, 17
- neurobiologis 16
- nonverbal 3, 5
- nurture 23, 24, 25, 27, 92

O

- operant conditioning 23, 39, 40, 42, 48
- orang tua vii, viii, 4, 5, 6, 7, 10, 13, 21, 31, 41, 50, 51, 52, 100, 101, 105, 124, 131

P

- pada ii
- Pavlov 45, 46, 47
- pembelajaran v, vi, viii, 25, 27, 37, 39, 42, 43, 44, 47, 49, 54, 57, 58, 60, 63, 64, 65, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 84, 100, 107, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 117, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 139, 141, 146, 148, 149, 150, 153, 154, 155, 162
- pemerolehan bahasa v, viii, 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 16, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 32, 35, 37, 38, 41, 42, 45, 48, 49, 54, 57, 58, 59, 60, 63, 65
- pendekatan pembelajaran 39, 71, 139, 148, 153, 154, 155
- performansi 27, 66
- permainan bahasa ix, 115, 116, 117, 118, 135
- Piaget 33, 62, 63
- pikiran 1, 2, 34, 61, 64, 77, 78, 81, 82, 85, 87, 96, 104, 134, 141, 142, 146, 150
- polisilabik 15

portofolio 107, 139, 147, 148,
151, 152, 153, 154, 155
produksi 2, 5, 27, 66
protodeklaratif 20
protoimperatif 20
psikolinguistik 7, 8
psikologi 26, 37, 44, 46, 47, 48,
52, 63
puzzle viii, 100, 128, 129, 130

R

reinforcement 38, 39, 49
response 38
role playing viii, 70, 126

S

Sapir-Whorf 34
semantik 8, 31, 33, 44, 62, 88
sentence collection 139, 146,
149, 150, 153, 154, 155
sintaksis 7, 8, 17, 18, 19, 31, 44
sistematisitas 32
Skinner 23, 40, 48, 49, 52, 162
sosial 2, 12, 33, 34, 42, 63, 64,
79, 89, 91, 110, 122, 123
stimulus viii, 5, 9, 23, 30, 38, 39,
40, 41, 46, 47, 49, 52, 57,
93, 124

strategi pembelajaran 71, 72, 73,
112, 113, 130

T

tabula rasa 23, 24, 41
teknik pembelajaran 69, 70, 73,
74
teori belajar v, viii, 1, 2, 53
teori generatif 53
teori kontiguitas 45

U

UDK 19, 20
universalitas 12
USK 18, 19

V

verbal 3, 5, 40, 42, 52, 86, 88
Verbal Behavior 23, 48, 162
vokal 3, 14, 15, 16, 29, 30, 32
Vygotsky 33, 34

W

whisper race viii, 70, 100, 120,
122, 123, 124, 125

Riwayat Hidup Penulis



Agoes Hendriyanto, S.P, M.Pd. dilahirkan di Pacitan, 19 Januari 1971 dari pasangan Bapak Drs. P. H. Yoewono dan Ibu Sulasmi. Penulis menamatkan Sekolah Dasar Pacitan I tahun 1984, kemudian lulus dari SMPN I Pacitan tahun 1987, dan lulus dari SMAN I pacitan pada tahun

1990. Setelah lulus dari SMA, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Brawijaya Malang sehingga mendapatkan gelar Sarjana Pertanian pada tahun 1994. Penulis kemudian mengembara di dunia pendampingan masyarakat dan pada tahun 2007 penulis menjadi dosen tetap di Sekolah Tinggi

Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Pacitan. Penulis kemudian melanjutkan studi Pascasarjana di Universitas Sebelas Maret Surakarta pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan mendapatkan gelar Master Pendidikan Bahasa Indonesia pada tahun 2012.

Penulis mengampu mata kuliah Bahasa Indonesia, Filsafat Bahasa, Filsafat Ilmu, Profesi kependidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Indonesia, dan Teori Belajar Bahasa pada Program Studi Bahasa Indonesia S-1 di STKIP PGRI Pacitan sampai sekarang. Penulis sekarang aktif dalam penelitian dalam bidang pendidikan dan pengajaran Bahasa Indonesia dan pengabdian masyarakat di STKIP PGRI Pacitan dalam bidang Pendidikan Bahasa Indonesia dan program pengabdian kepada masyarakat di Pacitan yang dipublikasikan di jurnal dan prosiding. Buku yang telah penulis tulis antara lain *Filsafat Ilmu*, *Filsafat Bahasa*, dan *Menulis Ilmiah Teori dan Praktek*. Pembaca yang ingin mengetahui lebih dekat dan *sharing* dapat menghubungi nomer telepon 085235845151, *e-mail* dan *Facebook* rafid.musyffa@gmail.com, atau *blog* Agoooos.