

Volume 1, Tahun 2013

ISSN: 2354-9459

**P**ROSIDING  
SEMINAR NASIONAL **2013**  
PENDIDIKAN BAHASA & SAstra



*Membedah*  
Proses Kreatif Menulis



PBSI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Islam Malang

## **PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA “MEMBEDAH PROSES KREATIF MENULIS”**

Terbit sekali dalam setahun dalam kegiatan Seminar Nasional yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Islam Malang (UNISMA)

### **Tim Editor**

#### **Ketua**

Hasan Busri

#### **Anggota**

Moh. Badrih

Mokaromah

Ari Ambarwati

### **Desain Sampul dan Naskah**

Sri Wahyuni

### **Tim Pelaksana**

Program Studi & Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

*Menerima tulisan setiap tahun dalam pelaksanaan Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra dengan tema yang akan ditentukan kemudian. Tulisan yang diterima belum pernah diterbitkan dalam prosiding atau dalam karya tulis ilmiah yang lain.*

### **Alamat Penyunting dan Tata Usaha:**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Univesitas Islam Malang

Jl. MT. Haryono 193 Malang. Telp 0341 – 571950-551932, fax: 0341 - 552249.

Website: fkipunisma.ac.id. E-mail: senasip@yahoo.co.id

**ISSN: 2354-9459**

Busri, Hasan (Eds)

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra  
“Membedah Proses Kreatif Menulis”**

Vol. 1, Tahun 2013. Malang: PBSI FKIP Universitas Islam Malang

## DAFTAR ISI

Katalog .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi.....	iv

### *KEYNOTE SPEAKER*

#### **TEKNIK MENULIS FEATURE**

Eko Widiyanto (Harian Nasional Tempo) .....	1
---	---

#### **Proses Menemukan, Mengelola, dan Mengembangkan Ide Menulis Secara Kreatif**

Sri Wahyuni (Unisma) .....	9
----------------------------	---

### *PEMAKALAH*

#### **Pengarang, Penulis, Dahulu dan Sekarang**

Akhmad Tabrani (Unisma) .....	28
-------------------------------	----

#### **Kreativitas dalam Menulis**

Hasan Busri (Unisma) .....	37
----------------------------	----

#### **Proses Kreatif dan Apresiasi Kreatif sebagai Upaya Refleksi dan Transformasi Sastra Indonesia**

Gatot Sarmidi (Universitas Kanjuruhan) .....	47
--	----

#### **Eksistensialisme Religi sebagai Model Penulisan Kreatif Sastra**

Moh. Badrih (Unisma) .....	54
----------------------------	----

#### **Homur dalam Karya Sastra**

Ari Ambarwati (Unisma) .....	67
------------------------------	----

#### **Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerpen untuk Siswa SMP Kelas VII**

Dina Merdeka Citraningrum (Unmuh Jember) .....	77
--	----

#### **Memberdayakan Guru Sastra di Tengah Polemik Keringnya Pembelajaran Sastra**

Eni Wahyuni (MAN 3 Malang) .....	86
----------------------------------	----

#### **Syair Spiritualis sebagai Dasar Penulisan Sastra Islami**

Ahmad Ghozali (Universitas Yudarta Pasuruan) .....	101
--	-----

<b>Representasi Poskolonialisme dalam Karya Sastra</b> Arief Rijadi (Universitas Negeri Jember) .....	109
<b>Realisme Magis Alternatif Genre Tulisan Fiksi</b> Akhmad Sauqi Ahya (IKIP PGRI Jombang) .....	125
<b>Pengembangan Materi Bahasa Indonesia</b> <b>Berkarakter Nilai Islam untuk Siswa Sekolah Dasar</b> Mukaromah (Unisma) .....	138
<b>Pengembangan Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Tulis</b> Iwan Setiawan (Universitas Wisnuwardhana Malang) .....	148
<b>Teknik Menyunting Naskah</b> Abdul Rani (Unisma) .....	161
<b>Pembelajaran Proses Menulis di SD dan MI</b> Moh. Ilyas (Universitas Mulawarman Samarinda) .....	169
<b>Kontroversi Transaksional dan Interaksional Serta Analisis</b> <b>Penerapannya Dalam Komunikasi Bisnis Pemasaran Jaringan</b> Thontjie Makmara (Universitas Cendana Kupang NTT) .....	177
<b>Mengembalikan Bahasa Indonesia</b> <b>pada Standar Ejaan Yang Disempurnakan</b> Purwantiningsih (SMPN 2 Kepanjen) .....	188
<b>Tindak tutur guru dalam pembelajaran Menulis bahasa Indonesia</b> Nur Fajar Arief (Unisma) .....	201
<b>The Use Of Portfolio Assesment Through</b> <b>Problem Based Learning Approach To Improve The Writing Ability</b> Syawal dan Amaluddin (UMPAR Sulawesi Selatan).....	209
<b>Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia Tulis untuk Anak Jepang</b> Jauharoti Alfin (IAIN Surabaya).....	220

## TEKNIK MENULIS FEATURE

**Eko Widiyanto**

*Harian Nasional Tempo*

E-mail: [eckowidiyanto@gmail.com](mailto:eckowidiyanto@gmail.com)

### ABSTRACT

*Feature is one of journalistic style of writing that is informative, entertaining, and arouse the reader's empathy. Feature is formulated in imagination of the fact, then combine it with the words to present the the interesting story. The writer can use his imagination to arite the feature, but the writer's imagination cannot color the facts of the story. Feature is long lasting writing work and it tells about the fact, not fiction. The key of writing feature is lead, The lead of the feature try to catch the reader's interest. Lead also used to attract reader's attention to read more about the story. Feature usually used to write the profile, history, travelling, journey,event, and human interest. The idea of writing profile could be found anywhere. It can find from the incident, professional discussion, or the surrounding facts and activities.*

**Keywords:** *writing, feature*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

### PENDAHULUAN

Feature adalah artikel kreatif, kadang subyektif yang bertujuan menyajikan informasi melalui sebuah cerita tentang kejadian, keadaan dan aspek kehidupan. Tak seperti berita biasa, feature memungkinkan jurnalis membuat sebuah cerita memikat berdasarkan fakta dan data yang terkumpul. Feature kadang subyektif menulis pengalaman dan petualangan yang dilalui berbentuk "aku". Penulis feature hakikatnya adalah seseorang yang berkisah. Ia melukis gambar dengan kata-kata; ia menghidupkan imajinasi pembaca; ia menarik pembaca agar masuk ke dalam cerita itu dengan membantunya mengidentifikasi diri dengan tokoh utama.

Feature membutuhkan imajinasi yang baik untuk menjahit kata-kata dan rangkaian kata menjadi cerita yang menarik. Tapi, imajinasi penulis tidak boleh mewarnai fakta-fakta dalam ceritanya. Pendeknya, cerita khayalan tidak boleh ada dalam penulisan feature. Etika menyebutkan bahwa opini dan fiksi tidak boleh ada. Feature tidak boleh berupa fiksi, dan setiap "pewarnaan" fakta-fakta tidak boleh menipu pembaca. Bila penipuan seperti itu terungkap, kepercayaan orang pada kita akan hancur.

Perkembangan media memungkinkan informasi tersaji secara cepat. Berita mudah sekali "punah" dalam hitungan jam atau saat berganti hari. Namun berita berbentuk

## MODEL BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA TULIS UNTUK ANAK JEPANG

Jauharoti Alfin

*IAIN Surabaya*  
*ja\_alfin@yahoo.com*

### ABSTRACT

Indonesian Language teaching for Indonesian student is very different from BIPA (Indonesian Language for Foreign Speaker) because of different input, process, and output. Input related to a variety of age of students participating in learning Indonesian. It needs a way to be accepted by the BIPA learning students according to the desired destination. The main issue in this study is how the process of developing teaching materials Indonesian to Japanese students in Japanese schools of Surabaya. The development process use a model of development that adapting development R2D2 (Reflective, Recursive Design and Development) Willis. R2D2 produces three-step model of development, namely 1) the stage of defining / focusing, 2) design and development stage, and 3) dissemination phase. This research successfully develops teaching materials Indonesian to Japanese students in Japanese schools Surabaya.

Keyword: teaching materials, BIPA, Japanese student

### PENDAHULUAN

Dalam suatu sistem pembelajaran, ketersediaan bahan ajar merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang terkait dan berpengaruh satu dengan yang lainnya. Secara umum dapat disebutkan bahwa komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain; (1) kurikulum, (2) pengajar, (3) pebelajar, (4) bahan ajar, (5) media pembelajaran, (6) metode dan teknik, (7) evaluasi.

Komponen-komponen tersebut sama dengan komponen pembelajaran pada Bahasa Indonesia untuk penutur asing dalam hal ini siswa bilingual Jepang, yang membedakan adalah karakteristik dan skemata pebelajarnya. Latar belakang budaya yang dimiliki pebelajar Jepang serta skemata anak Jepang akan berpengaruh dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk itu latar belakang budaya pebelajar juga dapat diakomodasi dalam bahan ajar yang dipergunakan.

Pada proses belajar mengajar siswa dapat menggunakan berbagai macam sumber alternatif yang diantaranya sumber dari guru maupun dari bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah bahan ajar yang mempunyai bentuk bahan dan struktur yang jelas serta berdasarkan kebutuhan siswa sehingga dapat digunakan sebagai landasan berpikir dalam merancang pembelajaran. Hal ini senada dengan konsep yang dikemukakan Gunter, Estes, & Schwab (1990: 46), bahwa guru adalah perencana juga pembangun pertumbuhan kompetensi siswa dalam tiga cara, yaitu (1) merencanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa; (2) memformulasikan tujuan, dan prosedur assesmen/evaluasi; dan (3) memilih materi, prosedur penyajian, dan penyedia materi yang bervariasi.

Berdasarkan pendapat tersebut dan hasil analisis kebutuhan di Sekolah Jepang Surabaya, perlu dikembangkan sebuah bentuk bahan ajar Bahasa Indonesia tingkat dasar yang dapat dipergunakan oleh anak bilingual Jepang, bahan ajar bahasa Indonesia yang akan dikembangkan menggunakan skemata anak bilingual sebagai landasan berpikir pembelajaran bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kriteria pengembangan yang ada.

Penelitian pengembangan ini dilakukan juga untuk memberikan variasi tentang bahan ajar bahasa Indonesia tingkat dasar anak bilingual di Sekolah Jepang Surabaya yang terfokus pada proses, bentuk pengembangan bahan ajar serta kualitas bahan ajar bahasa Indonesia anak bilingual di Sekolah Jepang Surabaya.

Berkaitan dengan hal di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar keterampilan berbahasa Indonesia tulis untuk siswa bilingual Jepang-Indonesia?, (2) bagaimanakah hasil pengembangan bahan ajar keterampilan berbahasa Indonesia tulis untuk siswa bilingual Jepang-Indonesia?

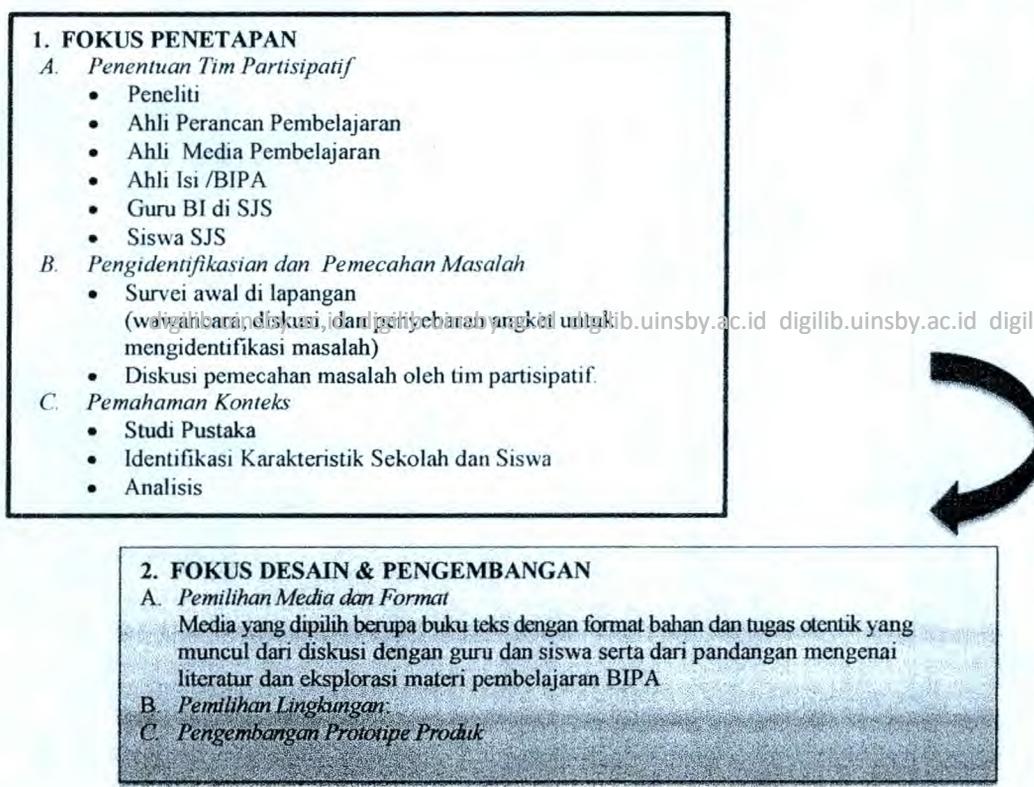
## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari Model Pengembangan R2D2 (*Reflective, Recursive Design and Development*) Willis. Model R2D2 menghasilkan tiga langkah pengembangan, yaitu: 1) tahap pendefinisian, 2) tahap desain dan pengembangan, dan 3) tahap diseminasi.

Prosedur penelitian pengembangan ini didasarkan pada tiga komponen R2D2, yakni: (1) fokus penetapan, (2) fokus desain dan pengembangan, dan (3) fokus diseminasi yang dimodifikasi sesuai dengan konteks lingkungan pengembangan dan kebutuhan. Pada

fokus penetapan, kegiatan utamanya adalah penentuan tim partisipasi, pemecahan masalah berkelanjutan, dan pemahaman konteks. Fokus desain dan pengembangan meliputi kegiatan pemilihan lingkungan, pemilihan format dan media, penentuan dan pengembangan prototype produk, dan strategi evaluasi. Fokus diseminasi meliputi kegiatan untuk penyebaran produk penelitian. Penelitian ini masih sampai pada fokus desain dan pengembangan, khususnya sampai dihasilkannya prototype produk berupa bahan ajar BIPA tingkat dasar untuk anak Jepang.

Prosedur pengembangan selengkapnya dapat dilihat pada bagan berikut ini.



**Bagan 1**  
Prosedur Penelitian Pengembangan Bahan Ajar BIPA

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini dipaparkan dua hal berkaitan dengan pengembangan produk penelitian, yaitu (1) proses pengembangan bahan ajar, (2) hasil pengembangan bahan ajar.

## **Proses Pengembangan Bahan Ajar**

Proses pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini dikembangkan melalui dua tahapan. Kedua tahapan tersebut adalah (1) pemfokusan dan (2) perencanaan dan pengembangan.

### *Tahap Pemfokusan*

Fokus penetapan yang dilaksanakan bertujuan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Kegiatan fokus penetapan dalam penelitian ini mencakup dua aktivitas, yaitu: (1) identifikasi dan pemecahan masalah dan (2) pemahaman konteks.

Untuk memperoleh data awal sebagai identifikasi masalah penelitian ini, telah dilakukan survey di tempat penelitian, yaitu Sekolah Jepang Surabaya. Selain melihat kondisi pembelajaran, peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di Sekolah ini. Wawancara yang dilakukan meliputi sistem dan model pembelajaran serta penggunaan buku ajar yang digunakan. Selanjutnya dilakukan pula studi dokumentasi untuk mendapat data tentang profil sekolah. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur maka dapat digambarkan tentang profil Sekolah Jepang Surabaya.

Selanjutnya pada tahap berikutnya dalam pemfokusan adalah kegiatan pemahaman konteks penelitian yang meliputi studi pustaka, identifikasi kebutuhan, dan karakteristik siswa dan guru di Sekolah Jepang Surabaya. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melakukan studi pustaka dan wawancara untuk mengetahui dan memahami tentang pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa asing serta berbagai karakteristik pembelajar yang berasal dari latar belakang Negara Jepang. Bentuk kegiatan ini adalah observasi di sekolah Jepang Surabaya yang dilakukan pada hari Jumat sesuai dengan jam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Jepang Surabaya. Wawancara dilakukan dengan tiga orang guru senior dan empat tingkat siswa dasar dan kepala sekolah.

### *Tahap Perencanaan dan Pengembangan*

Berdasarkan studi pendahuluan (tahap pemfokusan) dapat diketahui deskripsi tentang identifikasi dan pemecahan masalah pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah

Jepang Surabaya, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah merencanakan dan mengembangkan produk bahan ajar Bahasa Indonesia. Tahap perencanaan dan pengembangan meliputi: (1) pemilihan media dan format, (2) pemilihan lingkungan, (3) pengembangan prototipe produk, dan (4) strategi evaluasi meliputi kegiatan uji kualitas prototipe/draf pengembangan melalui telaah pengguna dan penilaian ahli, dan uji eksperimen prototipe.

Perencanaan dimulai dengan pemilihan media dan format, serta pemilihan lingkungan. Media yang dipilih berupa buku teks cetak, dengan format bahan dan tugas otentik yang muncul dari diskusi dengan guru dan siswa serta dari pandangan mengenai literatur dan eksplorasi materi pembelajaran BIPA. Pemilihan lingkungan di Sekolah Jepang Surabaya, dengan fokus pada dua tingkatan belajar tingkat dasar, yaitu kelas Nyumon 1 dan Nyumon 2 (tingkatan dasar 1) dan kelas Kyu 3 dan Kyu 4 (tingkatan dasar 2).

Langkah berikutnya adalah mengembangkan prototype produk. Pengembangan dimulai dengan menentukan muatan silabus. Muatan silabus pada tahap ini berasal dari penentuan standar kompetensi, kompetensi dasar yang akan dikembangkan dalam bentuk bahan ajar. Tahap selanjutnya adalah penentuan muatan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang akan dijadikan rujukan sebagai pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia Tingkat Dasar di Sekolah Jepang Surabaya, sehingga diperoleh standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator.

Berikutnya dikembangkan prototype produk berdasarkan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Ada dua produk yang dihasilkan melalui penelitian ini, yaitu (1) Buku Guru dan (2) Buku Siswa.

Buku guru dikembangkan untuk guru sebagai panduan dalam mengajarkan bahasa Indonesia tingkat dasar untuk anak Jepang. Isi secara garis besar buku ini adalah latar belakang penulisan bahan ajar, tujuan umum penulisan bahan ajar, sasaran pemakai bahan ajar, garis besar isi bahan ajar, dan panduan penggunaan pada setiap kegiatan pembelajaran yang akan membantu guru dalam penggunaan buku siswa.

Penulisan bahan ajar ini berlatar belakang masih sedikitnya materi BIPA yang dikembangkan secara khusus untuk penutur anak Jepang. Khusus pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Jepang Surabaya (SJS) terdapat banyak

kendala. Permasalahan paling mendasar di sekolah Ini adalah tidak adanya bahan ajar baku yang digunakan untuk mengajar guru yang khusus digunakan untuk anak Jepang. Selama ini, guru mengajar dengan memanfaatkan beragam materi terutama dari materi BIPA yang masih sangat umum. Berkaitan dengan inilah akhirnya peneliti mengembangkan produk khususnya yang berupa bahan ajar tingkat dasar untuk anak Jepang.

Tujuan secara umum penulisan bahan ajar ini adalah untuk memudahkan pengajaran Bahasa Indonesia bagi siswa Jepang khususnya di SJS karena model bahan ajar ini dirancang khusus untuk siswa Jepang yang disesuaikan dengan skemata anak bilingual (Jepang-Indonesia), sehingga pembelajaran diharapkan lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan akhir pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat dasar 1 yakni membekali siswa bilingual Jepang-Indonesia di sekolah Jepang Surabaya agar memiliki kemampuan dasar berbahasa Indonesia yakni menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

Sasaran utama pengguna buku ini adalah para guru pengajar Bahasa Indonesia tingkat dasar 1 siswa bilingual Jepang-Indonesia di sekolah Jepang Surabaya.

Buku siswa dikembangkan dalam bentuk cetak. Buku dilengkapi dengan huruf Kanji, Katakana, Hiragana. Huruf kanji adalah huruf symbol / huruf cina yang telah diadopsi oleh bangsa Jepang. Hiragana dipakai untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa Jepang asli, dan dipakai untuk menggantikan kata-kata dari tulisan kanji, selain itu juga digunakan untuk kata ganti, kata keterangan, dan kata sambung serta nama hewan dan tumbuhan. Sedangkan Katakana dipakai untuk kata-kata yang berasal dari bahasa asing, nama orang asing, nama kota di luar negeri, nama Negara, dan dipakai untuk kata-kata yang perlu ditonjolkan dalam sebuah kalimat.

Alasan mengapa dalam bahan ajar ini dilengkapi dengan huruf bantu karena tidak semua orang Jepang paham dengan huruf Kanji. Hal ini akan membantu skemata siswa dalam mempelajari bahan ajar Bahasa Indonesia Tingkat dasar yang dikembangkan.

### **Hasil Pengembangan Bahan Ajar**

Bahan ajar ini dikembangkan dengan rancangan kompetensi sebagai berikut.

Tabel 1: Rancangan Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator	Judul	Saran Penyajian
Mampu mengucapkan salam dengan benar dan sesuai dengan waktu percakapan	Terampil mengucapkan salam	Mengucapkan salam	Pertemuan 1
Mampu memperkenalkan diri dengan kalimat sederhana	Terampil memperkenalkan diri	Berkenalan	Pertemuan 2 & 3
Mampu menyapa temannya dengan kalimat sapaan yang tepat dan bahasa yang santun	Terampil menyapa teman	Bertemu teman	Pertemuan 4 & 5
Mampu mengenal lingkungan sekolah dengan baik	Terampil mendeskripsikan tempat/ruangan dan keadaan serta kegiatan yang berlangsung di lingkungan sekolah	Lingkungan sekolahku	Pertemuan 6 & 7
Mampu mengenal lingkungan kelas dengan baik	Terampil mendeskripsikan dan menyebutkan orang, benda, dan kegiatan yang ada di kelas	Belajar di kelas	Pertemuan 8 & 9
Mampu mengenal lingkungan perpustakaan dengan baik	Terampil mendeskripsikan dan menyebutkan tempat, orang-orang, benda-benda dan kegiatan yang ada di perpustakaan	Perpustakaan	Pertemuan 10 & 11
Mampu mengenal lingkungan kantin dengan baik	Terampil mendeskripsikan dan menyebutkan orang-orang, jenis makanan dan minuman, dan kegiatan yang berlangsung di kantin sekolah	Makan di kantin sekolah	Pertemuan 12 & 13
Mampu mendeskripsikan alamat dan ruangan rumah dengan benar	Terampil mendeskripsikan alamat dan ruangan rumah dengan jelas benar	Lingkungan tempat tinggalku	Pertemuan 14 & 15
Mampu mengenal dan menyebutkan identitas diri dan anggota keluarga	Terampil memperkenalkan diri dan anggota keluarga	Aku dan keluargaku	Pertemuan 16 & 17
Mampu menceritakan kegiatan yang dilakukan di rumah	Terampil menceritakan kegiatan yang dilakukan di rumah	Kegiatan di rumah	Pertemuan 18 & 19
Mampu menceritakan aktivitas/pekerjaan rumah	Terampil menceritakan aktivitas/pekerjaan rumah	Membantu orang tua	Pertemuan 20 & 21
Mampu memahami hal-hal	Terampil mendeskripsikan	Berjalan-	Pertemu

Kompetensi Dasar	Indikator	Judul	Saran Penyajian
yang ditemui dan aktivitas yang dilakukan saat jalan-jalan di taman	alat-alat yang digunakan untuk memelihara taman, macam-macam pohon dan bunga	jalan di taman	an 22 & 23
Mampu memahami macam-macam toko dan aktivitas yang dilakukan saat berkunjung ke took	Terampil menyebutkan dan membedakan benda-benda yang ditemui saat pergi ke toko satu dengan yang lainnya	Pergi ke toko	Pertemuan 24 & 25
Mampu memahami macam dan menu makanan serta aktivitas yang di lakukan saat pergi ke restoran	Terampil mendeskripsikan menu dan macam makanan yang ditemui saat makan di restoran	Makan di restoran	Pertemuan 26 & 27

Isi buku secara keseluruhan adalah sebagai berikut. Buku ini berisi 4 pelajaran yang terdiri atas beberapa bagian/subbab.

Pendahuluan : Pengucapan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Pelajaran 1 Pertemuan: **出会い**

Mengucapkan salam, berkenalan, dan bertemu teman.

Pelajaran 2 Sekolahku: **私の学校**

Lingkungan sekolahku, kelasku, perpustakaan, dan kantin sekolah.

Pelajaran 3 Rumahku: **私の家**

Lingkungan tempat tinggalku, aku dan keluargaku, kegiatanku di rumah, dan membantu orang tua

Pelajaran 4 Jalan-jalan: **散歩します**

Berjalan-jalan di taman, berbelanja, dan makan di restoran.

Adapun ringkasan isi dari masing-masing paket disajikan di bawah ini.

Kompetensi Dasar Pelajaran 1 (Pertemuan):

*Siswa bisa bercakap-cakap sederhana dalam bahasa Indonesia, maka siswa perlu belajar hal-hal seperti mengucapkan salam, mengucapkan kalimat-kalimat perkenalan, dan mengucapkan kalimat-kalimat tertentu jika bertemu teman.*

Paket 1 Mengucapkan salam

Dalam paket ini siswa diajarkan tentang bagaimana mengucapkan salam berdasarkan waktu ketika percakapan. Selain dari sisi waktu, siswa juga diajarkan salam yang diucapkan pada saat-saat tertentu atau jika ada acara-acara khusus.

**Paket 2 Berkenalan dengan teman baru**

Dalam paket ini siswa diajarkan tentang hal-hal yang dilakukan jika menjumpai teman baru, salah satunya adalah memperkenalkan diri.

**Paket 3 Bertemu teman**

Dalam paket ini siswa diajarkan tentang kalimat-kalimat yang biasanya diucapkan saat bertemu dengan teman/sahabat terutama untuk menanyakan keadaan.

**Kompetensi Dasar Pelajaran 2 (Sekolahku):**

*Siswa bisa berinteraksi dengan lingkungan sekolah dalam bahasa Indonesia, maka siswa harus mengenal sekolah kita dengan belajar hal-hal seperti, lingkungan sekolah, belajar di kelas, pergi ke perpustakaan, dan makan di kantin sekolah.*

**Paket 4 Lingkungan sekolahku**

Dalam paket ini siswa diajarkan tentang arah, denah sekolah, dan tempat-tempat di sekolah.

**Paket 5 Belajar di kelas**

Dalam paket ini siswa diajarkan tentang orang-orang yang ada di kelas, benda-benda yang ada di kelas, dan kegiatan yang ada di kelas.

**Paket 6 Perpustakaan**

Dalam paket ini siswa diajarkan tentang orang di perpustakaan, benda-benda di perpustakaan, dan kegiatan yang dilakukan di perpustakaan.

**Paket 7 Makan di kantin sekolah**

Dalam paket ini siswa diajarkan tentang orang-orang di kantin, jenis makanan yang ada di kantin, dan kegiatan di kantin.

**Kompetensi Dasar Pelajaran 3 (Rumahku):**

*Siswa bisa mengenal lingkungan tempat tinggalnya, diri dan keluarganya, dan mengenal beberapa kegiatan yang biasanya dilakukan di rumah, serta bisa membantu kegiatan yang dilakukan orang tua di rumah.*

**Paket 8 Lingkungan tempat tinggalku**

Dalam paket ini siswa diajarkan tentang letak rumah, ruangan yang ada di rumah, dan benda-benda yang ada di rumah.

**Paket 9 Aku dan keluargaku**

Dalam paket ini siswa dilatih untuk mengenal dirinya, menyebutkan anggota keluarganya, dan menyebutkan identitas anggota keluarganya.

**Paket 10 Kegiatan di rumahku**

Dalam paket ini siswa diperkenalkan beberapa kegiatan yang biasanya dikerjakan di rumah sesuai dengan waktunya, yakni kegiatan pada pagi hari, kegiatan pada siang hari, dan kegiatan pada malam hari.

**Paket 11 Membantu orang tua**

Dalam paket ini siswa diperkenalkan beberapa kegiatan yang biasanya dilakukan oleh orang tua yang juga bisa juga dikerjakan bersama-sama oleh siswa.

**Kompetensi Dasar Pelajaran 4 (Jalan-jalan):**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Siswa bisa mengenal tempat yang biasanya digunakan untuk jalan-jalan dan mengerti tentang aktivitas yang biasanya dilakukan di tempat tersebut.*

**Paket 12 Berjalan di taman**

Dalam paket ini siswa diperkenalkan dengan hal-hal yang biasanya ditemui di taman, alat untuk memelihara taman, macam-macam pohon, jenis-jenis bunga, dan kegiatan yang biasanya dilakukan di taman.

**Paket 13 Pergi ke toko**

Dalam paket ini siswa diperkenalkan dengan macam-macam toko, dan kegiatan yang biasanya dilakukan di toko.

**Paket 14 Makan di restoran**

Dalam paket ini siswa diperkenalkan dengan beberapa menu makanan, macam-macam makanan, dan kegiatan yang biasanya dilakukan pada saat pergi di restoran.

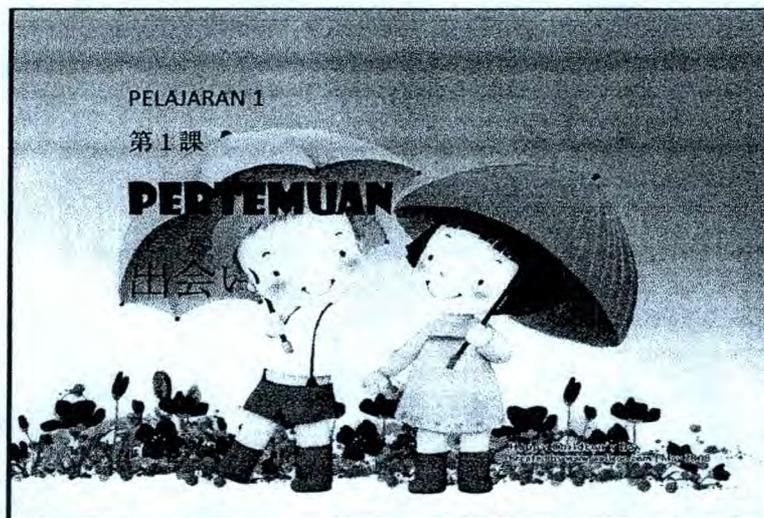
Adapun kutipan isi buku siswa yang dikembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Cover Buku Cetak

DAFTAR ISI	
<b>A. PERTEMUAN 出会い</b>	
Mengucapkan Salam 挨拶	2
Berkeluhan 紹介	3
Bertemu Teman 友達と会う	5
<b>B. SEKOLAH 私の学校</b>	
Lingkungan Sekolah 私の学校のまわり	16
Kelas 私の教室	18
Perpustakaan 図書室	22
Kantin Sekolah 学校の食堂	26
<b>C. KELUARGA 家族</b>	
Lingkungan Tempat Tinggal 家の周り	35
Aku dan Keluargaku 私と家族	39
Kegiatan di Rumah 家での活動	43
Membantu Orang Tua 両親を手伝う	46
<b>D. JALANJALAN 散歩する</b>	
Berjalan-jalan di Taman 公園を散歩する	53
Berbelanja 買い物をする	60
Makan di Restoran レストランで食べる	66

Gambar 2 Daftar Isi



Gambar 3 Cover Pelajaran



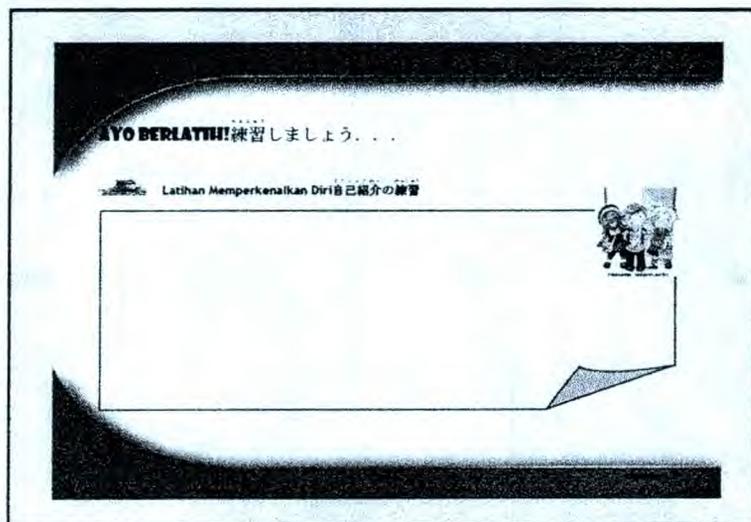
Gambar 4 Menu Ayo Belajar



Gambar 5 Menu Ayo Menyanyi



Gambar 6 Menu Yang Kita Pelajari



Gambar 7 Menu Ayo Berlatih

Semua produk yang dihasilkan selanjutnya nanti diukur dengan menggunakan instrumen untuk mengukur kesahihan, keefektifan serta kepraktisan akan produk yang dihasilkan.

## PENUTUP digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar bahasa Indonesia tingkat dasar yang dilengkapi dengan silabus, peta kompetensi, buku desain pembelajaran yang diperuntukkan untuk pembelajar tingkat dasar di sekolah Jepang Surabaya.

Model pengembangan penelitian ini diadaptasi dari Model Pengembangan R2D2 (*Reflective, Recursive Design and Development*) Willis dan Model Asesmen Bahasa Lisan O'malley & Pierce. Model R2D2 menghasilkan tiga langkah pengembangan, yaitu: 1) tahap pendefinisian, 2) tahap desain dan pengembangan, dan 3) tahap diseminasi Model pengembangan dalam penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia tingkat dasar anak bilingual Jepang adalah model pengembangan R2D2 (*Reflective, Recursive, Design and Development*) yang diadaptasi dari model desain penelitian pengembangan Jerry Willis (2005:237). Model pengembangan R2D2 memiliki komponen *Define, Design and Develop, and Disseminate*, yang merupakan model pengembangan non-linier.

Prosedur penelitian pengembangan ini didasarkan pada tiga komponen R2D2, yakni: (1) fokus penetapan, (2) fokus desain dan pengembangan, dan (3) fokus diseminasi yang dimodifikasi sesuai dengan konteks lingkungan pengembangan dan kebutuhan.

Pada kegiatan awal berupa fokus penetapan Kegiatan fokus penetapan mencakup tiga aktivitas, yaitu: (1) pembentukan tim partisipatif, (2) pemecahan masalah, dan (3) pemahaman konteks.

Produk penelitian pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia bagi siswa Jepang ini, berusaha membuat produk yang menarik bagi pengguna bahan ajar lewat *lay out* materi dan penggunaan gambar-gambar yang efektif dan kreatif. Maksudnya adalah peneliti sebagai perancang dan pengembang perlu mencoba berbagai alternatif dan meminta masukan secara teratur dari para calon pengguna bahan ajar bahasa Indonesia ini, baik itu guru bahasa Indonesia di SJS maupun siswa SJS. Dengan menggunakan lingkungan pengembangan yang tepat, perubahan yang dilakukan pada disain pengajaran bisa dijalankan secara langsung untuk mengetahui bagaimana tampilannya dan jika dilihat dari perspektif para pebelajar yang akan menggunakan bahan ajar tersebut berupa: Silabus, Peta kompetensi, dan Bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia untuk sekolah Jepang ini dapat disempurnakan secara lebih terperinci lagi. Perlu dikembangkan alat evaluasi yang lebih baik untuk semua tingkat kompetensi sehingga benar-benar dapat mengukur tingkat kompetensi siswa dengan valid. Bahan ajar yang dikembangkan dapat didesiminasikan di Sekolah Jepang seluruh Indonesia. Alokasi waktu untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah Internasional perlu ditambah sehingga ketuntasan belajar dapat dilihat dengan baik.

Pemerintah diharapkan dapat memfasilitasi dalam standarisasi kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa berdasarkan negara asal siswa BIPA. Pemerintah juga mendorong pembuatan bahan ajar bahasa Indonesia disesuaikan dengan asal negara pembelajar karena dalam pemahaman akan sangat berbeda antara satu negara dengan negara lain dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Burn, P.C.; Roe, B.D. Ross, E.P. 1996. *Teaching Reading in Today's Elementary Schools*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Cox, C. & Zarrillo, J. 1993. *Teaching Reading with Children's Literature*. New York: Merrill Macmillan Publishing Company.

Depdiknas. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.

*Design*, New York: Holt, Rinehart and Winston.

Gunter, M.A.; Estes, T.H.; Schwab, J.H. 1990. *Instruction: A Models Approach*. Boston: Allyn & Bacon.

Mikihiro, Moriyama & Kashimura Akio. 2003. *Buku Pelajaran Bahasa Indonesia*. Penerbit tidak diketahui.

Noton, D.E. & Norton, S. 1994. *Language Arts Activities for Children*. New York: Macmillan College Publishing Company.

Nunan, David. 1995. *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teacher*. New York: Phoenix.

Panen, P & Purwanto, 1997. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud

Tomlinson, B. (ed.). 1998. *Material Development in Material Teaching*. New York: Cambridge University Press.

Widodo, dkk. 2007. *Sejarah BIPA, Tantangan dan Peluang Pengembangan BIPA*. Semlok Internasional BIPA Pusat Bahasa Jakarta

Willis, Jerry. 1995. *A Recursive, Reflective Instructional Design Model Based on Constructivist-Interpretivist Theory*. Educational Technology, 35 (6), 5-23.

Willis, Jerry. 2000. *The Maturing of Constructivist Instructional Design: Some Basic Principles that can Guide Practice*. Educational Technology, 40 (1), 5-16.

Willis, Jerry. 2000. *A General Set of Procedures for Constructivist Instructional Design: The New R2D2 Model*. Educational Technology, 40 (2), 5-20.