

BAB V

MODEL SISIPAN (KOLABORATIF-INTEGRATIF) PENGAJARAN KOSAKATA DALAM KONTEKS MULTIBAHASA

A. Latar Belakang/ Rasionalisasi

Proses pengajaran bahasa tidak sekadar mentransfer aspek pengetahuan, keterampilan, dan psikomotor dari seorang guru kepada para siswanya. Para guru perlu melakukan berbagai strategi atau upaya agar pengajaran yang akan dilaksanakan berjalan sesuai dengan harapan. Terlebih dalam lingkup sekolah yang memberlakukan pengajaran bahasa yang lebih dari satu mata pelajaran bahasa seperti di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT), pihak sekolah harus menyelaraskan keberadaan kurikulum, ketersediaan para guru bahasa, para siswanya, metodologi, dan materi pengajaran (Richard, 1990: vii).

Tentunya dalam menjalankan pembelajaran bahasa, para guru bahasa dan pihak sekolah perlu melakukan analisis kebutuhan baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Richard (1990: 2) menyarankan dua pendekatan yang harus dijalankan dalam pembelajaran bahasa yang komunikatif yaitu analisis situasi dan analisis kebutuhan komunikatif.

Pendekatan pertama, analisis situasi meliputi penggalan sejumlah data seperti berikut.

- Who are the learners?*
- What are the learners' goals and expectations?*
- What learning styles do the learners prefer?*
- How proficient are the teachers in the target language?*
- Who are the teachers?*
- What training and experience do the teachers have?*
- What teaching approach do they favor?*
- What do teachers expect of the program?*
- What is the administrative context of the program?*
- What constraints (e.g., time, budget, resources) are present?*
- What kinds of test and assessment measures are needed? (Richard, 1990: 2)*

Riadi Darwis, 2014

MODEL SISIPAN PENGAJARAN KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP, MOTIVASI, DAN KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KABUPATEN BANDUNG DALAM KONTEKS MULTIBAHASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan kata lain bahwa kita harus mengetahui mengenai hal-hal berikut.

Siapakah para siswa kita? Apa tujuan dan harapan para siswa kita? Apa gaya belajar yang lebih disukai para pemi²⁰⁵ kita? Bagaimana kemampuan para guru terhadap bahasa target? Siapakah guru-guru kita? Pelatihan dan pengalaman apa yang dimiliki para guru? Apa pendekatan yang disukai para guru? Apa harapan guru terhadap program? Apakah konteks administratif program? Apa keterbatasan yang dimiliki (seperti waktu, biaya, sumber)? Apa jenis tes dan ukuran yang diperlukan?

Pendekatan yang kedua adalah analisis kebutuhan komunikatif (Munby dalam Richard, 1990: 2). Hal ini kaitannya dengan menyatukan informasi tentang kebutuhan komunikatif pembelajar dalam bahasa target yang terangkum dalam sejumlah pertanyaan berikut.

In what settings will the learners use the target language?

What role relationships are involved?

Which language modalities are involved (e.g., reading, writing, listening, speaking)?

What types of communicative events and speech acts are involved?

What level of proficiency is required?

Dengan demikian ini menyuratkan bahwa analisis kebutuhan komunikatif meliputi sejumlah hal berikut. Apa latar yang akan digunakan pembelajar terhadap bahasa target? Meliputi peran hubungan apa saja? Meliputi mana saja bahasa yang dilakukan (seperti membaca, menulis, mendengar, berbicara)?

Langkah berikutnya yang harus ditempuh adalah menentukan tujuan umum dan tujuan khusus, mendesain RPP/ silabus, menggunakan metodologi (pendekatan/ filosofi program, peran guru, peran pembelajar, jenis kegiatan, tugas, dan pengalaman, peran dan desain materi pengajaran) yang tepat, serta melaksanakan tes dan evaluasi. Dengan demikian pada akhirnya (1) tujuan pembelajaran bahasa di dalam kelas bisa tercapai secara efektif dan efisien dan (2)

Riadi Darwis, 2014

MODEL SISIPAN PENGAJARAN KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP, MOTIVASI, DAN KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KABUPATEN BANDUNG DALAM KONTEKS MULTIBAHASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

para peserta didik merasa nyaman dan lebih bersemangat untuk belajar semua pelajaran bahasa yang ada di sekolahnya.

Atas dasar itulah, upaya penyelarasan dengan hasil temuan di lapangan yang penulis tempuh adalah menyusun sebuah model yang bisa membantu untuk mengatasi kendala penggunaan kemampuan menulis dan berbicara para siswa. Dalam hal ini model yang dibuat lebih cenderung pada upaya peningkatan penguasaan kosakata untuk semua jenis bahasa, mengingat bahasa itu sendiri memiliki peran yang salah satunya sebagai alat untuk berpikir dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan.

B. Tujuan

Adapun tujuan penerapan model sisipan (kolaboratif-integratif) pengajaran kosakata adalah sebagai berikut.

1. Menciptakan budaya kolaborasi dan integrasi dalam proses pengajaran pada para guru bahasa dengan para guru nonbahasa.
2. Meningkatkan sikap, motivasi, dan kemampuan berbahasa siswa ke arah yang lebih baik.
3. Meningkatkan kapasitas pengetahuan siswa melalui penyerapan kosakata dari proses pembelajaran sebagai jalan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.
4. Meningkatkan mental kompetitif di antara para siswa.
5. Meningkatkan kreativitas dan inovasi para guru dalam memberikan pelajaran di kelas.

C. Pengertian Model

Dalam penelitian ini desain model yang penulis usulkan adalah model sisipan pembelajaran multibahasa yang bersifat kolaboratif dan integratif dengan

Riadi Darwis, 2014

MODEL SISIPAN PENGAJARAN KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP, MOTIVASI, DAN KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KABUPATEN BANDUNG DALAM KONTEKS MULTIBAHASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mata pelajaran lainnya (Ilmu Pengetahuan Alam yang menjadi sampel). Model ini penulis rancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk memunculkan berbagai sikap dan motivasi berbahasa yang positif pada semua pihak yang terlibat baik guru maupun para siswa.

Sesuai dengan cakupannya model ini lebih melibatkan berbagai ranah keterampilan berbahasa seperti berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Namun demikian, penulis lebih menitikberatkan pada aspek menulis dan berbicara dengan konten materi yang menjadi landasannya adalah pengayaan kosakata tematik untuk bidang pelajaran nonbahasa (Ilmu Pengetahuan Alam sebagai sampel). Meskipun demikian, ranah keterampilan membaca dan menyimak secara tidak langsung hadir pula secara bersamaan.

D. Wilayah Operasional

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan beberapa batasan sekaitan dengan pemodelan kolaboratif-integratif dalam konteks pembelajaran multibahasa.

1. Model sisipan (kolaboratif-integratif)

Dalam menjalankan pembelajaran pendekatan yang dilakukan adalah dengan jalan menyisipkan muatan-muatan kebahasaan sebagai bentuk kolaborasi pelajaran bahasa (Indonesia, Sunda, Inggris, dan Arab) pada proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (sebagai sampel uji coba). Materi yang disajikan memiliki tema yang sama dengan tujuan untuk memberikan efek penguatan (kristalisasi) pada semua mata pelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Alam yang didukung dengan pemberian kosakata tematik dalam semua jenis bahasa yang dipelajari (Indonesia, Sunda, Inggris, dan Arab).

2. Rapat koordinasi

Rapat koordinasi adalah rapat yang dilakukan oleh para guru bahasa (Indonesia, Sunda, Inggris, dan Arab) dan Ilmu Pengetahuan Alam dalam rangka merumuskan pembelajaran yang memiliki visi dan misi sama untuk pencapaian

Riadi Darwis, 2014

MODEL SISIPAN PENGAJARAN KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP, MOTIVASI, DAN KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KABUPATEN BANDUNG DALAM KONTEKS MULTIBAHASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi ajar secara terintegrasi dan terkolaborasi. Di samping itu, rapat koordinasi bisa dijadikan ajang diskusi dan evaluasi tingkat kemajuan belajar para siswa pada setiap topik yang telah diajarkan maupun beberapa kendala yang dihadapi para siswa, sehingga masing-masing guru bahasa bisa saling mengoreksi dan menyiapkan strategi berikutnya untuk memberikan penguatan pada aspek materi tertentu sesuai kebutuhan.

3. *Games/ Kuis Sinonim*

Games/ kuis sinonim adalah kegiatan yang dirancang sesuai dengan tujuan atau tugas, terdapat aturan main, kompetisi antarpemain (siswa), dan komunikasi yang dilakukan antarpemain dengan bahasa lisan atau tulisan. *Games* yang dilakukan bisa bervariasi dan bisa meningkatkan motivasi siswa terhadap bahasa target karena adanya unsur kesenangan/ keceriaan, kompetisi, dan upaya meningkatkan performa belajar lebih baik.

4. *Alat bantu/ peraga*

Alat bantu/ peraga merupakan alat atau media yang bisa memudahkan guru maupun siswa memahami konsep materi yang sedang dipelajari atau diajarkan selama pembelajaran atau pengajaran berlangsung.

5. *Reward*

Reward adalah penghargaan yang diberikan guru kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan atau tugas selama *games* berlangsung pada proses pembelajaran. *Reward* yang diberikan bisa diberikan dalam berbagai bentuk yang bertujuan untuk memotivasi siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kondisi yang ada.

6. *Punishment*

Riadi Darwis, 2014

MODEL SISIPAN PENGAJARAN KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP, MOTIVASI, DAN KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KABUPATEN BANDUNG DALAM KONTEKS MULTIBAHASA

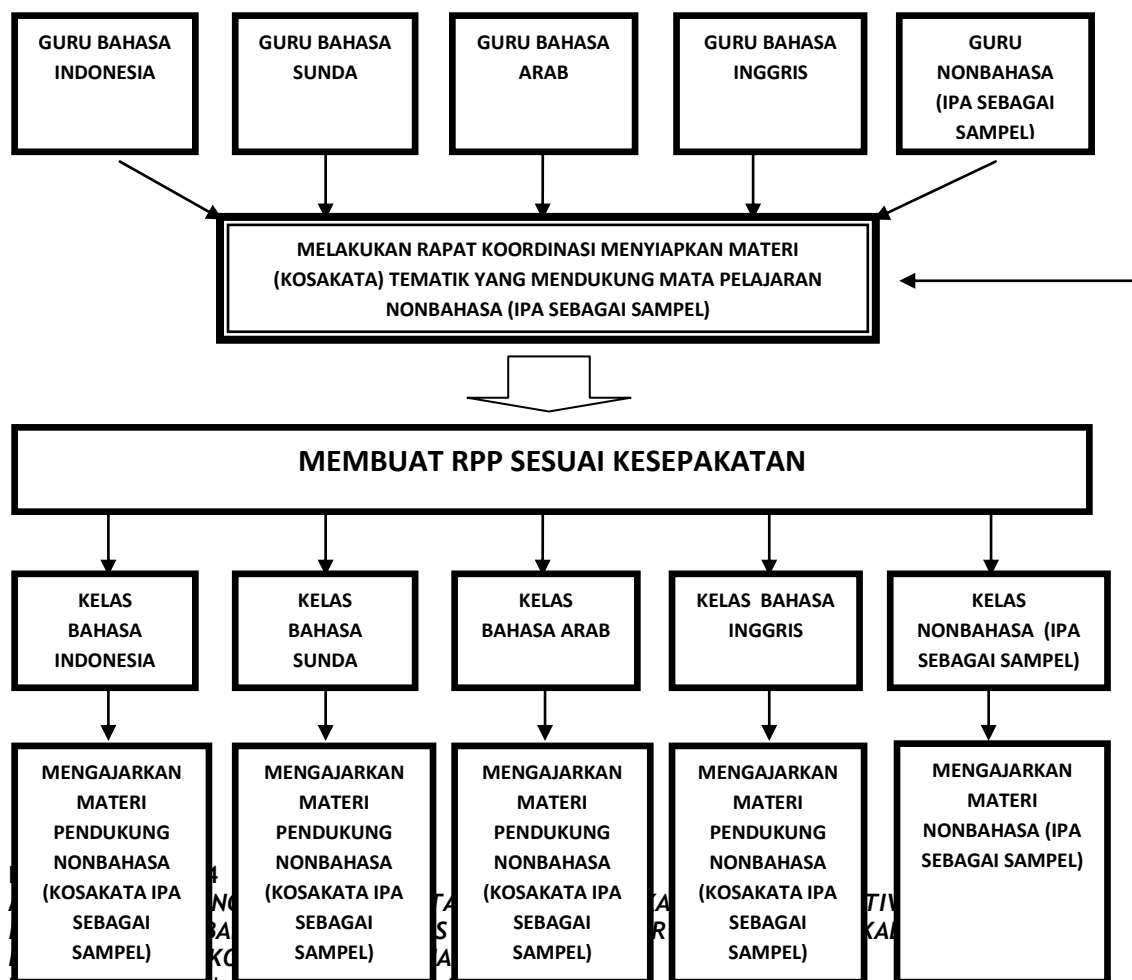
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

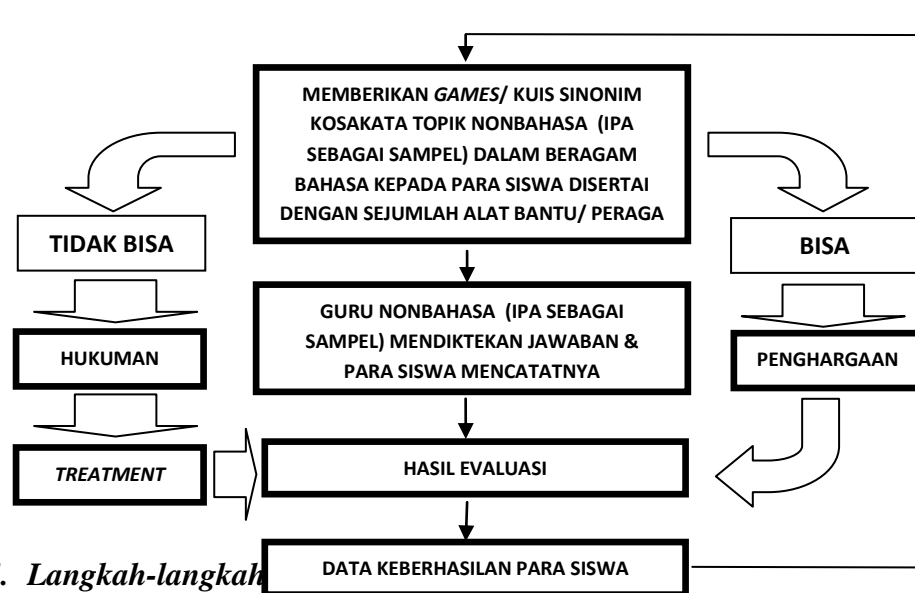
Punishment adalah hukuman yang diberikan guru kepada siswa yang tidak berhasil menjawab pertanyaan atau tugas selama *games* berlangsung pada proses pembelajaran. *Punishment* yang diberikan bisa diberikan dalam berbagai bentuk yang bertujuan untuk memotivasi siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kondisi yang ada.

7. *Treatment*

Treatment adalah satu aktivitas yang dilakukan guru untuk melakukan perbaikan/ perawatan pada siswa yang tidak bisa menjawab selama *games* berlangsung dalam pembelajaran di kelas. Bentuknya sangat bergantung pada kebutuhan/ kondisi siswa.

E. *Desain Model Sisipan dalam Konteks Pengajaran Multibahasa*





F. Langkah-langkah

1. Uji Coba I

- a. Para guru Bahasa Indonesia, Bahasa Sunda, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, dan pelajaran nonbahasa (Ilmu Pengetahuan Alam) tanpa melakukan rapat koordinasi untuk menyesuaikan materi untuk pengenalan kosakata baru yang akan diajarkan sesuai dengan topik yang akan dipelajari dalam pelajaran IPA (memberi masukan untuk guru IPA berupa daftar sinonim).
- b. Para guru bidang Bahasa Indonesia, Bahasa Sunda, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, dan IPA menyiapkan RPP sesuai tugas masing-masing.
- c. Para guru bahasa sesuai dengan bidang masing-masing mengajarkan sekaligus memperkenalkan kosakata baru bidang IPA di kelas sesuai dengan topik.
- d. Guru IPA mengajarkan topik yang dibahas sesuai tuntutan RPP.
- e. Dalam penjelasannya guru IPA memberikan kuis berupa pertanyaan sinonim untuk peristilahan dalam tiga bahasa lainnya (Sunda, Inggris, dan Arab) tanpa disertai reward dan punishment.

Riadi Darwis, 2014

MODEL SISIPAN PENGAJARAN KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP, MOTIVASI, DAN KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KABUPATEN BANDUNG DALAM KONTEKS MULTIBAHASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- f. Guru mengevaluasi proses pembelajaran tadi (mulai materi, alat bantu, dan pengondisian).
- g. Mencatat beberapa temuan.

2. Uji Coba I

- a. Para guru Bahasa Indonesia, Bahasa Sunda, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, dan pelajaran nonbahasa (Ilmu Pengetahuan Alam) melakukan rapat koordinasi untuk menyesuaikan materi untuk pengenalan kosakata baru yang akan diajarkan sesuai dengan topik yang akan dipelajari dalam pelajaran IPA (memberi masukan untuk guru IPA berupa daftar sinonim).
- b. Para guru bidang Bahasa Indonesia, Bahasa Sunda, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, dan IPA menyiapkan RPP sesuai kesepakatan.
- c. Para guru bahasa sesuai dengan bidang masing-masing mengajarkan sekaligus memperkenalkan kosakata baru bidang IPA di kelas sesuai dengan topik.
- d. Guru IPA mengajarkan topik yang dibahas sesuai tuntutan RPP berikut dengan alat bantu peraga.
- e. Dalam awal pengajaran guru menjelaskan materi baru yang akan dipelajari per hari itu.
- f. Guru IPA lalu mengadakan *recalling* hasil bahasan pertemuan sebelumnya.
- g. Guru IPA kemudian menjelaskan materi baru.
- h. Guru IPA di tengah-tengah pengajaran, mengumumkan bahwa saat itu ada *games* sekaligus menjelaskan aturan permainannya.
- i. Dalam penjelasannya guru memberikan kuis berupa pertanyaan yang mengarah pada sinonim untuk peristilahan dalam satu bahasa lainnya (Inggris) per individu.
- j. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan diberikan *reward* (hadiah).

Riadi Darwis, 2014

MODEL SISIPAN PENGAJARAN KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP, MOTIVASI, DAN KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KABUPATEN BANDUNG DALAM KONTEKS MULTIBAHASA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- k. Siswa yang tidak berhasil diberi *punishment* / hukuman oleh guru berupa coretan spidol pada tangannya.
- l. Pada tahap berikutnya guru melakukan variasi *games* untuk kelompok. Pada kelompok ini pun bentuk *reward* dan *punishment* berlaku. Khusus pada *punishment* guru melakukan pengurangan skor.
- m. Saat menjelang akhir pelajaran guru kemudian mencocokkan jawaban kuis tersebut dan meminta para siswa untuk mencatat istilah/ kosakata yang dipelajari berikut sinonimnya dalam empat bahasa.
- n. Guru mengajak siswa untuk memeriksa jawaban masing-masing sesuai dengan kunci yang sudah dimiliki guru.
- o. Guru mengevaluasi proses pembelajaran tadi (mulai materi, alat bantu, dan pengondisian).
- p. Guru mencatat kemajuan para siswa.
- q. Mencatat beberapa temuan yang kemudian untuk disampaikan dalam forum koordinasi dengan seluruh guru bahasa untuk mengatasi sejumlah problem kebahasaan para siswa baik yang memiliki tingkat keberhasilan yang baik maupun yang kurang baik.

3. Uji Coba III

- a. Para guru Bahasa Indonesia, Bahasa Sunda, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, dan pelajaran nonbahasa (Ilmu Pengetahuan Alam) melakukan rapat koordinasi untuk menyesuaikan materi untuk pengenalan kosakata baru yang akan diajarkan sesuai dengan topik yang akan dipelajari dalam pelajaran IPA (memberi masukan untuk guru IPA berupa daftar sinonim).
- b. Para guru bidang Bahasa Indonesia, Bahasa Sunda, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, dan IPA menyiapkan RPP sesuai kesepakatan.
- c. Para guru bahasa sesuai dengan bidang masing-masing mengajarkan sekaligus memperkenalkan kosakata baru bidang IPA di kelas sesuai dengan topik.

- d. Guru IPA mengajarkan topik yang dibahas sesuai tuntutan RPP berikut dengan alat bantu/ peraga.
- e. Dalam awal pengajaran guru menjelaskan materi yang akan dipelajari per hari itu.
- f. Guru IPA lalu mengadakan *recalling* hasil bahasan pertemuan sebelumnya.
- g. Guru IPA kemudian menjelaskan materi baru.
- h. Guru IPA di tengah-tengah pengajaran, mengumumkan bahwa saat itu ada *games* sekaligus menjelaskan aturan permainannya.
- i. Dalam penjelasannya guru memberikan kuis berupa pertanyaan yang mengarah pada sinonim untuk peristilahan dalam tiga bahasa lainnya (Inggris, Sunda, dan Arab) per individu.
- j. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan diberikan *reward* (hadiah).
- k. Siswa yang tidak berhasil diberi *punishment* / hukuman oleh guru berupa coretan spidol pada tangannya.
- l. Siswa yang tidak berhasil (berkendala dalam penyampaian argumentasi untuk jawaban) saat itu pula diberi *treatment* oleh guru IPA hingga siswa tersebut mampu menyampaikan gagasan dengan kalimat yang benar.
- m. Pada tahap berikutnya guru melakukan variasi *games* untuk kelompok. Pada kelompok ini pun bentuk *reward* dan *punishment* berlaku. Khusus pada *punishment* guru melakukan pengurangan skor.
- n. Saat menjelang akhir pelajaran guru kemudian mencocokkan jawaban kuis tersebut dan meminta para siswa untuk mencatat istilah/ kosakata yang dipelajari berikut sinonimnya dalam empat bahasa.
- o. Guru mengajak siswa untuk memeriksa jawaban masing-masing sesuai dengan kunci yang sudah dimiliki guru.
- p. Guru mengumumkan kelompok yang berhasil jadi juara dan kepada mereka diberikan hadiah.

- q. Guru mengevaluasi proses pembelajaran tadi (mulai materi, alat bantu, dan pengondisian).
- r. Guru mencatat nilai perolehan siswa .
- s. Mencatat beberapa temuan yang kemudian disampaikan dalam forum koordinasi dengan seluruh guru bahasa untuk mengatasi sejumlah problem kebahasaan para siswa baik yang memiliki tingkat keberhasilan yang baik maupun yang kurang baik.
- t. Dalam kesempatan terpisah para guru bahasa memberikan pelajaran menulis tentang pengalaman para siswa mempelajari IPA/ mendeskripsikan dalam waktu 30 menit dengan tujuan untuk mengevaluasi dan mengukur kapasitas daya serap serta pemahaman atas topik dan kosakatanya yang telah dipelajari selama beberapa pertemuan.

G. Evaluasi

Pengujicobaan model ini dilakukan dalam beberapa kali. Dalam percobaan pertama, para guru menerapkan sesuai agendanya masing-masing. Pada kondisi ini siswa masih belum menunjukkan reaksi yang menunjukkan kecenderungan kesungguhannya secara lebih.

Pada percobaan kedua, guru mulai menerapkan strategi dan teknik dengan cara memanfaatkan *reward & punishment* melalui games/ kuis dan penggunaan alat peraga. Kuis yang diberikan berupa sinonim nama-nama benda dalam berbagai bahasa. Sayang pada kesempatan ini guru hanya memberikan kuis sinonim hanya dalam bahasa Inggris saja.

Meskipun demikian, dalam kondisi tersebut sudah mulai terlihat ada reaksi di antara mereka. Pada saat itu, sudah mulai ada perubahan sikap, perilaku, dan motivasi pada para siswa antara senang dan khawatir. Rasa senang mulai ditunjukkan para siswa ketika guru memberitahukan bahwa mereka yang berhasil dalam menjawab kuis akan mendapatkan

hadiah. Kekhawatiran pun muncul pada sebagian mereka karena jika tidak berhasil mereka akan bersiap menerima konsekuensi berupa hukuman dari gurunya.

Pada percobaan ketiga, guru mulai memperbaiki dan meningkatkan kadar kualitas dan ragam penerapan strategi dan teknik dengan cara memanfaatkan *reward & punishment* melalui games/ kuis dan penggunaan alat peraga pada percobaan kedua. Kuis yang diberikan berupa sinonim nama-nama benda dalam empat bahasa (Indonesia, Sunda, Inggris, dan Arab) dijalankan. Di samping itu guru pun memberikan *treatment* pada anak yang tidak bisa mengutarakan pendapatnya dengan selalu memotivasi para siswa yang tidak mampu mengutarakan pendapat dalam konteks bahasa ujaran yang baik dan benar baik dalam struktur kalimat maupun diksi, hingga anak tersebut dapat melakukannya dengan adanya panduan yang baik dari guru tersebut.

Dengan adanya perlakuan *reward & punishment*, penggunaan alat peraga yang tepat pada akhirnya terbukti bahwa situasi pembelajaran menjadi lebih hidup. Tampak para siswa menjadi lebih antusias dan lebih baik lagi dalam mempelajari pelajaran karena ada iming-iming hadiah serta ada dorongan untuk menghindari hukuman atau sanksi.

Secara otomatis pengayaan kosakata dan *treatment* dari guru yang bersangkutan berdampak pada tingkat penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil uji kosakata (*pretest* dan *post test* selama 20 menit untuk 200 kosakata dalam empat bahasa @ 47 kosakata) menunjukkan bahwa skor mereka meningkat. Di samping itu, hal yang paling mengejutkan adalah adanya kenaikan signifikan pada perolehan angka rerata tingkat produksi alinea selama 30 menit siswa kelas V (3,35) melampaui kelas VI (3,02); angka rerata produksi kalimat selama 30 menit siswa kelas V (25,23) melampaui kelas VI (10,21); angka rerata produksi kata siswa kelas V

(278,18) melampaui kelas VI (111,28). Hasil pengujian dapat dilihat pada bagian lampiran.