MODEL INTERAKSI EDUKATIF UNTUK MENCIPTAKAN KREATIVITAS BERBAHASA INDONESIA SISWA TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA MALANG

Nurchasanah,
Siti Cholisatul Hamidah

Abstract: The kindergarten is an educational institution which aims at setting up foundations for developing children's attitudes, behaviors, skills, and creativity necessary for helping them to adjust themselves to their social environment and to foster their physical and mental development. To accomplish those aims, it is necessary to invent suitable learning models. The present research finds out various learning models used by kindergarten teachers to help the children develop their language skills in Indonesian; they include imitating, identifying objects, story telling, demonstrating, singing, reciting nursery rhymes, assignments, compiling and building, dramatizing, questioning and responding, commanding and doing, chain whispering, chain story-telling, role playing, and quizzes through games. These learning models are used in accordance with the instructional objectives. The teaching materials and instructional media used are also adjusted to the instructional objectives.

Key words: interactional model, educational interaction, linguistic creativity in Indonesian, developing language skills in kindergarten.

Interaksi edukatif memiliki peranan penting dalam mengembangkan anak didik. Interaksi yang positif dan efektif memungkinkan terjadinya peruba-

Nurchasanah dan Siti Cholisatul Hamidah adalah dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.

han tingkah laku anak sesuai dengan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, usaha untuk menciptakan interaksi kreatif dan efektif merupakan kewajiban bagi setiap guru, khususnya guru Taman Kanak-Kanak (TK) Kota Malang.

Dalam interaksi kelas terjadi situasi khusus, yaitu situasi kependidikan atau situasi edukatif. Interaksi yang terjadi dalam situasi edukatif adalah interaksi edukatif, yaitu interaksi yang berlangsung dalam ikatan tujuan kependidikan (Surakhmad, 1984).

TK sebagai pendidikan prasekolah berlangsung dalam ikatan tujuan kependidikan. Dalam kaitannya dengan pengembangan kemampuan berbahasa sebagai salah satu program kegiatan belajar, TK memiliki tujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan. Dengan demikian, yang dipentingkan dalam tujuan ini adalah kemampuan anak dalam berbicara dan mendengarkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, hal-hal yang perlu dikembangkan sesuai dengan PP No. 27 tahun 1990 adalah: (1) memperkaya kosakata siswa, (2) melatih pendengaran siswa, (3) melatih siswa agar dapat menjawab dan mengajukan pertanyaan, (4) melatih siswa agar dapat bercerita, (5) melatih siswa agar dapat memberikan informasi kepada orang lain, dan (6) melatih siswa untuk dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya suatu benda yang mempunyai sifat-sifat tertentu (Depdikbud, 1994).

Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai secara optimal, guru sebagai pengemban pendidikan mempunyai peranan dan andil yang sangat besar.

Berbagai model interaksi pembelajaran yang digunakan sangat besar pengaruhnya terhadap pencapaian tujuan tersebut. Karena itu, penelitian ini bertujuan ingin mendeskripsikan (1) model interaksi, (2) bahan pembelajaran, dan (3) alat bantu pembelajaran yang digunakan guru TK Kota Malang untuk menciptakan kreativitas berbahasa Indonesia.

Proses penelitian untuk mencapai tujuan penelitian tersebut dilandasi oleh berbagai teori yang mencakup teori tentang interaksi pembelajaran, interaksi pembelajaran di TK, analisis interaksi, dan berbagai kebijakan pembelajaran di TK, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk memperjelas landasan-landasan tersebut perlu diuraikan konsep-konsep teoritis tentang pembelajaran di TK berikut ini.

Interaksi pada dasarnya merupakan salah satu bentuk kegiatan

berkomunikasi. Sebagai kegiatan komunikasi, River (1987) menjelaskan bahwa interaksi merupakan kegiatan yang melibatkan pengiriman pesan, penerimaan pesan, dan konteks atau situasi. Interaksi bukan hanya melibatkan aspek pengekspresian ide semata, melainkan juga melibatkan aspek pemahaman ide. Dalam memahami ide, pelaku interaksi mendasarkan diri pada konteks, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik, serta semua unsur nonverbal yang terkait dengan kegiatan interaksi.

Lebih rinci lagi, Hymes (1974) menjelaskan bahwa interaksi memiliki konponen-komponen (1) genre atau macam interaksi, misalnya lawak, percakapan informal, diskusi, dan sebagainya; (2) topik atau fokus interaksi; (3) tujuan atau fungsi interaksi ; (4) latar interaksi yang meliputi lokasi, waktu, dan aspek fisik lain; (5) partisipan yang meliputi unsur usia, seks, kelompok etnis, status sosial, serta hubungan antarpartisipan; (6) bentuk atau bahasa yang digunakan dalam interaksi; (7) isi pesan; (8) urutan dalam interaksi; (9) pola atau struktur interaksi; dan (10) norma interpretasi yang meliputi pengetahuan umum, praanggapan budaya yang relevan dan acuan khusus.

Seperti dijelaskan di atas bahwa interaksi sebagi kegiatan komunikasi memiliki beberapa komponen interaksi. Karena itu, muncul berbagai model interaksi. Dilihat dari medianya, ada dua model interaksi, yaitu interaksi verbal dan nonverbal yang menggunakan kode-kode tertentu sebagai medianya. Dilihat dari pelakunya, interaksi dapat dibedakan menjadi interaksi kelas dan sekolah serta interaksi keluarga (Sampson, 1976). Dilihat dari arah pelakunya, interaksi dapat dibedakan menjadi interaksi searah, interaksi dua arah, dan interaksi optimal (Muslich, Basennang S., dan Nurchasanah; 1987).

Dilihat dari bentuknya, interaksi kelas, khususnya di TK sering diwujudkan dalam bentuk permainan. Permainan dapat diintegrasikan ke dalam seluruh area isi kurikulum, misalnya dalam pembelajaran atau yang lain. Selain permainan, Edmonson (1981) mengemukakan bahwa interaksi dapat berbentuk rangkaian tindakan yang dapat berupa tanya jawab, salam-salam, dan perintah respon.

Interaksi pembelajaran di TK memiliki tujuan yang jelas. Interaksi tersebut bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan. Dengan demikian, yang menjadi fokus tujuan pembelajaran tersebut adalah melatih anak untuk bisa berbicara dan mendengarkan. Tujuan tersebut

dapat tercapai dengan memanfaatkan bahan pembelajaran dan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Bahan pembelajaran yang digunakan di TK terlihat pada kemampuan-kemampuan berbahasa yang sudah tertera dalam kurikulum (Depdikbud, 1994). Sedangkan alat bantu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dapat berupa alat bantu visual maupun alat bantu kreatif. Alat bantu visual dapat berupa apa saja asal dapat dilihat, diraba, dirasakan, dan digunakan untuk bermain. Sedangkan alat bantu kreatif adalah alat bantu yang dapat digunakan anak melakukan kegiatan kreatif, misalnya dengan membubuhkan sesuatu, memberi warna, dan menciptakan sesuatu (Priyatni, 1997).

Untuk mengetahui model interaksi, bahan pembelajaran, dan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru TK, perlu adanya metode tertentu, yaitu metode analisis interaksi. Dengan analisis interaksi akan diperoleh gambaran pola interaksi tertentu. Analisis interaksi tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan yang akan dievaluasi. Dengan demikian, analisis interaksi ini sangat bergantung pada tujuan yang diinginkan. Ada tujuan yang menekan pada aktivitas guru dan ada yang menekan pada aktivitas murid (Muslich, Basennang S, dan Nurchasanah, 1987). Penelitian ini menggunakan analisis interaksi yang menekan pada aktivitas guru dan murid dengan pertimbangan bahwa kreativitas belajar berbahasa Indonesia tidak hanya ditentukan oleh aktivitas guru saja atau murid saja, tetapi keduanya sangat berperan dalam menciptakan kreativitas berbahasa Indonesia.

Dengan tujuan penelitian di atas dan landasan teori-teori yang digunakan, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan deskripsi model interaksi, bahan pembelajaran, dan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru TK Kota Malang untuk menciptakan kreativitas berbahasa Indonesia. Hasil penelitian tersebut dapat memperkaya teori yang sudah ada, khususnya teori tentang interaksi pembelajaran bahasa Indonesia di TK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Dikatakan desain penelitian kualitatif karena memiliki ciri-ciri (1) data penelitian berupa data deskriptif, (2) data penelitian bersifat alami, (3) lebih mengutamakan proses daripada hasil, (4) analisis data dilakukan secara induktif, dan (5) makna merupakan hal yang mendasar (Bogdan dan

Biklen, 1982)

Berdasarkan rancangan tersebut, data penelitian yang diperoleh sebelum dideskripsikan secara kualitatif dihitung persentasenya. Hasil persentase dipakai sebagai dasar pengkualifikasikan data. Data penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif memiliki latar yang bersifat alami karena data tersebut diperoleh dalam interaksi yang wajar, bukan manipulasi. Selain itu, penelitian ini menitikberatkan pada proses interaksi guru siswa, bukan semata-mata pada hasil interaksi dan analisisnya dilakukan secara induktif, dimulai dari identifikasi setiap proses interaksi sampai pada penyimpulan pola model interaksi yang digunakan. Hal lain yang juga menjadi ciri penelitian ini adalah mementingkan makna daripada proses interaksi.

Sumber data penelitian ini adalah 25 TK di Kota Malang yang diambil secara acak dari jumlah TK (223 TK) yang ada di Kota Malang. Data penelitian tersebut dianalisis dengan prosedur (1) pengecekan keabsahan data, (2) pengidentifikasian dan pengklasifikasian data, (3) analisis data dengan tahapan : menghitung frekuensi dan presentase, memasukkan hasil perhitungan frekuensi dan persentase ke dalam tabel, dan menentukan hasil dan bahasannya. Hasil penelitian ditentukan dengan cara mendeskripsikan model interaksi, bahan pembelajaran, dan alat bantu pembelajaran yang digunakan berdasarkan hasil pentabelan data. Hasil yang sudah ditentukan dibahas (1) kesesuaiannya dengan teori, (2) kecenderungan pemakaiannya, dan (3) dapat tidaknya menciptakan kreativitas berbahasa Indonesia.

HASIL PENELITIAN DAN BAHASANNYA

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian ini dapat dideskripsikan atas tiga bagian berikut ini.

Model Interaksi Untuk Menciptakan Kreativitas Berbahasa Indonesia

Model interaksi pembelajaran untuk menciptakan kreativitas berbahasa Indonesia terklasifikasi atas enam kategori sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran yang ada dalam kurikulum TK. Model-model yang dimaksud dapat diuraikan berikut ini.

Pertama, model interaksi yang paling banyak digunakan untuk me-

latih penguasaan perbendaharaan kata adalah dengan cara guru bersama siswa bernyanyi, kemudian guru menjelaskan isi nyanyian dan kata-kata yang digunakan dalam nyanyian tersebut (80%). Berikutnya, model interaksi yang digunakan adalah siswa menirukan guru menyebutkan nama objek yang ditunjuknya (60%); siswa menyebutkan nama objek yang ditunjuk guru (60%); siswa menirukan syair yang diucapkan guru dengan kata-kata yang tepat ucapannya (60,4%); siswa bercerita dengan kata-kata yang diingat dan didengarkan dari cerita guru (50,2%); siswa diajak berwisata untuk mengenali nama objek tertentu dengan cara menyebutkan nama atau menirukan nama objek yang ditunjuk guru (40%); siswa disuruh menceritakan pengalaman dan kegemaran mereka di depan kelas dengan bahasa sendiri (20%); siswa disuruh menyusun kartu abjad menjadi kata seperti yang disebutkan guru (20%); siswa disuruh bermain peran dengan kata-kata sederhana setelah mereka diberi contoh (16%); siswa disuruh menunjukkan kartu kata sesuai dengan nama objek yang disebutkan guru (12%); siswa diajak bermain kuis dengan cara menyuruh anak memberikan contoh kata-kata atau nama-nama objek dalam kelompok tertentu (8%); dan model interaksi yang paling sedikit persentasenya adalah siswa disuruh menyusun kartu suku kata menjadi kata seperti yang disebutkan guru (4%).

Kedua, model interaksi yang paling banyak digunakan oleh guru TK dalam melatih pendengaran siswa adalah siswa disuruh menjawab pertanyaan isi cerita yang didengarkannya dari guru, tape recorder, radio, atau TV (70,6%) dan guru membisikkan sesuatu dengan kata atau kalimat kepada siswa tertentu dan siswa tersebut disuruh membisikkannya kepada siswa lain (bisik berangkai) (70,6%). Selain itu, model interaksi yang digunakan adalah siswa disuruh mengingat dan menceritakan kembali cerita yang didengarkannya dari guru (60%); guru menyuruh siswa melakukan tindakan tertentu (60%); siswa menirukan kata-kata atau kalimat yang didengarkannya dari guru atau siswa lain (40,8%); siswa disuruh menirukan bunyi tertentu dan disuruh menebak jenis suara apa yang didengarkannya (8%); dan model interaksi yang persentase pemakaiannya paling kecil adalah guru menceritakan sesuatu kepada salah satu siswa dan siswa tersebut disuruh menceritakannya kepada siswa lain (cerita berangkai) (4%); guru menceritakan isi gambar dan siswa mengamati isi gambar, kemudian menceritakan isi gambar tersebut seperti yang

telah didengarkannya dari guru (4%); dan siswa disuruh menirukan urutan kata yang sesuai dengan apa yang didengarkannya dari guru (4%).

Ketiga, model interaksi yang paling banyak digunakan guru TK untuk melatih siswa agar dapat menjawab dan mengajukan pertanyaan adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan isi ceritera dari guru (80%). Selain itu, model interaksi yang digunakan adalah guru menyuruh siswa menjawab pertanyaan tentang identitas, pengalaman, kegemaran, dsb (70,2%); siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan tentang sesuatu hal dan guru menjawabnya (40,8%); guru mengajukan pertanyaan tentang nama alat peraga yang ditunjuk (tiruan/asli) dan siswa disuruh menjawab pertanyaan tersebut (12%); guru menyuruh siswa mewarnai gambar, kemudian guru menanyakan jenis warna setiap bagian gambar dan siswa menjawabnya (8%); dan model interaksi yang persentasenya paling kecil adalah guru menyuruh siswa untuk mendramatisasikan cerita yang banyak berisi tanya jawab (4%).

Keempat, model interaksi yang paling banyak digunakan oleh guru TK untuk melatih siswa agar dapat bercerita secara lancar dan kreatif adalah siswa disuruh mengamati gambar berseri, kemudian mereka disuruh menceritakan isi gambar tersebut (60,4%) dan siswa disuruh bercerita tentang kesenangannya, keluarganya, cita-cita nya, dsb. setelah mereka mendengarkan contoh dari guru (60,4%). Selain itu, model interaksi yang digunakan adalah guru bercerita dengan alat bantu nyata atau tiruan, misalnya dengan boneka dan siswa disuruh mendengarkan (50,2%); siswa disuruh mendramatisasikan peran-peran tertentu dari cerita yang telah diceritakan atau dibacakan guru (50,8%); guru membacakan cerita dan siswa disuruh mendengarkan, menyikapi, dan menjawab pertanyaan isi cerita (40,8); guru memberikan contoh dramatisasi cerita tertentu dan siswa menirukannya (40,4%); guru bercerita tanpa alat bantu dan siswa disuruh mendengarkannya (30,6%); siswa disuruh menggambar bebas, kemudian siswa disuruh menceritakan isi gambar yang mereka buat (8%); dan model interaksi yang persentase pemakaiannya paling kecil adalah guru bercerita kepada salah satu siswa dan siswa tersebut disuruh menceritakannya kepada siswa lain (cerita-berangkai) (4%).

Kelima, model interaksi yang paling banyak digunakan oleh guru TK untuk melatih siswa agar dapat memberikan informasi kepada orang lain adalah siswa menirukan contoh dari guru tentang cara memberikan

informasi kepada orang lain (60,8%). Selain itu, model interaksi yang digunakan adalah siswa disuruh mengamati objek tertentu, misalnya ciri-ciri binatang tertentu, jenis kendaraan, dsb., kemudian siswa tersebut disuruh menginformasikan kepada teman lain di depan kelas (60,4%); siswa ditugasi untuk mencari informasi temannya yang sakit, tidak masuk sekolah dsb.,kemudian siswa tersebut disuruh memberikan informasi itu kepada teman lain di depan kelas (60%); siswa disuruh memberikan informasi kepada teman lain tentang pengalamannya, kesukaannya, dsb, secara bergilir (40,8%); dan model interaksi yang paling kecil persentase pemakaiannya adalah guru menugasi siswa menyampaikan pesan kepada orangtua secara lisan dan hasilnya akan dicek guru di depan kelas (8%).

Keenam, model interaksi yang paling banyak digunakan oleh guru TK untuk melatih siswa agar dapat menyebutkan benda sebanyak-banyaknya beserta sifatnya adalah siswa menirukan guru menyebutkan nama benda beserta sifatnya (80,4%). Selain itu, model interaksi yang digunakan adalah guru membangkitkan ingatan siswa untuk menyebutkan benda tertentu berdasarkan klasifikasinya dan menyebutkan sifatnya (70,2%); siswa menyebutkan nama benda yang ditunjuk guru beserta sifatnya (60,4%); siswa menunjukkan benda tertentu dalam kotak berdasarkan sifat-sifat tertentu yang telah ditunjukkan guru (60,4%); dan model interaksi yang paling kecil persentase pemakaiannya adalah guru menugasi siswa untuk membawa benda tertentu dan menyebutkan nama beserta sifatnya (30,2%)

Bahan Pembelajaran untuk Menciptakan Kreativitas Berbahasa Indonesia

Wujud dan jenis bahan pembelajaran yang digunakan di TK juga terklasifikasi atas enam kategori sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum TK. Wujud dan jenis bahan yang dimaksud dapat dirangkum berikut ini.

Pertama, untuk melatih siswa menguasai perbendaharaan kata bahasa Indonesia, bahan pembelajaran yang digunakan adalah (1) nama-nama objek di lingkungan siswa yang sesuai dengan kurikulum TK, (2) nama-nama objek di lingkungan siswa yang dianggap penting bagi siswa walaupun tidak dianjurkan atau tidak sesuai dengan kurikulum TK, (3) lagu, (4) cerita, dan (5) syair. Dari beberapa bahan tersebut, yang persentase pemakaiannya paling besar adalah nama-nama objek di lingkungan

siswa yang sesuai dengan kurikulum ditambah nama-nama objek yang dianggap penting walaupun tidak sesuai dengan kurikulum TK. Sedangkan yang persentasenya kecil adalah cerita.

Kedua, untuk melatih pendengaran siswa, bahan pembelajaran yang digunakan adalah (1) kata-kata di lingkungan siswa, (2) kalimat, (3) cerita, (4) syair, (5) lagu, dan (6) percakapan. Bahan pembelajaran yang persentase pemakaiannya paling besar adalah syair dan yang paling kecil persentase pemakaiannya adalah percakapan.

Ketiga, untuk melatih siswa agar dapat menjawab dan mengajukan pertanyaan, bahan pembelajaran yang digunakan guru adalah (1) cerita disertai beberapa petanyaan, (2) kata-kata sebagai objek pertanyaan, dan (3) berbagai jenis kalimat tanya. Cerita yang disertai pertanyaan merupakan bahan ajar yang persentase pemakaiannya paling tinggi, namun banyak guru-guru yang kurang memperhatikan jenis pertanyaan yang digunakan.

Keempat, untuk melatih siswa agar dapat bercerita secara lancar dan kreatif, bahan pembelajaran yang digunakan adalah (1) cerita nyata, (2) cerita fiksi, dan (3) pengalaman, kesenangan, cita-cita, dan sebagainya. Cerita nyata, pengalaman, kesenangan, dan cita-cita siswa merupakan bahan pembelajaran yang persentase pemakaiannya lebih tinggi daripada cerita fiksi.

Kelima, untuk melatih siswa agar dapat memberikan informasi kepada orang lain, bahan pembelajaran yang dimanfaatkan guru adalah (1) informasi dalam bentuk kaliman, (2) informasi dalam bentuk wacana utuh, (3) informasi nyata, dan (4) informasi tidak nyata. Informasi dalam bentuk kalimat yang bersifat nyata persentase pemakaiannya lebih besar dari pada dalam bentuk wacana dan yang bersifat tidak nyata.

Keenam, untuk melatih siswa agar dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai sifat-sifat tertentu, bahan pembelajaran yang dimanfaatkan adalah (1) nama-nama benda beserta sifat-sifatnya yang sesuai dengan kurikulum TK, (2) nama-nama benda berserta sifat-sifatnya yang sesuai dengan kurikulum TK ditambah nama-nama benda yang dianggap penting bagi siswa walaupun tidak ada dalam kurikulum. Jenis bahan pembelajaran yang kedua persentase pemakaiannya lebih besar daripada jenis yang pertama.

Alat Bantu Pembelajaran untuk Menciptakan Kreativitas Berbahasa Indonesia.

Variasi alat bantu pembelajaran yang digunakan guru TK terklasifikasi atas enam kategori seperti tersebut di atas. Variasi alat bantu tersebut disimpulkan berikut ini.

Pertama, alat bantu yang digunakan untuk melatih siswa agar dapat menguasai perbendaharaan kata bahasa Indonesia cukup bervariasi, seperti (1) objek tiruan: gambar, boneka, dan sebagainya, (2) objek nyata, (3) buku cerita dan majalah, (4) kartu abjad, (5) kartu suku kata, (6) kartu kata, (7) lagu, dan (8) syair. Dari beberapa alat bantu tersebut di atas, yang paling banyak persentase pemakaiannya adalah alat bantu tiruan seperti gambar, boneka, dsb; dan yang paling kecil persentase pemakaiannya adalah kartu suku kata.

Kedua, untuk melatih pendengaran siswa, alat bantu pembelajaran yang digunakan adalah (1) *tape recorder*, (2) objek tiruan: gambar, boneka, dsb, (3) buku catatan tentang lagu, syair, dan cerita, (4) majalah yang berisi lagu, syair dan cerita, serta (5) radio dan TV. Dari beberapa alat bantu tersebut di atas, yang paling besar persentase pemakaiannya adalah tape recorder dan yang paling kecil persentase pemakaiannya adalah TV dan radio.

Ketiga, untuk melatih siswa agar menjawab dan mengajukan pertanyaan, alat bantu pembelajaran yang digunakan adalah (1) objek tiruan: boneka, gambar berseri, gambar dinding, (2) objek nyata di lingkungan siswa, dan (3) buku dan majalah yang berisi objek tertentu, cerita, lagu, dan syair. Dari beberapa alat bantu tersebut, yang paling besar persentase pemakaiannya adalah objek nyata dan yang paling kecil persentase pemakaiannya adalah buku dan majalah.

Keempat, untuk melatih siswa agar dapat bercerita secara lancar dan kreatif, alat bantu pembelajaran yang digunakan adalah (1) objek nyata, (2) objek tiruan: gambar, boneka dsb, dan (3) buku cerita, majalah, dan catatan. Objek tiruan persentase pemakaiannya lebih besar daripada objek nyata serta buku, majalah, dan catatan.

Kelima, untuk melatih siswa agar dapat memberikan informasi kepada orang lain, alat bantu pembelajaran yang digunakan adalah (1) objek nyata di lingkungan siswa, (2) objek tiruan: gambar, boneka, dsb, dan (3) surat, buku tugas, dan buku penghubung. Dari beberapa alat bantu

tersebut, yang persentase pemakaiannya paling besar adalah objek nyata dan yang paling kecil persentasenya adalah surat, buku tugas, dan buku penghubung.

Keenam, untuk melatih siswa agar dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai sifat-sifat tertentu, alat bantu pembelajaran yang digunakan adalah (1) benda-benda nyata di lingkungan siswa dan (2) benda-benda tiruan seperti gambar. Benda-benda nyata persentase pemakaiannya lebih besar daripada benda-benda tiruan.

Berdasarkan temuan di atas ditegaskan bahwa setiap model pembelajaran, bahan ajar, dan alat bantu pembelajaran ditentukan berdasarkan tujuan pembelajaran. Adakalanya tujuan pembelajaran berbeda menggunakan model interaksi, bahan ajar, dan alat bantu pembelajaran yang sama. Dalam kenyataannya, setiap model interaksi pembelajaran dapat direalisasikan dalam berbagai bentuk teknik pembelajaran. Ini semua bergantung pada kreativitas guru.

Model pembelajaran yang digunakan guru TK cukup bervariasi dan cukup dapat menciptakan kreativitas berbahasa Indonesia. Ini terbukti dari partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Namun demikian, kadar keaktifan siswa dalam setiap model pembelajaran tentu saja berbeda, misalnya kadar keaktifan siswa dalam model interaktif menirukan berbeda dengan model yang lain, seperti bercerita, dramatisasi, dan sebagainya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini di atas dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, untuk melatih penguasaan perbendaharaan kata, model interaksi yang digunakan guru TK adalah menirukan, menyebutkan nama, bercerita, bersyair, berwisata, bernyanyi, menyusun, bermain peran, bermain kuis. Bahan pelajaran untuk mencapai tujuan tersebut adalah nama-nama objek di lingkungan siswa sesuai dengan kurikulum TK, nama-nama objek di lingkungan siswa yang dianggap penting bagi siswa walaupun tidak ada dalam kurikulum TK, lagu, cerita, dan syair, sedangkan alat bantu yang digunakan adalah objek tiruan yang berupa gambar, boneka, dsb; objek nyata, buku cerita dan majalah, kartu abjad, kartu suku kata, kartu kata, lagu dan syair; *Kedua*, untuk melatih pendengaran siswa, model interaksi yang digunakan adalah menirukan, bercerita, menjawab

pertanyaan, perintah-tindakan, bisik-berangkai, dan cerita berangkai; bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut adalah kata-kata di lingkungan siswa, kalimat, cerita, syair, lagu, dan percakapan; sedangkan alat bantu yang digunakan adalah tape recorder, objek tiruan yang berupa gambar, boneka, dsb; buku catatan tentang lagu, syair dan cerita, serta radio dan TV; *Ketiga*, untuk melatih siswa agar dapat menjawab dan mengajukan pertanyaan, model interaksi yang digunakan guru TK adalah menjawab dan mengajukan pertanyaan serta dramatisasi; bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut adalah cerita disertai beberata pertanyaan, kata-kata sebagai objek pertanyaan, dan berbagai jenis kalimat tanya, sedangkan alat bantu yang digunakan adalah objek tiruan seperti boneka, gambar berseri, gambar dinding, dsb; objek nyata di lingkungan siswa, serta buku dan majalah yang berisi tentang objek tertentu, cerita, lagu, dan syair; *Keempat*, untuk melatih siswa agar dapat bercerita secara lancar dan kreatif, model interaksi yang digunakan guru TK adalah bercerita dan dramatisasi; bahan pembelajaran untuk mencapaian tujuan tersebut adalah cerita nyata, cerita fiksi, pengalaman, kesenangan, cita-cita dsb; sedangakan alat bantu yang digunakan adalah objek nyata, objek tiruan seperti gambar, boneka dsb; serta buku, majalah, dan catatan; Kelima, untuk melatih siswa agar dapat memberikan informasi kepada orang lain, model interaksi yang digunakan guru TK adalah menirukan dan penugasan; bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut adalah informasi dalam bentuk kalimat, informasi dalam bentuk wacana utuh, informasi nyata, dan informasi tidak nyata; sedangkan alat bantu yang digunakan adalah objek nyata di lingkungan siswa, objek tiruan seperti gambar, boneka, dsb; surat, buku tugas, dan buku penghubung; Dan terakhir, untuk melatih siswa agar dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya suatu benda yang mempunyai sifat-sifat tertentu, model interaksi yang digunakan guru TK adalah menirukan, menyebutkan nama, penugasan, dan menunjukkan objek; bahan pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah nama-nama benda serta sifatnya yang dianggap penting bagi siswa walaupun tidak ada dalam kurikulum. Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah benda-benda nyata di lingkungan siswa serta benda-benda tiruan seperti gambar.

Simpulan di atas membuktikan bahwa tujuan pembelajaran menentukan model interaksi, bahan pembelajaran, dan alat bantu yang diguna-

kan. Adakalanya tujuannya berbeda menggunakan model interaksi, bahan pembelajaran, dan alat bantu yang sama. Setiap model interaksi direalisasikan dalam berbagai teknik pembelajaran. Ini semua bergantung pada kreativitas guru. Setiap model interaksi, memiliki kadar keaktifan yang berbeda, baik dari pihak guru maupun siswa. Karena itu, guru perlu mempertimbangkannya dalam menentukan model interaksi yang digunakan.

SARAN

1. Bagi guru TK disarankan untuk dapat mempertimbangkan dan memilih model interaksi, bahan, dan alat bantu pembelajaran yang memungkinkan dapat menciptakan kreativitas yang tinggi bagi siswa karena setiap model yang digunakan kadar kreativitasnya berbeda, misalnya model interaksi menirukan dan mencontoh, kadar kreativitasnya lebih rendah daripada model bercerita dan dramatisasi.
2. Bagi lembaga yang terkait, misalnya Depdikbud dan Depag, diharapkan dapat bekerja sama dengan Universitas Negeri Malang untuk melakukan kegiatan peningkatan profesi guru TK dalam kaitannya dengan proses pembelajaran di TK dengan cara mengadakan penataran atau lokakarya agar lembaga-lembaga tersebut dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam mengatasi permasalahan-permasalahan di TK.
3. Bagi penulis buku dan majalah anak-anak dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar penyusunan strategi pembelajaran dalam buku dan majalah yang disusunnya.
4. Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis dengan cara : (1) melakukan penelitian dengan aspek yang sama tetapi populasinya lebih luas, (2) melakukan penelitian dengan aspek yang sama dalam wilayah yang lain, (3) melakukan penelitian lanjutan untuk mencari model interaksi pembelajaran di TK yang dianggap paling efektif dari beberapa model interaksi yang telah dihasilkan dalam penelitian ini, dan (4) melakukan penelitian di TK dengan aspek pembelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

Bogdan, R. C dan S. K, Biklen. 1982 *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods.* London : Allyn and Bacon, Inc.

Depdikbud. 1994. *Program Kegiatan Belajar TK*. Jakarta : Depdikbud.

Depdikbud. 1995. *Sarana Taman Kanak-Kanak*. Depdikbud.

Edmoson, W. 1981. Spoken Discourse : *A Model Analysis*. London : Longman.

Hymes, D. 1974. *Foundation in Socioliungstics: An Ethnographioc Approach. Philadelphia* : Univercity of Pennsylvania.

Muslich, Masnur, Basennang S., dan Nurchasanah, 1987, 1987. *Dasar – dasar Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia.* Bandung, Jemmars.

Priyatni, Endah Tri. 1997. *Pengembangan dan Pemasyarakatan Alat Permainan Sebagai Alat Peraga Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.* Malang : IKIP Malang.

River. W.M. 1987. *Interactional Language Teaching*. Cambridge : Cambridge University Oress.

Sampson, Edward G. 1976. *Social Psychology and Contemporary Society*. New York: John Willy and Son.

Surakhmad, Winarno, 1984. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar : Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran.* Bandung : Tarsito.