

SKENARIO PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, DAN MENYENANGKAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SISWA MENULIS KALIMAT MELALUI PEMANFAATAN MEDIA KARTU BERGAMBAR

Izhar

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Muhammadiyah Pringsewu

izharhamka@gmail.com

Abstract

The teacher faced problems in teaching about learning scenario contained active learning, creativity, and pleasure. There were results from some workshops for enhancing learning quality through learning media. However, the use of learning media did not effective in elementary level. The teacher teach in conventional way in teaching their students, the example in teaching structure, the teacher used conventional board. Whereas, some media were made and enhanced for learning success, such as using picture card. Through this media, active, creative and pleasure learning with Islamic value will be come true.

Keyword: *Picture card, Structure.*

1. PENDAHULUAN

Problema yang sering dihadapi guru di dunia pendidikan saat ini ialah bagaimana merancang skenario pembelajaran yang di dalamnya harus ada nuansa pembelajaran aktif, kreatif, dan juga harus menyenangkan. Ketiga aspek tersebut dewasa ini menjadi harapan dan tuntutan bagi para guru dalam menyelenggarakan pembelajaran. Berbagai lokakarya, bengkel kerja, dan pelatihan sering diselenggarakan guna

menyiasati atau memperoleh wawasan terkait penyelenggaraan pembelajaran yang efektif. Ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran menjadi pertimbangan bagi para guru dalam melaksanakan perannya di kelas.

Sebenarnya tidak ada media atau metode pembelajaran yang lebih efektif dari media atau metode pembelajaran lainnya. Media dan metode pembelajaran yang efektif adalah media dan metode

yang mampu membuat siswa belajar dan terjadinya perubahan pada diri mereka, baik perubahan dari segi sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka. Lingkungan, siswa, dan materi menjadi hal-hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam menggunakan media. Boleh jadi media yang satu sangat efektif digunakan untuk satu materi dalam satu waktu atau beberapa waktu, tetapi kurang, bahkan tidak efektif bila digunakan pada materi atau situasi pembelajaran lainnya.

Di lembaga pendidikan, khususnya Sekolah dasar, penggunaan media sangat penting. Media bukan hanya untuk mempermudah guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Bahkan, nilai-nilai islami dapat disisipkan. Jadi, dapat dikatakan bahwa meski mata pelajaran yang dibelajarkan adalah bahasa Indonesia, namun, dapat juga diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain. Hal tersebut tentunya dapat terwujud bagaimana cara guru mengolah skenario pembelajaran sehingga berbagai aspek dari tuntutan pembelajaran itu sendiri dan aspek hasil kemampuan yang akan

dicapai siswa dapat berhasil tercapai dengan baik.

Salah satu materi pelajaran yang dapat disisipi dengan kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan, dan memiliki nilai-nilai islami pada Sekolah Dasar ialah materi yang mengharuskan siswa terampil menulis, yakni yang di dalamnya membuat berbagai kalimat, baik kalimat informasi, kalimat tanya, atau kalimat perintah. Bahkan, pada Kurikulum 2013 yang diberlakukan, penerapan membuat kalimat bukan saja tampak pada siswa SD, muatan materi pada siswa SMA pun diharapkan dapat dikembangkan melalui ketiga kalimat tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada Buku Teks Kurikulum 2013 untuk SMA kelas X pada halaman 42 dan 43.

Berdasarkan hasil pengamatan di beberapa sekolah dasar di daerah Pasarbaru Kecamatan Kedondong Pesawaran Lampung, penyelenggaraan pembelajaran khususnya dalam menulis kalimat masih menerapkan pola pembelajaran lama, yakni pemberian dan penjelasan contoh langsung dengan menggunakan media papan tulis dan dilanjutkan dengan pemberian latihan kepada siswa. Sehingga, suasana

pembelajaran yang dirasakan ialah suasana pembelajaran yang minim sekali dengan keaktifan, kekreatifan, kesenangan belajar, dan juga terdapat nilai-nilai islami pada muatan materi pembelajaran. Apa yang coba dilakukan kiranya sedikit sekali meninggalkan kesan dan terus teringat pada kognitif mereka. Padahal, guru-guru sering memperoleh informasi terkait pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Menyikapi hal tersebut, lebih-lebih pada kurikulum 2013 ini yang menuntut keseimbangan siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta mengandung pendidikan karakter di dalamnya, penulis akan mencoba mengetengahkan skenario pembelajaran yang memuat unsur-unsur tersebut. Penulis akan mencoba menuliskan skenario pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan, serta bernilai islami dalam mengembangkan kemampuan siswa menulis kalimat melalui media kartu gambar yang sering penulis terapkan dalam mata kuliah media pembelajaran di setiap tahunnya. Meskipun sifat tulisan berdasarkan

pengalaman membelajarkan mahasiswa yang tidak terekam secara ilmiah dalam ranah penelitian, penulis berharap karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca budiman, khususnya para guru sekolah dasar dalam mengajarkan menulis atau mengembangkan kalimat. Rekam data hasil evaluasi pembelajaran melalui pemanfaatan media kartu bergambar yang penulis peroleh menunjukkan bahwa media tersebut dapat memberikan hasil yang optimal dan mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Penulisan Kalimat

Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan ide, pikiran, sikap, dan perasaan dalam bentuk lambang atau simbol yang disepakati dan maknanya diterima dengan baik oleh masyarakat tertentu. Untuk dapat menulis dengan baik diperlukan pengetahuan tentang kata, kaidah sintaksis (kalimat) secara mapan, dan daya nalar kita terhadap apa yang kita pikirkan.

Pengetahuan tentang aplikasi menyusun kalimat sangat penting sebab kegiatan manusia dalam setiap harinya diimbangi dengan banyaknya pengungkapan maksud melalui kalimat,

baik kalimat lengkap maupun kalimat yang tak lengkap namun dipahami maksudnya oleh penerima pesan. Oleh karena komunikasi yang dijalin merupakan komunikasi yang tak lepas dari konteks di mana bahasa tersebut dipergunakan maka penyusunan kalimat pun hendaknya memperhatikan siapa yang berbicara kepada siapa, di mana pembicaraan terjadi, waktunya kapan, dan sebagainya.

Meskipun demikian, penguasaan terhadap kalimat yang berkaidah dengan pola tertentu wajib dikuasai siswa di sekolah sebagai peranti dalam mengembangkan ide atau gagasan yang menjadi maksud dan tujuannya. Lebih-lebih dalam kurikulum berbasis teks saat ini yang menuntut segala sesuatu harus berbasis data dan fakta. Kalimat penting dalam menunjang tulisan siswa.

Goris Keraf (1993: 34) mengatakan bahwa kalimat merupakan suatu bentuk bahasa yang mencoba menyusun dan menuangkan gagasan-gagasan seseorang secara terbuka untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Pendapat Keraf mengindikasikan bahwa kalimat mesti tersusun dengan baik sehingga mampu mewakili gagasan si pemiliknya. Selanjutnya, Nini Ibrahim (2012: 91)

mengatakan bahwa kalimat ialah bagian ujaran yang mempunyai struktur minimal subjek (S) dan predikat (P) dan intonasinya menunjukkan bagian itu sudah lengkap dengan makna. Intonasi kalimat dalam bahasa tulis dilambangkan dengan titik, tanda tanya, atau tanda seru.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa kalimat merupakan bentuk bahasa atau ujaran yang minimal tersusun atas subjek dan predikat, digunakan sebagai medium untuk mengungkapkan gagasan-gagasan seseorang yang dilengkapi dengan intonasi. Intonasi itu sendiri berelasi dengan makna dan dalam bahasa tulis intonasi tersebut dilambangkan dengan titik, tanda tanya, dan tanda seru.

Unsur-unsur kalimat tersiri atas: 1) subyek, yakni bagian kalimat yang menunjukkan pelaku, tokoh, sosok (benda), sesuatu hal, atau suatu masalah yang menjadi pangkal persoalan, 2) Predikat, yakni bagian kalimat yang memberi tahu atau melakukan tindakan apa atau dalam keadaan bagaimana subjek tersebut, 3) Objek, yakni bagian kalimat yang melengkapi predikat dan umumnya diisi oleh nomina, frasa nomina, atau klausa, 4) pelengkap, yakni bagian kalimat yang melengkapi predikat,

dan 5) keterangan, yakni bagian kalimat yang menerangkan berbagai hal bagian kalimat yang lainnya, biasanya diisi oleh keterangan tempat, waktu, dan keterangan tambahan berupa aposisi.

Contoh dari unsur-unsur kalimat tersebut nampak pada kalimat berikut:

(1) Harimau adalah hewan yang ganas

S P

(2) Ibu sedang membeli sayuran di pasar

S P O K

(3) Hidup harus berlandaskan Pancasila

S P Pel

Selain itu, ditinjau dari segi klausanya, Hasan Alwi dkk. (2003: 39-40) kalimat dibedakan atas kalimat tunggal dan kalimat majemuk. Kalimat tunggal ialah kalimat yang proposisinya satu dan karena itu predikatnya pun satu. Sedangkan, kalimat majemuk ialah kalimat yang terdiri atas lebih dari satu proposisi sehingga mempunyai paling tidak dua predikat yang tidak dapat dijadikan suatu kesatuan. Misalnya:

(1) Dia pergi sekolah.

(2) Ayah pergi ke ladang *ketika* adik tidur pulas.

Kalimat (1) pada contoh di atas merupakan kalimat tunggal, sedangkan, kalimat (2) merupakan contoh dari kalimat majemuk.

Kalimat berdasarkan Fungsinya

Berdasarkan fungsinya dalam komunikasi, kalimat dibedakan atas kalimat berita (kalimat deklaratif), kalimat tanya (kalimat interogatif), dan kalimat perintah (kalimat imperatif). Gorys Keraf (1991: 203-208), mendefinisikan ketiga tipe kalimat itu. Ia mengatakan bahwa kalimat berita (deklaratif) adalah kalimat yang mengandung suatu pengungkapan peristiwa atau kejadian. Kalimat semacam ini biasanya mengandung suatu pernyataan yang dapat dibuktikan kebenarannya atau kesalahannya. Kalimat tanya adalah kalimat yang mengandung suatu permintaan agar penanya diberi informasi mengenai suatu hal. Sedangkan, yang dimaksud kalimat perintah ialah kalimat yang mengandung perintah atau permintaan agar orang lain melakukan suatu hal yang diinginkan oleh orang yang memerintah. Perintah meliputi suruhan yang keras hingga ke permintaan yang sangat halus. Begitu pula suatu perintah dapat ditafsirkan sebagai hal mengizinkan seseorang untuk mengerjakan sesuatu, malahan sampai kepada tafsiran (konotasi) ejekan atau sindiran. Perintah dapat pula berbalik dari menyuruh berbuat sesuatu menjadi

mencegah atau melarang berbuat sesuatu. Makna yang didukung oleh kalimat perintah tersebut, tergantung pula dari situasi yang dimasukinya.

Ketiga tipe kalimat tersebut dapat diamati sebagai berikut:

- (1) Harimau merupakan hewan mamalia.
- (2) Harimau biasa hidup berkelompok.
- (3) Apakah semua hewan dapat hidup di hutan?
- (4) Di mana saja hewan ciptaan Tuhan tinggal?
- (5) Janganlah kita mebang pohon sembarangan!
- (6) Kita harus bisa menjaga lingkungan atau lingkungan itu sendiri yang akan merugikan kita

Kalimat (1) dan (2) pada contoh di atas merupakan kalimat berita (deklaratif), yakni berisi tentang harimau. Kalimat (3) dan (4) merupakan kalimat tanya (interogatif), kalimat yang meminta seseorang untuk meberikan informasi tentang hewan sesuai dengan yang diminta sipenanya. Kalimat (5) dan (6) merupakan kalimat perintah untuk selalu menjaga lingkungan, dan khusus kalimat (6) merupakan kalimat perintah bentuk majemuk.

Media dan Jenisnya

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Selain itu, Hamidjojo dalam Azhar Arsyad (2014), menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima.

Selanjutnya, Rossie dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televis, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media ialah segala sesuatu (manusia, materi, alat, bahan, atau kejadian) yang digunakan sebagai perantara atau pembawa pesan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pemanfaatan media sangat penting dalam menunjang pembelajaran. Selain mempermudah guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, media dapat memotivasi dan menambah gairah belajar siswa. Siswa yang tadinya kurang aktif dapat menjadi lebih aktif, dan yang tadinya kurang kreatif dapat termotivasi untuk lebih kreatif, dan tentunya kesenangan proses pembelajaran akan dirasakan oleh siswa.

Dalam pemanfaatannya, guru selaku agen pembelajaran harus mengetahui secara pasti media yang digunakan, baik cara menggunakannya, kelebihan maupun kelemahannya. Pada prinsipnya media yang digunakan harus tetap memperhatikan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi ajar, sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kondisi siswa, harus efektif dan efisien, kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan klasifikasinya, media pembelajaran dapat dibedakan atas: 1) media audio, yakni media yang hanya memanfaatkan suara sebagai penyampai informasi/pesan pembelajaran. Media ini berupa radio, laboratorium bahasa dan rekaman suara; 2) media visual, yakni media yang memanfaatkan tayangan visual sebagai penyampai

pesan/informasi tanpa ada suara. Media ini dapat berupa film slide, kartu bergambar, transparansi, gambar, lukisan, dsb.; 3) media audiovisual, yakni media yang selain memanfaatkan suara sebagai penyampai pesan juga memanfaatkan tayangan visual. Media ini merupakan gabungan dari komponen media audio dan media visual. Media ini dapat berupa video, televise, slide suara, dsb.

Media Kartu Gambar

Media kartu gambar merupakan bagian dari media visual, yakni media yang memanfaatkan tayangan visual sebagai penyampai informasi/pesan. Kartu-kartu yang digunakan dapat berisi gambar-gambar tentang buah-buahan, binatang, benda, manusia, dan objek-objek lainnya. Dengan adanya objek yang dapat dilihat secara langsung, maka kegiatan pembelajaran dapat terselenggara dengan baik. Surrachman sebagaimana dikutip oleh Suharti dalam skripsinya (2009) mengatakan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan perhatian, minat, meningkatkan daya kreasi, membuat isi pelajaran tidak mudah terlupakan, dan membuat proses belajar atau komunikasi berjalan lancar.

Prinsip media visual, khususnya media kartu gambar ialah gambar harus terlihat jelas, sederhana, dan padu. Jelas, dimaksudkan agar gambar memiliki kualitas yang baik saat dilihat oleh seluruh siswa. Sederhana, dimaksudkan bahwa gambar tidak boleh terlalu rumit sehingga para siswa mengalami kebingungan akan ditekankan ke grafis yang mana ia akan membuat kalimat. Sementara itu, padu dimaksudkan bahwa jika terdapat beberapa gambar dalam satu kartu, maka gambar harus terjalin dengan baik dan membentuk satu kegiatan atau satu tema.

Media kartu bergambar yang penulis terapkan dalam pembelajaran adalah media kartu bergambar yang simetris berukuran 6x9 cm. Dalam pembelajarannya, penulis meminta siswa menyiapkan sendiri media kartu bergambar hasil dari menggambar atau hasil dari menempel pada kartu dengan ukuran yang ditentukan. Masing-masing siswa menyiapkan minimal 2 atau 3 buah kartu bergambar. Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan dengan menggunakan media kartu gambar dalam menyusun kalimat ialah:

- (1) Kartu gambar dikocok dan dibagikan kepada setiap peserta sampai habis, kalau ada sisa diletakkan.
- (2) Satu kartu dibuka sebagai dasar permulaan permainan.
- (3) Pemain membuka kartu yang dipegangnya sambil mengucapkan kalimat yang berkaitan dengan kedua gambar.
- (4) Pemain dianggap sah jika kalimat yang dibuat logis, baik dan benar.
- (5) Pemain yang kartunya habis terlebih dahulu dianggap sebagai pemenangnya.

2. PEMBAHASAN

Dewasa ini, proses pembelajaran diarahkan agar siswa memperoleh tiga ranah yang seimbang, yakni ranah pengetahuan, ranah keterampilan, dan ranah sikap. Keseluruhan ranah tersebut harus tampak saat terjadinya atau selesainya proses pembelajaran. Untuk itu, para guru harus benar-benar memikirkan dan mendayagunakan seluruh potensi yang dimiliki, baik materi, metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan sekolah, dan instrumen pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran, lebih luasnya tujuan pendidikan. Guru harus tepat memilih

dan mengoperasikannya sehingga ketiga ranah tersebut dapat tercapai secara maksimal.

Media kartu gambar merupakan media visual yang sederhana dan efisien, baik guru maupun siswa dapat menyediakannya. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu gambar dapat membuat siswa aktif, kreatif, diperolehnya kesenangan pembelajaran, dan dapat juga diintegrasikan dengan sisipan nilai-nilai islam. Dengan segala kesenangan dan kegembiraan yang terjadi, kelemahan pemanfaatan media kartu gambar ini ialah kelas menjadi sorai. Untuk itu, diperlukan pengondisian kelas terlebih dahulu oleh guru untuk mengantisipasi terganggunya kelas lain.

Adapun skenario pembelajaran menggunakan media kartu gambar penulis deskripsikan melalui tahapan sebagai berikut:

Setelah semua kartu dibagikan dan diberikan secara acak kepada siswa, guru meminta siswa untuk memperlihatkan kartu dengan mengangkat tangan mereka. Pada tahap pertama guru dapat meminta siswa satu persatu untuk menyusun kalimat. Hal tersebut untuk memancing keterampilan siswa. Sebagai contoh, 4 gambar di bawah ini adalah contoh kartu-

kartu yang digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat. Kartu gambar nomor (1) adalah kartu gambar yang dimiliki oleh guru dan akan dijadikan sebagai dasar permulaan permainan. Sementara itu, kartu gambar nomor (2), (3), dan (4) adalah kartu gambar milik siswa yang berbeda.

Langkah pertama, seraya menunjukkan kartu gambarnya, guru meminta siswa untuk memperlihatkan kartu gambar yang mereka miliki. Kartu gambar guru sendiri diperlihatkan dan dipegang pada tangan kanan.

Langkah ke dua, setelah kartu gambar milik guru, dan kartu gambar milik siswa telah dilihat secara saksama, guru mencoba menunjuk secara acak siswa untuk membuat kalimat berdasarkan kartu gambar tersebut. Siswa yang mencoba membuat kalimat ialah siswa yang kartu gambarnya diambil oleh guru.

Langkah ke tiga, guru memperlihatkan kepada semua siswa kartu gambar miliknya dan kartu gambar milik siswa yang ia ambil. Kartu gambar milik guru dipegang menggunakan tangan kanan, sementara kartu gambar milik siswa dipegang menggunakan tangan kiri. Kemudian, siswa si pemilik

kartu gambar tersebut menyusun kalimat dengan menggabungkan kartu gambar milik guru dan miliknya. Setiap kartu gambar yang dipegang di tangan kanan akan menjadi kata atau kalimat pertama yang kemudian digabungkan dengan kata atau kalimat berdasarkan hasil terjemahan kartu gambar di sebelah kiri.

Langkah ke empat, seumpama siswa yang diambil kartu gambarnya (kartu nomor 2) menyusun kalimat sebagai berikut: “*Bapak guru sedang menjelaskan pelajaran di kelas sementara itu Andi tertidur lelap tidak memperhatikan*”. Kemudian guru bertanya kepada para siswa “*Betul tidak kalimat yang disampaikan oleh temanmu?*” Jika siswa menjawab “*Betul, Pak.*” Maka, guru dapat melanjutkan dengan menanyakan subjek, predikat, dan objek pada kalimat tersebut, bahkan, setelah itu, guru dapat meminta penjelasan kepada para siswa tentang bagaimana pendapat mereka jika ada siswa yang mengantuk atau tertidur saat proses pembelajaran. Kemudian guru pun dapat meminta pendapat berupa solusi untuk mengatasi jika hal tersebut benar-benar terjadi di kelas. Bukan tidak mungkin, para siswa menjadi aktif dan ide-ide kreatif mereka muncul. Melalui

hasil tersebut, guru dapat mengaitkannya dengan nilai-nilai islami mengenai kejadian dalam kalimat yang dibuat, misalnya sikap saling menghargai.



1



2



3



4

Langkah ke lima, mengingat kalimat yang dibuat siswa tadi sudah tepat, maka kartu gambar milik guru ditaruh dan kini

kartu gambar nomor (2) milik siswa yang berada di sebelah tangan kiri pindah posisi ke tangan kanan. Kemudian guru mencari secara acak kartu gambar siswa lain untuk diambil seraya memperlihatkan kartu gambar yang dipegang oleh guru. Kedua gambar kini sudah diperlihatkan sejajar, gambar pada kartu di tangan kanan ialah seseorang yang sedang tertidur, sementara gambar pada kartu di tangan kiri adalah surat kabar harian atau koran. Siswa yang diambil kartunya diminta membuat kalimat. Kalimat yang dibuat dapat berupa kalimat berita tunggal maupun kalimat berita majemuk. Dapat juga setelah siswa menjawab tepat kalimat berita. Ia diminta kembali mengungkapkan gambar tersebut ke dalam kalimat perintah atau kalimat tanya, misalnya, "*Janganlah kita tidur ketika guru menjelaskan pelajaran! atau Mengapa seseorang tidu? Mengapa kita perlu membaca koran? Apakah manfaatnya?*"

Langkah ke enam, hal-hal yang sudah diterapkan pada kartu-kartu gambar sebelumnya dapat diterapkan pada kartu-kartu gambar berikutnya. dan jika menemui kalimat siswa yang tidak logis, misalnya pada gambar (3) dan (4)

dengan ujaran kalimat sebagai berikut "*Setelah membaca koran Adik, bermain komputer.*" Pertanyaannya ialah jika kita amati secara saksama kata "Adik" yang dimaksud oleh siswa bukanlah adik yang berumur 6 tahun atau 10 tahun tapi adik yang masih balita. Tentu saja ia belum bisa bermain komputer. Atas dasar kelogisan inilah meski kalimat tersusun secara benar, namun jika tidak logis, maka tidak bisa kita terima. Karena tidak terjawab, maka guru mengembalikan kartu gambar siswa tersebut dan mencari kartu gambar siswa lain untuk dipadukan dengan kartu gambar nomor (3).

Langkah ke tujuh, seandainya kartu gambar pertama siswa telah selesai dibuat kalimat seluruhnya, maka guru mulai meningkatkan dengan cara membuat kalimat secara berkompetisi. Guru mengatakan bahwa kartu siapa yang habis terlebih dahulu dengan membuat kalimat yang tepat dan logis itulah sebagai pemenangnya dan permainan kartu berakhir.

Langkah ke delapan, guru memberikan tugas kepada siswa sebagai bentuk pengayaan, yakni membuat beberapa kalimat sebagaimana yang diamanatkan dalam tujuan pembelajaran.

Hal tersebut sebagai bahan evaluasi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

3. SIMPULAN

Orang bijak mengatakan bahwa pengalaman adalah guru terbaik. Kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan dengan siswa mengalami secara langsung akan lebih berkesan dan melekat pada diri siswa. Sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa akan terbentuk secara lebih baik. Mereka akan dengan mudah mengingat apa yang mereka dengarkan, ungkapkan, dan mereka kerjakan.

Media pembelajaran memainkan peranan pendukung dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, lebih-lebih dalam Kurikulum 2013 ini. Media tidak harus mahal. Hal kecil yang kadang kita saksikan orang lain sering memainkannya tanpa kita sadari dapat menjadi media efektif dalam membuat kalimat. Gairah, motivasi, dan antusias siswa bertambah. Bukan saja efek pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan yang didapat, tetapi nilai-nilai agama juga dapat disisipkan dalam membentuk karakter siswa.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Gorys Keraf. (1991). *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia* (untuk Tingkat Pendidikan Menengah). Jakarta: Grasindo.
- Hasan Alwi, dkk.. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* (edisi ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Nini Ibrahim. (2012). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi* (edisi revisi). Jakarta: Uhamka Press
- Suharti. (2009). *Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Anak Tunagrahita Sedang pada Kelas C1 SDLB Negeri Purworejo TP 2008-2009*. Skripsi: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.