

Dimensi-Dimensi Pembelajaran Bahasa

Siskawati Ziliwu ¹⁾; Meilyani ²⁾, Desi Rismayani Sinaga ³⁾; Wiryono Sastro Handoyo ⁴⁾
^{1,2,3,4)} Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
 Email: Pqmi6uinsu2020@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [03 Juni 2022]
 Revised [12 Juni 2022]
 Accepted [05 Juli 2022]

KEYWORDS

*Dimensions of Learning,
 Language Learning Models
 and Implementation*

**This is an open access
 article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
 license**



ABSTRAK

Artikel ini mengkaji tentang dimensi-dimensi pembelajaran bahasa pada anak MI (Madrasah Ibtidaiyah) kelas tinggi. Dimensi belajar adalah suatu kerangka kerja instruksional yang sifatnya komprehensif untuk membantu pendidik dalam merencanakan pengalaman belajar yang akan disajikan kepada peserta didiknya. Dengan belajar berbasis dimensi seperti ini merupakan inkuiri, eksplorasi, dan investigasi masalah, siswa akan terdorong untuk belajar melalui memecahkan masalah, baik secara individu belajar maupun kelompok. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menelusuri kajian-kajian yang keterkaitan dengan artikel ini baik berupa hasil penelitian ataupun kajian dalam bentuk lain. Hasil artikel ini menunjukkan peningkatan kualitas dan keterampilan berbahasa pada anak MI kelas tinggi melalui implementasi model dimensi-dimensi pembelajaran bahasa. Peningkatan kualitas ini membentuk pendidik dan peserta didik yang produktif, kreatif dan berprestasi...

ABSTRACT

This article examines the dimensions of language learning in high grade MI (Madrasah Ibtidaiyah) children. Learning dimensions are an instructional framework that is comprehensive in nature to assist educators in planning learning experiences that will be presented to their students. inquiry, exploration, and problem investigation, students will be encouraged to learn through problem solving, both individually and in groups. The method used in this research is to explore studies related to this article, either in the form of research results or studies in other forms. The results of this article show an increase in the quality and language skills of high grade MI children through the implementation of the language learning dimensions model. This quality improvement makes educators and students productive, creative and accomplished.

PENDAHULUAN

Sinonim dari dimensi adalah ukuran, format, aspek atau segi. Dimensi belajar adalah suatu kerangka kerja instruksional yang sifatnya komprehensif (comprehensive instructional framework) untuk membantu pendidik dalam merencanakan pengalaman belajar yang akan disajikan kepada peserta didiknya. Dengan kata lain, Prinsip perencanaan pembelajaran sebagai interaksi antara pengajar dengan satu atau lebih individu untuk belajar, direncanakan sebelumnya dalam rangka untuk menumbuhkembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar kepada peserta didik. Dengan belajar berbasis dimensi seperti ini merupakan inkuiri, eksplorasi, dan investigasi masalah, siswa akan terdorong untuk belajar melalui learning community (masyarakat memecahkan masalah, baik secara individu belajar) maupun kelompok.

Model merupakan suatu objek atau konsep yang digunakan untuk memaparkan sesuatu hal. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Maksudnya, bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

LANDASAN TEORI

Implementasi merupakan suatu proses penerapan bagaimana kita menerapkan sesuatu hal itu dalam kehidupan sehari-hari kita. Pendidikan berfungsi membantu seorang anak untuk mengembangkan potensinya, baik potensi di bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu, pendidikan mampu memberdayakan bakat dan minat anak, mengarahkan kepribadiannya untuk menjadi sosok yang tangguh, memiliki kepercayaan diri dan memiliki budi pekerti dan akhlak yang terpuji. Melalui pendidikan anak diupayakan mampu mengaktifkan kemampuannya dalam menyeleksi kehadiran stimulus berupa informasi yang diterima melalui indra penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan. Kemudian bagaimana informasi yang diterima tersebut diterima dalam otak dan memprosesnya menjadi ilmu pengetahuan yang bermanfaat, lalu anak akan berbuat sesuatu dari hasil pengetahuan yang barusan diperolehnya.

Berdasarkan penjelasan diatas peningkatan kualitas dan keterampilan berbahasa memang sangat diperlukan untuk meningkatkan kinerja pendidik dan meningkatkan pengetahuan peserta didik, sehingga menjadi pendidik yang profesional dan peserta didik yang berkualitas yang diharapkan bisa saling bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar disekolah demi untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penelitian ini adalah Library Research. Metode penelitian studi kepustakaan merupakan metode penelitian yang serangkaian kegiatannya dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, serta mengelola bahan penelitian. Penelitian kepustakaan yaitu jenis penelitian yang dilakukan dengan membaca buku-buku atau majalah dan sumber data lainnya untuk menghimpun data dari berbagai literatur, baik perpustakaan maupun di tempat-tempat lain adalah. Jadi, pengumpulan data ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data tertulis yaitu dengan mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal dan artikel yang relevansi dengan model yang dianalisis.

Analisis data yang digunakan content analysis. Metode content analysis merupakan catatan penelitian yang diambil dari menelaah entitas isi catatan bahan bacaan pustaka yang pembahasannya bersifat mendalam. Analisis ini biasanya digunakan dalam penelitian kualitatif. Dimana penelitian kualitatif (qualitative research) deskriptif adalah suatu penelitian yang untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Dimensi Pembelajaran Bahasa

Sinonim dari dimensi adalah ukuran, format, aspek atau segi. Dimensi belajar adalah suatu kerangka kerja instruksional yang sifatnya komprehensif (comprehensive instructional framework) untuk membantu pendidik dalam merencanakan pengalaman belajar yang akan disajikan kepada peserta didiknya. Dengan kata lain, Prinsip perencanaan pembelajaran sebagai interaksi antara pengajar dengan satu atau lebih individu untuk belajar, direncanakan sebelumnya dalam rangka untuk menumbuhkembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Secara garis besar strategi pembelajaran bahasa diklasifikasikan menjadi enam tipe yaitu sebagai berikut:

1. Strategi kognitif membantu pembelajar untuk mampu memanipulasi materi bahasa secara langsung misal meringkas teks, mencatat dan sebagainya.
2. Strategi metakognitif merupakan strategi yang dipakai untuk mengatur proses pembelajaran secara menyeluruh misal menjadwalkan, mengevaluasi keberhasilan, mengorganisaikan materi dan tugas.
3. Strategi berhubungan dengan memori membantu pembelajar menghubungkan satu hal atau konsep dalam bahasa target dengan hal lain tetapi tidak mendalam misal penggunaan akronim, rima, gerakan tubuh.
4. Strategi kompensatori membantu pembelajar menemukan pengetahuan yang belum ada atau kurang misal menebak berdasarkan konteks teks, menggunakan sinonim, isyarat.
5. Strategi afektif membantu pembelajar mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan emosi dan perasaan misal percaya diri, kecemasan.
6. Strategi social membantu pembelajar untuk dapat bekerja sama dengan pembelajar lain dan memahami budaya bahasa lain.

Berkenaan dengan kegiatan berbahasa dan melalui pembelajaran bersastra. Dimana siswa dibantu melalui kelompok untuk melakukan belajar brainstorming intrakelompok sesuai materi yang akan dibahas. Dengan belajar berbasis dimensi seperti ini merupakan inkuiri, eksplorasi, dan investigasi masalah, siswa akan terdorong untuk belajar melalui learning community (masyarakat memecahkan masalah, baik secara individu belajar). maupun kelompok.

Model Pembelajaran Bahasa

Model merupakan suatu objek atau konsep yang digunakan untuk memaparkan sesuatu hal. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Maksudnya, bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada



peserta didik. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Berikut beberapa model pembelajaran:

Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Cooperative learning merupakan bentuk pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif. Jumlah anggota dalam kelompok kelompok kecil tersebut berkisar antara 4 sampai 6 orang. Kelompok ini dibentuk dengan struktur yang bersifat heterogen.

Konsep pembelajaran menggunakan model ini dimaknai sebagai kerja kelompok. Pemaknaan ini tidak salah sepenuhnya karena pada hakikatnya cooperative learning sama dengan kerja kelompok. Akan tetapi tidak semua kerja kelompok dapat serta-merta disebut cooperative learning. Dalam model pembelajaran kooperatif diharapkan ada interaksi yang lebih luas, interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui proses antara peserta belajar sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri. Pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan sistem pengelompokan.

Lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Prinsip ketergantungan positif
2. Tanggung jawab perseorangan
3. Interaksi tatap muka
4. partisipasi dan komunikasi
5. Evaluasi proses kelompok.

Model Pembelajaran Berbasis Permainan

Permainan merupakan hal yang paling dekat dengan dunia anak-anak. Hampir tidak ada anak yang tidak menyukai permainan. Selain menyenangkan permainan merupakan aktivitas yang bermanfaat bagi anak. Permainan dapat melatih motorik anak. Selain itu, permainan juga dapat membantu meningkatkan daya konsentrasi anak ketika dilakukan dalam tim atau bersama teman yang lain. Permainan juga dapat berguna untuk melatih anak bersosialisasi dengan orang lain di luar dirinya, anak dapat belajar menghargai, menghormati dan bertoleransi. Permainan memungkinkan anak mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukan nya dengan cara yang menyenangkan.

Ada beberapa model pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran berbasis permainan, yaitu:

Model pembelajaran permainan bermain peran dan penerapannya dalam pembelajaran bahasa.

Model pembelajaran bermain peran keberhasilannya bergantung pada kualitas permainan peran. Prosedur bermain peran yaitu melakukan pemanasan, memilih partisipan, menyiapkan pengamat, menyiapkan panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, berbagai pengalaman dan simpulan. Model pembelajaran bermain peran juga menggunakan perlengkapan atau properti untuk menunjang jalannya alur cerita. Model pembelajaran yang satu ini juga dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran.

Model pembelajaran simulasi sosial

Simulator merupakan alat untuk mempresentasikan realitas yang dapat dikendalikan. Prosedur pembelajaran yang menggunakan model ini sangat bergantung pada peranan guru sebagai fasilitator. Guru harus memegang empat hal penting yaitu menjelaskan, mengawasi, melatih dan berdiskusi. Guru harus dapat menjelaskan segala aturan dalam simulasi, termasuk konsekuensi-konsekuensinya. Simulasi di desain dengan tujuan dan aturan tertentu, untuk itu guru juga harus mengawasi jalannya simulasi. Guru juga harus memberikan petunjuk dan arahan untuk melatih siswa agar tidak melakukan kesalahan dalam simulasi. Untuk pembelajaran bahasa, model pembelajaran simulasi dapat diterapkan pada saat pembelajaran tentang ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Model pembelajaran simulasi dapat diadopsi dan disesuaikan dengan keperluan.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Guru yang berada dalam kelas yang menerapkan sistem pembelajaran berbasis masalah akan menghadirkan permasalahan-permasalahan atau persoalan-persoalan nyata ke hadapan siswanya untuk dianalisis atau didiskusikan.

Untuk menghadapi dan mengatasi problem yang terjadi dalam dunia nyata, kehidupan yang realistis, siswa harus diberi pemahaman bahwa seluruh proses berpikir aktivitas mental terlibat di dalamnya. Ada kerja yang sistematis dalam otak, yaitu sistemik, analisis general, divergen dalam siklus tertentu. Pembelajaran berbasis masalah akan membantu memperjelas dan mempertegas cara berpikir.

Tiga ciri utama pendekatan pembelajaran berbasis masalah yaitu:

1. Merupakan aktivitas pembelajaran
2. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan masalah
3. Pemecahan masalah dilakukan dengan pendekatan berpikir secara ilmiah

Tahapan ini sangat penting karena guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang akan dilakukan siswa dan juga pendidik serta bagaimana cara seorang guru mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini memiliki tujuan untuk memberikan motivasi agar siswa dapat dengan mudah mengerti pembelajaran yang dilakukan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam pembelajaran antara lain yaitu:

1. Pembelajaran menyelidiki masalah-masalah penting bagaimana menjadi siswa yang mandiri
2. Permasalahan dan pertanyaan yang diselidiki tidak memiliki jawaban yang pasti
3. Penyelidikan, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi
4. Menganalisis, siswa didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka dan penuh dengan kebebasan.

Pembelajaran Berbasis Penemuan

Merupakan teori belajar yang menempatkan siswa sebagai pembelajar aktif untuk menciptakan pengetahuan yang diharapkan. Langkah-langkah pembelajaran dalam model ini antara lain sebagai berikut ini:

Menciptakan stimulus

Kegiatan menciptakan stimulus dilakukan ketika siswa melakukan kegiatan mengamati keterangan atau kenyataan menggunakan cara melihat, mendengar, membaca, atau menyimak. Fakta yang disediakan dimulai berdasarkan yang sederhana sampai kompleks atau kenyataan yang menyebabkan kontroversi.

Menyiapkan Pernyataan Masalah

Pengajar memberi kesempatan pada siswa buat mengidentifikasi kasus-kasus yang relevan menggunakan bahan pelajaran. Kemudian siswa menentukan keliru dirumuskan pada bentuk paragraph dalam pembelajaran teks anekdot, pengajar menaruh model pada bentuk cerita bergambar.

Mengolah Data

Pada tahap ini siswa melakukan pengolahan data yang diperoleh lalu ditafsirkan, diolah dan diklasifikasikan untuk membantu penyelesaian proyek.

Memverifikasi Data

Siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban atas proyek yang dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk proses belajar dengan baik dan kreatif.

Menarik Simpulan

Proses menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua proyek yang dilakukan dengan memperhatikan verifikasi.

Pembelajaran Berbasis Proyek

Merupakan metode atau model belajar yang menggunakan langkah awal dalam mengumpulkan data dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pemilihan model Project Based Learning memerlukan dukungan persyaratan untuk mereduksi kendala yang sering terjadi, antara lain:

1. Peserta didik terbiasa dengan aktivitas pemecahan masalah sehingga proyek tidak memakan waktu terlalu lama
2. Dukungan sarana dan prasarana memadai
3. Pengaturan waktu dan jadwal kegiatan yang terkontrol
4. Perlunya kejelasan tugas dan hasil yang diharapkan dari kegiatan proyek.



Kemudian, manfaat dari pemilihan model pembelajaran Project Based Learning, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar
2. Mendorong kemampuan peserta didik melakukan pekerjaan penting
3. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis
4. Mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pengolahan sumber daya
5. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan dalam menyelesaikan tugas
6. Melibatkan para siswa untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari
7. Membuat suasana belajar menyenangkan sehingga peserta didik maupun guru menikmati proses pembelajaran

Implementasi Dimensi Pembelajaran Bahasa

Implementasi merupakan suatu proses penerapan bagaimana kita menerapkan sesuatu hal itu dalam kehidupan sehari-hari kita. Pendidikan berfungsi membantu seorang anak untuk mengembangkan potensinya, baik potensi di bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu, pendidikan mampu memberdayakan bakat dan minat anak, mengarahkan kepribadiannya untuk menjadi sosok yang tangguh, memiliki kepercayaan diri dan memiliki budi pekerti dan akhlak yang terpuji. Melalui pendidikan anak diupayakan mampu mengaktifkan kemampuannya dalam menyeleksi kehadiran stimulus berupa informasi yang diterima melalui indra penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan. Kemudian bagaimana informasi yang diterima tersebut diterima dalam otak dan memprosesnya menjadi ilmu pengetahuan yang bermanfaat, lalu anak akan berbuat sesuatu dari hasil pengetahuan yang barusan diperolehnya.

Pembelajaran diterapkan dengan mengembangkan tiga ranah, yaitu:

1. Kognitif (pengetahuan), merupakan proses pembelajaran di kelas, diberikan pengetahuan dengan berbagai sumber yang ada. Penyampaian dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.
2. Afektif (sikap sosial), hal ini harus memiliki sikap yang terpuji, sopan santun, dan saling menghargai antarsesama. Ini merupakan penyampaian pembelajaran, maka hal ini dapat menghasilkan output yang baik terhadap siswa.
3. Psikomotorik (keterampilan), yaitu proses pembelajaran yang menekankan dari pengetahuan yang didapat dari proses pembelajaran di kelas, melalui gerak fisik seperti mengerjakan soal, atau segala proyek dengan cepat dan teliti, dengan cara membuat media pembelajaran atau karya-karya yang dapat bermanfaat bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut:

Dimensi belajar merupakan suatu kerangka kerja instruksional yang sifatnya komprehensif (comprehensive instructional framework) untuk membantu pendidik dalam merencanakan pengalaman belajar yang akan disajikan kepada peserta didiknya.

Adapun model dimensi pembelajaran meliputi:

1. Model pembelajaran kooperatif
2. Model pembelajaran berbasis permainan
3. Model pembelajaran berbasis masalah
4. Model pembelajaran berbasis penemuan
5. Model pembelajaran berbasis proyek

Implementasinya dalam proses pembelajaran mengembangkan tiga ranah, yaitu:

1. Kognitif (pengetahuan)
2. Afektif (sikap sosial)
3. Psikomotorik (keterampilan)

DAFTAR PUSTAKA

Daulay Nurussakinah.2022.Psikologi Pendidikan dan Permasalahan Umum Peserta Didik.Medan:Perdana Publishing

- Lalu Mas'ud, "Pemilihan Metode dan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Tuntutan Kurikulum 2013 (Kajian Konseptual Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA), Jurnal Prasi, Vol. 9, No. 17, 2014
- Mahmud.2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia
- Maman,S.(2006).Dimensi-Dimensi Kontekstual di Dalam Penulisan Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia.Diksi,13(2)
- Mestika, Zed. 2008. Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Rusman.2016.model-Model Pembelajaran.Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman.2018.Model-Model Pembelajaran:Mengembangkan Profesiolisme Guru.Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Suryaningsih,Ni Made Ayu,dkk.2016.Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.Jurnal Pendidikan Indonesia.Vol 5.No.2 Tahun 2016,hlm,212-220.