

PENGAJARAN PRIBAHASA BAHASA INDONESIA MENGUNAKAN MODEL PASANGAN MAKNA

Muzakir Munzir
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
E-mail: cilomunzir_21@yahoo.com

Abstract: This paper describes theoretical framework on (1) theoretical underpinning of paired meaning, (2) instructional activities explaining proverbs using paired meaning, and (3) identifying benefits and weaknesses of paired meaning techniques. This paper used content analysis to analyze data. The analyses showed that (1) paired meaning techniques are a techniques developed upon active teaching-learning. Its implementation integrates two techniques: play and discovery; (2) Teaching techniques are implemented through identifying paired meaning from the proverbs randomly. The search is developed through simulation from paired group or in group; (3) Model of paired meaning has benefits that it improves students' motivation through games, but it is short of spending too much time in the implementation.

Keywords: proverbs, paired meaning, games.

Pengajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah lanjutan pertama (SMP) mendapat porsi yang lebih besar jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Ini merupakan implementasi dari kebijakan pemerintah untuk memaksimalkan penguasaan bahasa Indonesia pada peserta didik. Namun di lain sisi, frekwensi pembelajaran yang banyak ini memicu munculnya kejenuhan bagi siswa. Siswa cenderung bosan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini diperparah dengan ketidakmampuan kebanyakan guru Bahasa Indonesia mengelola kelas. Proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya (Trianto, 2011). Idealnya, guru selaku sutradara dalam proses pembelajaran dituntut kreatif dan inovatif, menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran bahasa Indonesia tetap diminati oleh siswa dan memunculkan daya kreatifitas dan pengembangan oleh siswa.

Joyce dkk (2011) mengemukakan bahwa model-model pengajaran (*model of teaching*) sangat penting dalam menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada kecerdasan dan memberikan keluluasaan pada siswa untuk mendidik diri mereka sendiri. Model menjadi salah satu unsur penentu keberhasilan proses belajar-belajar.

Model pembelajaran itu sendiri terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur, keterampilan dan aktivitas peserta didik (Sani, 2013). Model yang baik adalah yang memiliki kesesuaian antara strategi dengan bahan ajar. Penerapan model yang tepat sangat membantu pesera didik untuk menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Olehnya, untuk menerapkan pembelajaran yang berkualitas, guru harus menggunakan model yang baik dan sesuai.

Salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan metode pengajaran yang tepat adalah pokok bahasan peribahasa. Materi peribahasa dalam kurikulum KTSP diajarkan pada siswa kelas 8 pendidikan dasar. Pada makalah ini akan dikemukakan model mencari pasangan makna peribahasa. Model ini menuntut strategi pembelajaran aktif oleh siswa dengan menerapkan perpaduan teknik bermain dan teknik menemukan.

METODE

Penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah studi pustaka dan observasi. Pengumpulan data dengan studi pustaka, peneliti lakukan untuk mendapatkan referensi terpercaya dalam pengembangan model pembelajaran. Data hasil studi pustaka kemudian dikembangkan dalam bentuk model pembelajaran lalu diujicobakan untuk memvalidasi keabsahan.

HASIL DAN BAHASAN

Model Pasangan Makna

Model pasangan makna merupakan model yang dikembangkan dari metode pembelajaran aktif. Dalam penerapannya, model ini menggabungkan dua teknik, yakni teknik bermain dan teknik menemukan. Model ini menekankan pada pembelajaran yang aktif sambil, menemukan sambil bermain pasangan peribahasa.

Pembelajaran model pasangan makna peribahasa dimaksudkan mencocokkan antara peribahasa dengan makna/maksud dari peribahasa itu sendiri. Model ini menggunakan strategi pembelajaran aktif yang memadukan teknik bermain dan teknik menemukan.

Dalam model ini ada 3 tahap penugasan yang harus dialami siswa, yakni: mencocokkan kata/frase lanjutan peribahasa, mencocokkan makna, dan menyebutkan makna. Untuk lebih memahami model pembelajaran ini, berikut rancangan pembelajaran:

- 1) Menyiapkan media peribahasa yang berupa kartu:
 - a. Peribahasa yang dipisahkan menjadi dua bagian. Satu bagian merupakan kata/frase awal dari peribahasa, bagian lainnya kata /frase lanjutan peribahasa tersebut. Media ini digunakan pada tugas 1.
 - b. Kartu peribahasa dan kartu makna peribahasa dibuat secara terpisah. Masing-masing kartu diberi nomor seri di bagian atas.
 - c. Pada tugas 1 siswa masing-masing mengambil satu kartu secara acak. Selanjutnya siswa mencari pasangan lanjutan kata/frase yang berada acak pada siswa lainnya.
 - d. Pada tugas 2 siswa kembali mengambil kartu secara acak sesuai arahan guru di tugas 2.
 - e. Siswa mencocokkan pasangan antara kartu peribahasa dengan kartu yang bertuliskan makna. Pencocokan dilakukan dengan bertanya pada siswa lain. Selanjutnya siswa yang menemukan pasangan peribahasa dan maknanya, berkewajiban menuliskan nomor seri yang tertera pada kartu pasangan yang cocok. Penulisan ini guna mengecek ketepatan antara peribahasa dan maknanya.
 - f. Tugas 3, yakni menyebutkan makna kata peribahasa. Penerapannya, siswa secara acak diminta menyebutkan makna peribahasa yang telah disiapkan oleh guru. Pengacakan dapat

dilakukan dengan pengundian bergilir. Siswa diminta untuk bersama-sama menyanyikan lagu daerah sambil mengacungkan tangan secara bergiliran. Siswa yang mengacungkan tangan saat lagu berakhir, makanya siswa tersebutlah yang harus menyebutkan makna kata pribahasa

Pembelajaran Aktif

Beberapa ciri dari pembelajaran aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*aktivive learning in school, 2009*) adalah sebagai berikut (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, (3) pembelajaran menuntut anak untuk berfikir tingkat tinggi, (4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, (5) mendorong anak untuk berinteraksi, (6) menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, (7) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, (8) guru memantau lalu memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Uno Hamzah (2013) mengemukakan beberapa hal yang harus dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif adalah:

- 1) Membuat rencana secara hati-hati dengan memperhatikan detail berdasarkan atas sejumlah tujuan yang jelas yang dapat dicapai.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengaplikasikan pembelajaran mereka dengan metode yang beragam sesuai dengan konteks kehidupan nyata siswa.
- 3) Secara aktif mengelola lingkungan belajar agar tercipta suasana yang nyaman tidak bersifat mengancam, berfokus pada pembelajaran serta dapat membangkitkan ide yang pada gilirannya dapat memaksimalkan waktu, sumber-sumber yang menjamin pembelajaran aktif berjalan
- 4) Menilai siswa dengan cara-cara yang dapat mendorong siswa untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari di kehidupan yang nyata, dalam hal ini disebut penilaian autentik.

Teknik Bermain

Permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, salah satu tujuannya adalah mencari kebahagiaan. Orang yang sedang bermain, bukan saja dapat menikmati permainan itu, melainkan juga memperoleh sejumlah pengalaman belajar (pengetahuan ketarampilan dan sikap). (Subana, 2011) mengemukakan bahwa permainan dapat memunculkan motivasi belajar karena hal berikut.

- 1) Permainan mampu menembus kebosanan
- 2) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- 3) Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat.
- 4) Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.
- 5) Permainan menggalakkan guru untuk kreatif. Guru dituntut untuk menciptakan permainan yang bervariasi

Permainan adalah suatu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya. Dalam permainan harus ada seperangkat peraturan yang eksplisit dan tujuan yang harus dicapai. Berikut adalah syarat keberhasilan permainan bahasa dalam proses pembelajaran.

- 1) Permainan merupakan cara pendekatan untuk mencapai tujuan belajar-mengajar.
- 2) Permainan memiliki peraturan yang tegas dan jelas sehingga tidak meresahkan peserta.
- 3) Tiap regu harus seimbang dalam jumlah dan kekuatannya.
- 4) Pilihlah permainan yang melibatkan banyak siswa.
- 5) Jangan melakukan permainan pada awal pelajaran saat siswa dalam keadaan segar.
- 6) Guru benar-benar bertindak sebagai pengelola permainan; yaitu bersikap riang, lincah tegas, dan tidak memihak.
- 7) Hentikan permainan saat siswa masih asyik ingin melanjutkannya.

Teknik Menemukan

Teknik menemukan atau (inkuiri) menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, pada teknik ini menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.

Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*Self belief*). Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.

Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, siswa tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Prinsip pembelajaran menemukan adalah :

- 1) Berorientasi pada Pengembangan Intelektual : Tujuan utama dari strategi inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir.
- 2) Interaksi: Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingkungan.
- 3) Bertanya : Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan strategi ini adalah guru sebagai “*penanya*”
- 4) Belajar untuk Berpikir: Belajar adalah proses berpikir yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak secara optimal
- 5) Keterbukaan: Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya secara terbuka.

Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Perisapan

Guru menyiapkan media pribahasa yang berupa kartu:

- 1) Pribahasa yang dipisahkan menjadi dua bagian. Satu bagian merupakan kata/frase awal dari pribahasa, bagian lainnya kata /frase lanjutan pribahasa tersebut. Media ini digunakan pada tugas 1.
- 2) Kartu pribahasa dan kartu makna pribahasa dibuat secara terpisah. Masing-masing kartu diberi nomor seri di bagian atas.

Kegiatan Membuka Pelajaran

- 1) Saat masuk ke kelas, guru terlebih dahulu mengucapkan salam lalu mengecek kehadiran siswa dan memimpin berdoa.
- 2) Guru melakukan apersepsi dengan mereview pembelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan contoh pribahasa pada siswa
- 2) Guru memberikan ilustrasi yang berhubungan dengan pribahasa. Guru memancing pengetahuan siswa tentang pribahasa
- 3) Guru memberikan penjelasan mengenai tugas 1 mencocokkan lanjutan kata/frase pribahasa pada dua kartu yang berbeda.
- 4) Sebelum memulai penugasan 1 guru memberi permainan kecil yang dapat membangkitkan motivasi siswa dan meningkatkan daya konsentrasi siswa. Permainan tersebut dengan menghitung secara bergiliran. Dalam proses penghitungan, siswa diminta mengganti angka kelipatan tiga (3) dengan kata "ping".
- 5) Pada penugasan 1 selanjutnya siswa masing-masing mengambil satu kartu secara acak.
- 6) Siswa mencari pasangan lanjutan kata/frase yang berada acak pada siswa lainnya.
- 7) Guru mengevaluasi hasil kegiatan tugas 1.
- 8) Selanjutnya guru memberikan pengarahan untuk tugas 2.
- 9) Siswa kembali mengambil kartu secara acak sesuai arahan guru di tugas 2.
- 10) Siswa mencocokkan pasangan antara kartu pribahasa dengan kartu yang bertuliskan makna. Pencocokan dilakukan dengan bertanya pada siswa lain.
- 11) Siswa yang menemukan pasangan pribahasa dan maknanya, berkewajiban menuliskan nomor seri yang tertera pada kartu pasangan yang cocok. Penulisan ini guna mengecek ketepatan antara pribahasa dan maknanya.
- 12) Guru mengevaluasi penugasan 2 lalu memberi apresiasi bagi siswa yang terlebih dahulu menemukan pasangan kartunya.
- 13) Pada tahapan berikutnya, guru menerapkan tugas 3, yakni menyebutkan makna kata pribahasa.
- 14) Siswa secara acak diminta menyebutkan makna pribahasa yang telah disiapkan oleh guru.

- 15) Pengacakan dapat dilakukan dengan pengundian bergilir. Siswa diminta untuk bersama-sama menyanyikan lagu daerah sambil mengacungkan tangan secara bergiliran. Siswa yang mengacungkan tangan saat lagu berakhir, makanya siswa tersebutlah yang harus menyebutkan makna kata peribahasa.

Kegiatan Menutup Pelajaran

- 1) Guru merefleksi seluruh proses pembelajaran dengan memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi.
- 2) Guru memberikan penugasan pada siswa untuk dikerjakan di rumah.
- 3) Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Hal yang Perlu Diperhatikan

Kurikulum

Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan materi (KTSP) peribahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan pada siswa kelas 8. Kompetensinya meliputi, siswa memahami peribahasa, siswa mampu menerjemahkan makna peribahasa. Siswa mampu menemukan peribahasa sebanyak-banyaknya. Namun materi peribahasa tidak diajarkan pada kurikulum 2013.

Media

Media yang digunakan dalam penerapan model ini sangat mudah cukup dengan kartu berpasangan bertuliskan peribahasa dan maknanya. Kartu dipisahkan antara kartu peribahasa dan kartu makna.

Evaluasi

Evaluasi dapat dilakukan guru dengan mengamati

- 1) Keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- 2) Ketepatan dalam menemukan makna kata
- 3) Pengetahuan siswa terhadap makna peribahasa

Ruang

Model ini dapat diterapkan tanpa terbatas ruang. Akan lebih menarik jika diterapkan di luar kelas. Hal tersebut untuk mengoptimalkan suasana bermain siswa serta agar tidak mengganggu kelas lainnya.

Kelompok

Model ini kelompok terbentuk dengan sendirinya. Siswa yang menemukan pasangan maknanya, maka secara otomatis menjadi kelompok (tim).

Kelebihan Model Pembelajaran Pasangan Makna

Berikut dikemukakan sejumlah kelebihan model pasangan makna.

- 1) Mendorong siswa untuk aktif mencari pasangan makna.
- 2) Mendorong siswa untuk melakukan interaksi dengan sesama siswa.

- 3) Menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat antar siswa.
- 4) Dengan teknik bermain, memunculkan perasaan senang (*enjoyment*) pada diri siswa
- 5) Dengan teknik mencari, siswa terpacu untuk menemukan hal/materi yang berkaitan dengan tugas.
- 6) Memotivasi siswa untuk mendalami materi dan menambah pengetahuan, dalam hal ini materi yang berhubungan dengan peribahasa.
- 7) Penggunaan model ini menggunakan media yang sederhana dan mudah
- 8) Model ini dapat diterapkan pada pembelajaran di dalam kelas maupun di luar.
- 9) Tidak membutuhkan alat atau perangkat kelistrikan dalam penerapan media ini, sehingga dapat dilakukan di mana saja.

Kekurangan Model Pembelajaran Pasangan Makna

Selain memiliki kelebihan, penggunaan model pasangan makna juga memiliki kekurangan jika diterapkan dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- 1) Menyita cukup banyak waktu
- 2) Berpotensi menimbulkan kegaduhan yang berlebihan yang disebabkan suara siswa yang sedang mencari pasangan makna.
- 3) Jika tidak diawasi, memberi ruang pada siswa untuk melakukan aktivitas di luar penugasan. Misalnya bercanda dengan teman lainnya.
- 4) Tidak semua siswa mengetahui makna peribahasa yang telah disiapkan oleh guru.

Model pasangan makna ini telah diujicobakan pada perkuliahan Metode Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di kelas P2TK 2014 Pascasarjana Universitas Negeri Malang. Berdasarkan ujicoba tersebut, dikemukakan sejumlah perbaikan oleh mahasiswa, diantaranya:

- 1) Guru hendaknya menyampaikan kontrak belajar dengan siswa di awal pembelajaran.
- 2) Dalam penerapan model ini, guru harus menyampaikan instruksi secara jelas. Sehingga siswa tidak mengalami kesulitan atau kebingungan dalam melakukan aktivitas belajar.
- 3) Guru harus memperhatikan kesesuaian antara kesulitan bahan ajar dengan kemampuan siswa. Dalam hal ini kesulitan peribahasa dengan tingkat pengetahuan siswa.
- 4) Guru dituntut mampu menguasai kelas. Meminimalisir kegaduhan yang ditimbulkan oleh teknik bermain yang dilakukan siswa.
- 5) Idealnya guru memberikan visualisasi pada peribahasa yang dijadikan contoh. Misalnya peribahasa *ibarat telur diujung tanduk*. Maka guru harus mampu memberikan visualisasi telur yang berada di ujung tanduk tersebut. Sehingga siswa dengan mudah memahami lalu menemukan makna peribahasa tersebut.
- 6) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk merefleksi proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Joyce, Bruce., Weil, Marsha., Chaltoun, Emile. 2011. *Models of Teaching: Model-Model Pembelajaran*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subana, M., Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa: Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kintruktifisme*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Uno, Hamzah.B., Mohamad, Nurdin. 2013. *Belajar dengan Pendekatan Pailkem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, efektif dan Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara