

## MENGEMBANGKAN STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG KREATIF

**Agung Prihantoro**

Dosen Pendidikan Agama Islam FAI UCY  
agungp@ucy.ac.id

**Abstract:** The main problem of students in Indonesia in learning English as a second languages is that they have been learning English since they studied in the basic schools but they cannot communicate (read, write, speak, listen [RWSL]) in English well as some researches show it. The problem is concerned with teaching and learning components that are students, teachers, curriculum, learning material, teaching and learning activity, classrooms, and learning tools. The article focuses on learning material and teaching and learning activity that should drive students at higher education able to communicate in English well. The learning material includes knowledge, skills and expertise, values, and attitudes and behaviors. The teaching and learning activity contains (1) paradigm shift from instruction paradigm to learning paradigm and (2) communicative learning strategy.

**Keywords:** development, learning, english language.

**Abstrak:** Masalah utama para mahasiswa di Indonesia dalam belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua adalah mereka telah belajar bahasa Inggris sejak mereka belajar di sekolah dasar tetapi mereka tidak dapat berkomunikasi (membaca, menulis, berbicara, mendengarkan [RWSL]) dalam bahasa Inggris dengan baik sebagaimana beberapa penelitian menunjukkannya. Masalahnya berkaitan dengan komponen pengajaran dan pembelajaran yaitu siswa, guru, kurikulum, materi pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, ruang kelas, dan alat belajar. Artikel ini berfokus pada materi pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar yang seharusnya mendorong siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan baik. Materi pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan dan keahlian, nilai-nilai, dan sikap serta perilaku. Kegiatan belajar mengajar berisi (1) perubahan paradigma dari paradigma pengajaran ke paradigma belajar dan (2) strategi pembelajaran komunikatif.

**Kata kunci:** pengembangan, pembelajaran, bahasa inggris

### **A. Pendahuluan**

Apa masalah pokok pembelajaran Bahasa Inggris? Masalah pokoknya adalah sebagian (besar) siswa, mahasiswa dan masyarakat Indonesia sudah lama belajar bahasa Inggris sejak duduk di bangku SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi, tetapi mereka (kita) tidak bisa

berkomunikasi: *reading, writing, speaking, listening* (RWSL) dalam bahasa Inggris dengan baik.

Indikator-indikatornya antara lain ialah jumlah tulisan ilmuwan Indonesia di jurnal-jurnal internasional versi SCImago, sebuah portal yang memeringkat jurnal dan negara dalam karya ilmiah, sampai 6 November 2014 sebanyak 25.481. Angka ini menempatkan Indonesia di peringkat 61, satu tingkat di atas Bangladesh yang menghasilkan 23.028 tulisan. Dua negara tetangga, Malaysia dan Thailand, berada di peringkat ke 37 dan 43 masing-masing dengan 125.084 dan 95.690 tulisan. Indikator lain adalah calon-calon mahasiswa yang akan kuliah di Internasional Program dan di luar negeri juga mengalami kendala penguasaan bahasa Inggris yang lemah (<http://www.ui.ac.id/>). Semua ini menunjukkan—dan sudah menjadi pengetahuan kita bersama—bahwa sebagian masyarakat Indonesia yang telah belajar bahasa Inggris selama enam tahun tidak memiliki keterampilan komunikasi bahasa Inggris yang memadai.

Masalah pembelajaran bahasa Inggris ini bisa dibedah dengan mengkaji komponen-komponen pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Komponen-komponen pembelajaran bahasa Inggris ialah siswa, guru, kurikulum, materi ajar, aktivitas belajar-mengajar (pembelajaran), sarana dan prasarana, dan alat pembelajaran. Di sini, hanya akan dibahas ihwal materi ajar dan aktivitas pembelajaran. Menyangkut aktivitas pembelajaran, dibahas pula pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris untuk turut mengatasi masalah pokok di atas sehingga masyarakat Indonesia terampil berbahasa Inggris.

## **B. Materi Ajar**

Mengenai materi ajar, pertanyaannya adalah apa yang diajarkan agar siswa memiliki kemampuan atau keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris? Materi ajarnya seharusnya terfokus pada keterampilan *reading, writing, speaking, listening* (RWSL). Namun, keterampilan ini tentu tidak terlepas dari pengetahuan, nilai dan perilaku.

Benjamin Bloom dan kawan-kawan membagi materi ajar (dan juga hasil belajar) ke dalam tiga ranah: kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>1</sup> Ranah kognitif berisikan pengetahuan, ranah afektif berisikan nilai dan sikap, dan ranah psikomotor berisikan sikap, keterampilan dan perilaku. Prosesnya berlangsung secara linier dari kognisi, afeksi dan psikomotor. Dan, taksonomi Bloom ini, meskipun ranah kognitifnya sudah direvisi, bersifat sangat “kognitif”. Artinya, kognisi dipandang sangat dominan dalam pendidikan dan, lebih luas lagi, dalam kehidupan manusia.

Pembagian materi ajar dan hasil belajar menurut Driscoll dan Wood tidak bersifat kognitif semata.<sup>2</sup> Mereka membaginya jadi (1) *knowledge outcomes*, (2) *skills outcomes*, (3) *attitudes and values outcomes*, dan (4) *behavioral outcomes*. Namun, Driscoll dan Wood tidak menjelaskan hubungan di antara keempatnya dan tidak menerangkan bagaimana urutan manusia berpikir, bersikap, berbuat, dan berperilaku.

Menurut pendapat penulis, materi ajar sejatinya berupa empat hal, yakni pengetahuan, nilai, keterampilan dan keahlian, dan sikap dan perilaku. Keempat materi ajar ini tidak bisa dipisah-pisahkan. Sepatutnya dan utamanya, pengetahuan mewujudkan jadi keterampilan dan keahlian, sedangkan nilai jadi sikap dan perilaku. Manakala manusia menunjukkan keterampilan dan keahlian, pengetahuan tidak terpisahkan dari nilai. Demikian pula, sewaktu manusia bersikap dan berperilaku, nilai tidak terpisahkan dari pengetahuan. Pada gilirannya, keterampilan dan keahlian memperkaya dan menguatkan terutama pengetahuan—dan juga nilai seseorang. Sama halnya, sikap dan perilaku memperkaya terutama nilai—dan juga pengetahuan seseorang. Jadi, hubungan di antara keempat materi ajar ini tidak bersifat linier, melainkan bersifat timbal balik.

Materi ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris terfokus pada keterampilan dan keahlian berkomunikasi: RWSL. Namun, sekali lagi,

---

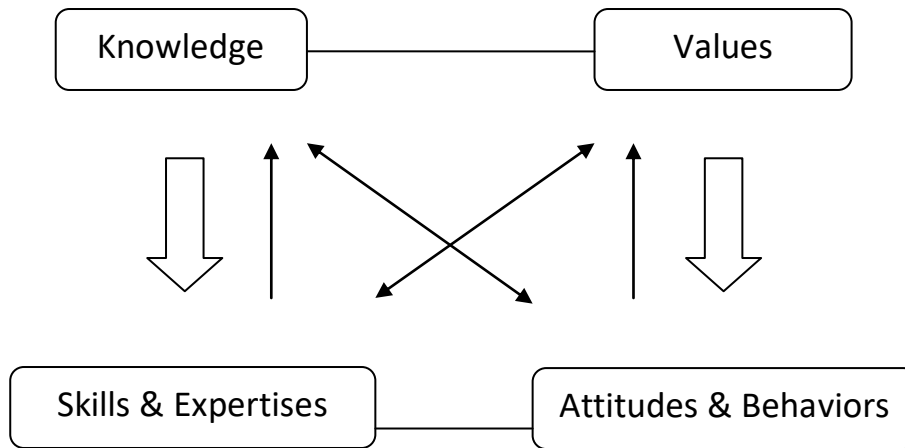
<sup>1</sup> Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, (Eds.), *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Abridged Edition (New York: Addison Wesley Longman Inc., 2001), h. 155

<sup>2</sup> Amy Driscoll, & Swarup Wood, *Developing Outcomes-Based Assessment for Learner-Centered Education* (Sterling: Stylus Publishing, 2007), h. 53

materi keterampilan dan keahlian ini tidak terpisahkan dari nilai, sikap dan perilaku. Artinya, dalam aktivitas pembelajaran, empat materi tersebut tetap diajarkan, tetapi fokusnya pada keterampilan dan keahlian berkomunikasi.

Implikasinya, cara mengajar dan cara belajar RWSL berbeda dengan cara-cara mengajar dan belajar pengetahuan tentang bahasa Inggris, nilai, sikap dan perilaku dalam berkomunikasi. Belajar RWSL diibaratkan dengan belajar mengendarai sepeda, dan cara belajarnya niscaya berbeda dengan cara belajar pengetahuan tentang sepeda, cara belajar nilai dalam mengendarai sepeda, dan cara belajar perilaku dalam mengendarai sepeda.

Gambar 1. Skema Materi Ajar



### **C. Aktivitas Pembelajaran**

Sekarang kita kembali pada aktivitas dan strategi pembelajaran. Aktivitas pembelajaran berisikan aktivitas belajar (*learning*) dan aktivitas mengajar (*teaching, instructing*). Dua aktivitas yang disebut terakhir ini ternyata menyiratkan dua paradigma yang boleh dibilang bertentangan. Barr dan Tagg (1995) meringkas perbedaan-perbedaan antara dua paradigma tersebut dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perbedaan Paradigma Mengajar dan Belajar<sup>3</sup>

<b>NO</b>	<b>THE INSTRUCTION</b>	<b>THE LEARNING PARADIGM</b>
-----------	------------------------	------------------------------

<sup>3</sup> Robert B. Barr & John Tagg, From Teaching to Learning: A New Paradigm for Undergraduate Education. *Change*, November/December 1995.

**Mengembangkan Strategi Pembelajaran  
Bahasa Inggris Yang Kreatif**

<b>PARADIGM</b>		
<b>Mission &amp; Purposes</b>		
1	Provide/deliver instruction	Produce learning
2	Transfer knowledge from faculty to students	Elicit student discovery & construction of knowledge
3	Offers courses & programs	Create powerful learning environments
4	Improve the quality of instruction	Improve the quality of learning
5	Achieve access for diverse students	Achieve success for diverse students
<b>Criteria for Success</b>		
6	Inputs, resources	Learning and student-success outcomes
7	Quality of entering students	Quality of exiting students
8	Curriculum development, expansion	Learning technologies development, expansion
9	Quantity and quality of resources	Quantity and quality of outcomes
10	Enrollment, revenue growth	Aggregate learning growth, efficiency
11	Quality of faculty, instruction	Quality of students, learning
<b>Teaching/Learning Structures</b>		
12	Atomistic; parts prior to whole	Holistic; whole prior to parts
13	Time held constant, learning varies	Learning held constant, time varies
14	50-minute lecture, 3-unit course	Learning environments
15	Classes start/end at same time	Environment ready when student is
16	One teacher, one classroom	Whatever learning experience works
17	Independent disciplines, departments	Cross discipline/department collaboration
18	Covering material	Specified learning results
19	End-of-course assessment	Pre/during/post assessments
20	Grading within classes by instructors	External evaluations of learning
21	Private assessment	Public assessment
22	Degree equals accumulated credit hours	Degree equals demonstrated knowledge & skills
<b>Learning Theory</b>		
23	Knowledge exists "out there"	Knowledge exists in each person's mind and is shaped by individual experience.
24	Knowledge comes in "chunk" and "bits" delivered by instructors.	Knowledge is constructed, created and "gotten".
25	Learning is cumulative and	Learning is a nesting and

	linear.	interacting of frameworks.
26	Fits the storehouse of knowledge metaphor.	Fits learning how to ride a bicycle metaphor.
27	Learning is teacher centered and controlled.	Learning is student centered and controlled.
28	“Live” teacher, “live” student required.	“Active” learner required, but not “live” teacher.
29	The classroom and learning are competitive and individualistic.	Learning environments and learning are cooperative, collaborative and supportive.
30	Talent and ability are rare.	Talent and ability are abundant.
<b>Productivity/Funding</b>		
31	Definition of productivity: cost per hour of instruction per student.	Definition of productivity: Cost per unit of learning per student.
32	Funding for hours of instruction.	Funding for learning outcomes.
<b>Nature of Roles</b>		
33	Faculty are primarily lecturers.	Faculty are primarily designers of learning methods and environments.
34	Faculty and students act independently and in isolation.	Faculty and students act in teams with each other and other staff.
35	Teachers classify and sort students.	Teachers develop every student’s competencies and talents.
36	Staff serve/support faculty and the process of instruction.	All staff are educators who produce student learning and success.
37	Any expert can teach.	Empowering learning is challenging and complex.
38	Line governance; independent actors.	Shared governance; teamwork.

Pengajaran merupakan paradigma kuno, dan paradigma barunya adalah belajar dan pembelajaran. Pembelajaran berarti proses dan cara yang mendorong dan membuat siswa belajar<sup>4</sup> di dalam dan di luar kelas.

Pergeseran paradigma ini bukan berarti tidak ada aktivitas mengajar. Aktivitas belajar dan mengajar tetap berlangsung, tetapi titik tekannya pada belajar dan membelajarkan, bukan pada mengajar. Guru lebih memperhatikan siswa ketimbang dirinya. Aktivitas belajar dan mengajarnya berparadigma pembelajaran (*learning*) seperti yang ditulis Barr dan Tagg pada kolom sebelah kanan.

#### D. Strategi Pembelajaran

---

<sup>4</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008 : 2

Di atas sudah disebutkan bahwa karena kondisi fisik dan psikologis kelas dan karakteristik siswa di Indonesia berbeda-beda, diperlukan strategi pembelajaran. Alasan lain diperlukannya strategi pembelajaran adalah keterbatasan-keterbatasan metode pembelajaran.<sup>5</sup> Sebagaimana diketahui, metode pengajaran atau pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang pada masa lalu mendapat perhatian besar. Kini, fokusnya bergeser dari *metode* pengajaran atau pembelajaran ke *strategi* pembelajaran.

Kumaravadivelu juga mencatat sebelas metode pembelajaran bahasa Inggris untuk penutur bahasa-bahasa lain: Audiolingual Method, Communicative Methods, Community Language Learning, Direct Method, Grammar-Translation Method, Natural Approach, Oral Approach, Silent Way, Situational Language Teaching, Suggestopedia, and Total Physical Response. Sebelas metode ini bisa dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yakni *language-centered methods*, *learner-centered methods*, dan *learning-centered methods*.<sup>6</sup>

Tiga kategori metode itu juga disebut sebagai pendekatan (*approach*). Dalam khazanah pendidikan, dikenal dua pendekatan besar, yaitu *teacher-centered learning* dan *student-centered learning*.<sup>7</sup> Praktik pembelajaran sekarang cenderung menggunakan *student-centered approach*, yang juga dinamakan *flexible learning*, *experiential learning*, dan *self-directed learning*; *active learning* dan *participatory learning*;<sup>8</sup> *learner-centered learning* dan *learning-centered teaching*. Tiga kategori metode di atas termasuk dalam pendekatan *student-centered learning*.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> B. Kumaravadivelu, *Beyond Methods: Macrostrategies for Language Teaching* (New Haven: Yale University Press, 2003), h. 65

<sup>6</sup> Ibid., h. 24-25

<sup>7</sup> Maryellen Weimer, *Learner-Centered Teaching: Five Key Changes to Practice*, (San Francisco: Jossey-Bass, 2002); Geraldine O'Neill, & Tim McMahon, "Student-Centred Learning: What Does It Mean for Students and Lecturers?" in *Emerging Issues in the Practice of University Learning and Teaching*, O'Neill, G, Moore, S, McMullin, B. (Eds), (Dublin: AISHE, 2005).

<sup>8</sup> Steven Hodge, "Student-Centered Learning in Higher Education and Adult Education," *Occasional Paper on Learning and Teaching at UniSA, 2010*

<sup>9</sup> Weimer, *Learner-Centered Teaching*.

Metode pembelajaran memiliki keterbatasan-keterbatasan sebagai berikut.<sup>10</sup> *Pertama*, metode dirumuskan berdasarkan konsep-konsep ideal dalam konteks-konteks yang ideal pula. Keterbatasan ini menimbulkan jarak antara rumusan metode dan penerapannya dalam praktik pembelajaran nyata. Sehingga, penerapan metode-metode pembelajaran membutuhkan modifikasi dan langkah-langkah yang lebih detail, fleksibel, kontekstual dan kreatif sesuai dengan kondisi psikologis dan fisik kelas dan karakteristik siswa. Langkah-langkah yang lebih detail, fleksibel, kontekstual dan kreatif ini disebut strategi pembelajaran.

*Kedua*, metode tidak mencukupi untuk menjelaskan kompleksitas aktivitas pembelajaran di tempat-tempat yang berbeda di seluruh belahan dunia. Aktivitas pembelajaran itu kompleks, tambah Kumaravadivelu, karena menyangkut faktor-faktor: kognisi guru, persepsi siswa, kebutuhan masyarakat, budaya, iklim politik, kondisi ekonomi, dan kendala-kendala institusional. Keberhasilan pembelajaran bergantung terutama bukan pada metodenya, melainkan pada interaksi di antara faktor-faktor tersebut. Untuk mengelola interaksi di antara faktor-faktor itu, diperlukan strategi pembelajaran.

Dengan keterbatasan-keterbatasan metode, lanjut Kumaravadivelu, diperlukanlah alternatif terhadap metode (*alternative to method*), bukan metode alternatif (*alternative method*). Dia menyebut alternatif terhadap metode ini sebagai *postmethod*. Posmetode adalah sebuah sistem pembelajaran tiga dimensi dengan tiga parameter, yakni *particularity*, *practicality* dan *possibility*.<sup>11</sup> *Particularity* berarti sistem pembelajaran disesuaikan dengan kondisi guru, siswa, tujuan pembelajaran, sekolah, dan masyarakatnya. Parameter *particularity* berkebalikan dengan metode yang *one-size-fits-all*. *Practicality* berarti sistem pembelajaran yang bisa dipraktikkan dan memiliki pengaruh langsung di kelas (keterkaitan antara teori dan praktik). *Possibility* berarti sistem pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Ibid., h. 29

<sup>11</sup> B. Kumaravadivelu, "Toward a Postmethod Pedagogy." *TESOL Quarterly* 35:4:537-60.



Posmetode berisikan makrostrategi (*macrostrategy*) dan mikrostrategi (*microstrategy*). Kumaravadivelu mengemukakan 10 makrostrategi dan 22 mikrostrategi.<sup>12</sup> Makrostrateginya adalah (1) *maximize learning opportunities*, (2) *minimize perceptual mismatches*, (3) *facilitate negotiated interaction*, (4) *promote learner outonomy*, (5) *foster language awareness*, (6) *activate intuitive heuristics*, (7) *contextualize linguistic input*, (8) *integrate language skills*, (9) *ensure social relevance*, (10) *raise cultural consciousness*.

Makrostrategi merupakan *guiding principles, general plan, broad guideline* untuk menyelenggarakan aktivitas pembelajaran. Makrostrategi dijadikan tindakan-tindakan operasional dengan mikrostrategi. Dengan perkataan lain, mikrostrategi merupakan tindakan yang lebih teknis untuk menerapkan makrostrategi dalam rangka mengajarkan dan mempelajari materi ajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Birjandi dan Hashamdar (2014) menawarkan 14 mikrostrategi—untuk 5 makrostrategi—yang lebih mudah dipahami dan dipraktikkan dibandingkan dengan 22 mikrostrategi Kumaravadivelu.

Tabel 3. Mikrostrategi Birjandi dan Hashamdar

NO	MAKROSTRATEGI	MIKROSTRATEGI
1	Maximize learning opportunities	a. Competition game
		b. Cyberspace
		c. Technology in use
2	Minimize perceptual mismatches	a. Striking a bargaining.
		b. Hardtalk
		c. Critical thinking
3	Facilitate negotiated interaction	a. Hand in hand
		b. Being on the same boat
		c. Think aloud
4	Promote learner outonomy	a. Seeing is learning
		b. Research topic of this week
		c. Surf the net
5	Foster language awareness	a. Speech act practices
		b. Spell it out

## E. Communicative Language Game

<sup>12</sup> Kumaravadivelu, *Beyond Methods*, h. 39-40

Mikrostrategi-mikrostrategi tersebut sebenarnya merupakan *game* (permainan) atau *fun activity* (aktivitas yang menyenangkan). Para ahli mendefinisikan permainan dalam pembelajaran dengan beragam pengertian dan kata. Di sini dikemukakan satu definisi saja yang kurang lebih merangkum definisi-definisi lain. Permainan adalah *an activity in which the learners play and usually interact with others*.<sup>13</sup> Permainan bersifat menyenangkan dan menarik serta kerap kali berupa aktivitas fisik.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris kepada penutur bahasa-bahasa lain, permainannya lazim disebut *communicative language game*. Permainan ini berfokus pada bahasa Inggris untuk membuat siswa belajar berkomunikasi: RWSL. RWSL tidak terpisahkan, tetapi permainan bisa menitikberatkan pada—membelajarkan siswa untuk *reading, writing, speaking*, atau *listening*—salah satu atau dua dari empat keterampilan berbahasa itu.<sup>14</sup> Permainan dibedakan jadi individual dan kolektif, kooperatif (kerja sama) dan kompetitif (persaingan). Permainan juga bisa dibedakan ke dalam tingkat-tingkat dasar, menengah dan lanjut.

Permainan bermanfaat sebagai *learning lubricant* (oli belajar) dan menjadikan siswa tertarik pada pelajaran.<sup>15</sup> Permainan fisik sangat memotivasi, menghibur dan memberi siswa-siswa yang pemalu kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka. Ekspresi diri ini merupakan wujud dari aktivitas komunikasi: RWSL. Permainan berfungsi sebagai aktivitas pembuka atau pemanasan dalam pembelajaran, *ice breaker* jika siswa jenuh, dan aktivitas belajar yang pokok. Penelitian menunjukkan bahwa praktik, manfaat dan fungsi permainan ini diapresiasi secara positif oleh siswa dan guru.<sup>16</sup>

Permainan jamaknya memakai alat-alat dari yang sederhana sampai yang canggih. Alat-alat yang sederhana berupa di antaranya kertas

---

<sup>13</sup> Marjan Sobhani, & Mohammad Sadegh Bagheri, Attitudes toward the Effectiveness of Communicative and Educational Language Games and Fun Activities in Teaching and Learning English. *Theory and Practice of Language Studies*, Vol. 4, No. 5, pp. 1066-1073.

<sup>14</sup> Agung Prihantoro, *100 Games for Teaching English: Pusparagam Permainan Seru untuk Mengajar Reading, Listening, Speaking, Writing dan Developing Vocabulary* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid.

putih, kertas warna-warni, pipet, bola plastik, pena, dan papan tulis. Alat-alat yang canggih berupa antara lain komputer, internet, proyektor, dan pengeras suara. Komputer—apalagi jika satu komputer untuk satu siswa—dan internet memungkinkan siswa untuk memanfaatkan *game (game-based learning)* dan program-program yang memang dirancang untuk belajar RWSL. Di internet juga tersedia banyak situs, bacaan dan video yang sangat membantu guru dan siswa untuk belajar RWSL.

### **Contoh Communicative Language Game**

**Reading: Reading Number** (Hunter et al., 2005: 7).

Susunlah angka dengan huruf-huruf yang terkandung di dalam kata-kata berikut:

1. Snooze            one
2. Favorite           \_\_\_\_\_
3. Twine             \_\_\_\_\_
4. Coiffure           \_\_\_\_\_
5. Froze              \_\_\_\_\_
6. Wrote             \_\_\_\_\_
7. Exercise         \_\_\_\_\_
8. Tightest          \_\_\_\_\_
9. Ethereal          \_\_\_\_\_
10. Beginning       \_\_\_\_\_

### **Writing: I Must**

Lengkapilah kalimat-kalimat berikut ini:

1. When an earthquake happens, I must .....
2. When I drive a car, I must .....
3. If I go to Paris, I must .....
4. When I am a policeman/woman, I must .....
5. When the president comes to my house, I must .....

### **Speaking: Introducing Myself**

Kenalkanlah dirimu kepada teman-temanmu seperti dalam video berikut ini. (Guru memutar videonya dan siswa menyimaknya.)

My name's Sasha. I am from Detroit, Michigan, in the USA. I am an English teacher. I am 27 years old. There are nine people in my family.

### **Listening: Missing Lyrics**

Lengkapilah kalimat-kalimat di bawah ini dengan mendengarkan lagu. (Guru memutar lagunya dan siswa mendengarkannya.)

When I am ... and, oh, my ..., so ...;  
When ... come and my heart ... be;  
Then I am ... and ... here in the ...,  
Until you ... and sit ... with me.

You ... me up, so I can ... on ...;  
You ... me up to ... on ... seas;  
I am ... when I am ... your ...;  
You ... me up to ... than I ... be.

### **Bibliografi**

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku Guru Bahasa Inggris When English Rings A Bell SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- . (2014). *Buku Guru Bahasa Inggris When English Rings A Bell SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- . "Pengembangan Kurikulum 2013". Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. November 2012.
- Anderson, Lorin W., & Krathwohl, David R. (Eds.). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Abridged Edition. New York: Addison Wesley Longman, Inc, 2001.
- Barr, Robert B., & Tagg, John. From Teaching to Learning: A New Paradigm for Undergraduate Education. *Change*. November/December 1995.
- Birjandi, P., & Hashamdar, M. (2014). Micro-strategies of post-method language teaching developed for iranian EFL context. *Theory and Practice in Language Studies*, 4(9), 1875-1880. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1567959589?accountid=62100>
- Bloom, Benjamin S. (Ed.). *Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company, Inc., 1956.
- Driscoll, Amy, & Wood, Swarup. *Developing Outcomes-Based Assessment for Learner-Centered Education*. Sterling: Stylus Publishing, 2007.

- Hodge, Steven. Student-Centered Learning in Higher Education and Adult Education. *Occasional Paper on Learning and Teaching at UniSA*. 2010.  
<http://www.ui.ac.id/download/kliping/kelebihan-kuliah-di-kelas-internasional.pdf>
- Hunter, Charlene, et al. *Games for English and Language Arts*. Third edition. Fort Collins: Cottonword Press, 2005.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Krathwohl, David R., Bloom, Benjamin S. & Masia, Bertram B. *Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company, Inc, 1964.
- Kumaravadivelu, B. Toward a Postmethod Pedagogy. *TESOL Quarterly* 35:4:537–60, 2001.
- Kumaravadivelu, B. *Beyond Methods: Macrostrategies for Language Teaching*. New Haven: Yale University Press, 2003.
- Nuh, Mohammad. “Pengembangan Kurikulum 2013 dan Peran Muhammadiyah dalam Pencerdasan Bangsa”. Paparan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Yogyakarta, 30 Januari 2013.
- O’Neill, Geraldine, & McMahan, Tim. Student-Centred Learning: What Does It Mean for Students and Lecturers? in *Emerging Issues in the Practice of University Learning and Teaching*, O’Neill, G, Moore, S, McMullin, B. (Eds), Dublin: AISHE, 2005.
- Prihantoro, Agung. *100 Games for Teaching English: Pusparagam Permainan Seru untuk Mengajar Reading, Listening, Speaking, Writing dan Developing Vocabulary*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Ratri, Rosalia & Wiwiek Wahyuning. Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Kompas*, 26 September 2014.
- SCImago. (2007). SJR—SCImago Journal & Country Rank. Retrieved November 06, 2014, from <http://www.scimagojr.com>
- Simpson, Elizabeth Jane. *The Classification of Educational Objectives: Psychomotor Domain*. Illinois: U.S. Department of Health, Education and Welfare Office Education, 1966.
- Sobhani, Marjan, & Bagheri, Mohammad Sadegh. “Attitudes toward the Effectiveness of Communicative and Educational Language Games and Fun Activities in Teaching and Learning English.” *Theory and Practice of Language Studies*, Vol. 4, No. 5, pp. 1066-1073.
- Weimer, Maryellen. *Learner-Centered Teaching: Five Key Changes to Practice*. San Francisco: Jossey-Bass, 2002.

