

MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF “BERADU PANTUN” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIFITAS MEMPRODUKSI TEKS PANTUN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SMA/ SMK

Lita Dwi Ariyanti

Mahasiswa PPS Unnes

dwilita53@gmail.com

Abstrak

Pada kurikulum 2013 penyajian materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/ SMK hampir seluruhnya berubah dan berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Hal ini yang menjadikan guru harus bekerja keras untuk belajar dan membelajarkan siswa dengan materi yang serba baru tersebut. Usaha-usaha yang dilakukan guru diantaranya dengan menciptakan inovasi model pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Model “Beradu Pantun” merupakan perpaduan dari model pembelajaran *sinetik* dan model *mitra-mitra dalam pembelajaran*. Pengembangan atau perpaduan dua model pembelajaran ini dimaksudkan untuk menciptakan model pembelajaran baru yang lebih inovatif dalam keterampilan menulis serta membawa manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Model pembelajaran yang disebut “Beradu Pantun” ini memiliki beberapa karakteristik, diantaranya mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, melatih siswa dalam bekerjasama dan bersosialisasi, menumbuhkan mental (keberanian) siswa untuk berkomunikasi di dalam forum, serta menyenangkan. Sintagmatik model “Beradu Pantun” ini yaitu *amati*, *identifikasi*, *produksi*, *telaah*, dan *apresiasi*.

Kata kunci: *model pembelajaran inovatif, Bahasa Indonesia*

Abstract

*In the 2013 curriculum presentation of the material in the subjects of Indonesian SMA / SMK almost entirely changed and different from the previous curriculum. This is what makes teachers must work hard to learn and teach students with all-new material. Efforts that teachers such as by creating innovative learning model Indonesian as supporting teaching and learning. Model "Beradu Pantun" is a blend of learning models *sinetik* and models *partners in learning*. Development or a combination of two learning model is intended to create a new learning model that is more innovative in writing skills as well as bringing benefits for those in need. Learning model called "Beradu Pantun" has several characteristics, including encouraging students to think critically and creatively, to train students in working and socializing, cultivate mental (courage) students to communicate in the forum, as well as fun. Syntagmatic model "Beradu Pantun" including, *amati*, *identifikasi*, *produksi*, *telaah*, dan *apresiasi*.*

Keywords: *innovative learning model, Indonesian*

A. Pendahuluan

Model pembelajaran inovatif merupakan salah satu model pembelajaran yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam lingkungan pendidikan. Beberapa model pembelajaran inovatif telah dikembangkan untuk memacu siswa berperan

aktif dalam setiap pembelajaran. Siswa diharapkan mampu dan mau memberikan pendapatnya. Model pembelajaran inovatif menuntut siswa untuk terlibat saling tukar pikiran, berkolaborasi dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan komunikasi mereka.

Ball dan Forzani dalam *The Work of Teaching and The Challenge for Teacher Education* (2009:2) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut.

Visions of better schooling include innovative uses of technology, a much greater emphasis on collaborative work, integrated and problem-based curricula, and higher expectations for students. Too often minimized is what such changes imply for the interactive work of teaching and learning.

Selaras dengan teori tersebut bahwa dalam setiap pembelajaran sangat diperlukan inovasi dan kreativitas guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Salah satunya dengan menciptakan inovasi baru dalam model pembelajaran.

Gunter et al (1990:67) mendefinisikan *an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes*. Joyce & Weil (1980) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. *An instructional strategy is a method for delivering instruction that is intended to help students achieve a learning objective* (Burden & Byrd, 1999:85).

Model mengajar merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar di sekolah agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan atau sesuai dengan tujuan pembelajaran (Wahab, 2007). Model pembelajaran inovatif dan partisipatif dapat menumbuhkembangkan pilar-pilar pembelajaran pada siswa, antara lain: *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar berbuat), *learning together* (belajar hidup bersama), dan *learning to be* (belajar menjadi seseorang) (Djohar, 1999).

Menurut S Chauhan, dalam bukunya *Innovation in Teaching Learning Process* (1979), mengelompokkan model-model mengajar (pembelajaran) inovatif dan partisipatif dalam tiga kelompok orientasi, antara lain: *pertama, model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada interaksi sosial, kedua, model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada pemrosesan Informasi, ketiga, model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada optimalisasi individu.*

Salah satu contoh penerapan model pembelajaran inovatif adalah dengan memadukan dua model pembelajaran menjadi suatu model pembelajaran yang baru. Model “Beradu Pantun” ini dikembangkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan ketrampilan, kreativitas dan daya cipta, kecerdasan ganda, pemikiran tingkat tinggi, literasi informasi, literasi visual, literasi suara, literasi teknologi, berkomunikasi efektif, bekerja dalam tim dan berkolaborasi serta memperkuat pemahaman.

B. Landasan Teoretis

1. Model Sinektik

Gordon (dalam Joyce 2011:252) menggagas sinektik berdasarkan empat gagasan yang sekaligus juga menyaingi pandangan-pandangan konvensional tentang kreativitas. *Pertama*, karena kreativitas penting dalam kehidupan sehari-hari. *Kedua*, proses kreatif tidak selamanya serius. *Ketiga*, penemuan yang dianggap inovasi atau kreatif sama rata di semua bidang seni, sains, teknik, dan ditandai oleh proses intelektual yang sama. *Keempat*, bahwa penemuan (pola pikir kreatif) individu maupun kelompok tidak berbeda.

Melalui aktivitas metaforis dalam model sinektetik, kreativitas menjadi proses yang dapat dijalankan secara sadar. Metafora-metafora membangun hubungan perumpamaan, perbandingan satu objek atau gagasan dengan objek atau gagasan lain, dengan cara menukarkan posisi keduanya. Melalui substitusi ini, proses kreatif muncul, yang dapat menghubungkan sesuatu yang familiar dengan yang tidak familiar atau membuat gagasan baru dari gagasan-gagasan yang biasa.

Terdapat dua strategi atau model pengajaran yang didasarkan pada prosedur-prosedur sinektik. Salah satunya adalah *membuat sesuatu yang baru (creating something new)*, dirancang untuk membuat hal-hal yang familiar menjadi asing, untuk membantu siswa melihat masalah-masalah, gagasan-gagasan, dan hasil-hasil yang lama dengan cara yang baru, pandangan yang lebih kreatif. Sedangkan strategi yang lain yaitu *membuat yang asing menjadi familiar (making the strange familiar)*, dirancang untuk membuat gagasan-gagasan yang baru dan tidak familiar menjadi bermakna.

2. Model Mitra-Mitra dalam Pembelajaran

Isu mengenai seberapa besar hal yang harus ditekankan dalam tujuan kelompok dan individu berkait erat dengan konsep motivasi. Sharan (dalam Joyce 2011:309) mengatakan bahwa pembelajaran dengan sistem pengelompokan dapat meningkatkan sebagian proses pembelajaran, sebab pengelompokan dapat menyebabkan berpindahnya motivasi dari tataran eksternal pada tataran internal. Motivasi internal lebih kuat dan kokoh dibandingkan motivasi eksternal, sebab motivasi internal akan menghasilkan peningkatan rating pembelajaran dan ingatan yang kuat terhadap informasi dan keterampilan.

Langkah awal dalam gaya ini adalah menyajikan sebuah masalah yang memancing perhatian dan kehebohan siswa. Penyajian masalah tersebut bisa disajikan secara verbal, atau mungkin merupakan pengalaman yang nyata, baik pengalaman yang benar-benar terjadi maupun pengalaman yang direkayasa oleh guru. Jika siswa bereaksi, guru akan menggiring perhatian mereka terhadap reaksi mereka masing-masing yang berbeda-beda, yaitu sikap yang akan mereka tunjukkan, apa yang dirasakan dan bagaimana mereka mengatur sesuatu. Saat siswa mulai tertarik pada perbedaan reaksi tersebut, guru lalu menggiring mereka pada langkah selanjutnya, yaitu merumuskan serta menyusun masalah-masalah bagi diri mereka sendiri. Kemudian, siswa menganalisis beberapa peran yang dibutuhkan, mengatur diri mereka sendiri, bertindak, dan melaporkan hasil yang mereka dapatkan. Akhirnya masing-masing kelompok mengevaluasi solusi permasalahan yang dicocokkan dengan maksud dan tujuan utama. Beberapa tahapan itu terus berlanjut, baik dengan penyajian masalah yang sama atau memunculkan masalah yang baru yang merangsang adanya investigasi.

C. PEMBAHASAN

Pengembangan atau perpaduan dua model pembelajaran ini dimaksudkan untuk menciptakan model pembelajaran baru yang lebih inovatif serta membawa manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Model pembelajaran yang disebut “Beradu Pantun” ini memiliki

beberapa karakteristik, diantaranya mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, melatih siswa dalam bekerjasama dan bersosialisasi, menumbuhkan mental (keberanian) siswa untuk berkomunikasi di dalam forum, serta menyenangkan. Siswa akan merasa tenang dan lebih tertarik karena dalam pembelajaran ini memberikan teknik belajar sambil bermain sehingga akan terasa menyenangkan.

1. Sintakmatik

Sintakmatik dari penggabungan kedua model di atas adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Sintakmatik model “Beradu Pantun”

Tahap	Perilaku Siswa
Tahap 1 Amati	1) Mengamati peristiwa atau keadaan lingkungan sekitar. 2) Menganalogikan hal yang diamati tersebut. 3) Mendata kata-kata yang berkaitan dengan peristiwa atau keadaan yang dilihat di lingkungan sekitar. 4) Merangkai sebuah kalimat inti berdasarkan peristiwa atau keadaan.
Tahap 2 Identifikasi	1) Bertanya jawab mengelompokkan kalimat berdasarkan peristiwa yang dilihat. 2) Menyusun dua kalimat inti dalam setiap peristiwa atau keadaan yang dilihat. (sebagai isi pantun) 3) Menyusun dua kalimat pendukung dalam setiap peristiwa atau keadaan yang dilihat. (sampiran)
Tahap 3 Produksi	1) Mengolah kalimat agar sesuai dengan aturan dalam pembuatan pantun. 2) Menggabungkan keempat kalimat yang telah dipilih berdasarkan peristiwa atau keadaan yang dilihat.
Tahap 4 Telaah	1) Memeriksa kesesuaian kalimat. 2) Memeriksa keseluruhan tugas.
Tahap 5 Apresiasi	1) Mempresentasikan, unjuk kerja, tanggapan/ respon, penilaian, dan sebagainya. (Dilakukan secara bergantian dan saling berbalas pantun)

Table 2. Struktur Pengajaran

Tahap	Perilaku Guru	Metode/ Teknik
Tahap 1 Amati	1) Mengarahkan siswa untuk mengamati peristiwa atau keadaan lingkungan sekitar. 2) Menganalogikan hal yang diamati tersebut. 3) Mendata kata-kata yang berkaitan dengan peristiwa atau keadaan yang dilihat di lingkungan sekitar. 4) Merangkai sebuah kalimat inti berdasarkan peristiwa atau keadaan.	1) Konstruktivistik. 2) Tanya jawab. 3) Pemodelan. 4) Inkuiri.
Tahap 2 Identifikasi	1) Membagi siswa dalam beberapa kelompok. 2) Bertanya jawab mengelompokkan kalimat berdasarkan peristiwa yang dilihat. 3) Menyusun dua kalimat inti dalam setiap peristiwa atau keadaan yang dilihat. (sebagai isi pantun) 4) Menyusun dua kalimat pendukung dalam setiap peristiwa atau keadaan yang dilihat. (sampiran)	1) Tanya jawab. 2) Inkuiri. 3) Masyarakat belajar. 4) Diskusi/ curah gagasan. 5) Komunikatif.
Tahap 3	1) Mengolah kalimat agar sesuai dengan aturan	Konstruktivistik

Produksi	dalam pembuatan pantun. 2) Menggabungkan keempat kalimat yang telah dipilih berdasarkan peristiwa atau keadaan yang dilihat.	
Tahap 4 Telaah	1) Memeriksa kesesuaian kalimat. 2) Memeriksa keseluruhan tugas.	
Tahap 5 Apresiasi	1) Memberikan apresiasi/ penghargaan.	

2. Sistem Sosial

Model pembelajaran yang disajikan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Pemusatan pikiran dan kreativitas serta kerja sama siswa sangat tampak. Hubungan guru dan siswa menjadi semakin dekat dan harmonis pada saat pembelajaran berlangsung. Masalah yang disajikan guru memancing siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta mendorong kerjasama yang baik antarsiswa. Guru dapat membantu siswa mengitelektualkan proses-proses mental mereka, namun siswa mempunyai kebebasan dalam diskusi terbuka agar mereka melibatkan diri dalam pemecahan masalah yang mereka hadapi.

3. Sistem Pendukung

Pada hakikatnya siswa tetap membutuhkan fasilitas dari seorang pemimpin yang kompeten dalam merancang dan menerapkan prosedur-prosedur analisis. Suatu kelas membutuhkan ruang kerja yang lingkungannya dapat mendukung kreativitas siswa. Selain itu, sekolah harus dilengkapi dengan sebuah ruang perpustakaan yang menyediakan informasi dan opini dari berbagai macam media. Sekolah juga harus bisa memberikan akses terhadap referensi-referensi luar. Siswa haruslah didorong untuk melacak dan menghubungi orang-orang yang bisa dijadikan referensi di luar sekolah.

4. Dampak Instruksional

- 1) Menghadirkan ide-ide kreatif.
- 2) Mengembangkan ide kreatif dalam kalimat.
- 3) Mengidentifikasi kalimat berdasarkan fungsinya.
- 4) Menyusun kalimat sesuai kaidah pantun.
- 5) Proses dan pengelolaan kelompok efektif.

5. Dampak Pengiring

- 1) Berpikir kritis, sistematis, dan kreatif.
- 2) Membina kerja sama dan sikap sosial.
- 3) Kemandirian sebagai pembelajar.
- 4) Keberanian menyampaikan pendapat dalam forum.
- 5) Tanggung jawab.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Model “Beradu Pantun” merupakan perpaduan dari model pembelajaran *sinetik* dan model *mitra-mitra dalam pembelajaran*. Pengembangan atau perpaduan dua model pembelajaran ini dilakukan untuk menghasilkan model pembelajaran baru yang lebih inovatif dan lebih memaksimalkan keterampilan menulis siswa. Model ini memiliki beberapa karakteristik, diantaranya mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, melatih siswa

dalam bekerjasama dan bersosialisasi, menumbuhkan mental (keberanian) siswa untuk berkomunikasi di dalam forum, serta menyenangkan. Sintagmatik model “Beradu Pantun” ini yaitu *amati, identifikasi, produksi, telaah, apresiasi*.

Daftar Referensi

- Ball, Deborah Loewenberg, Francesca M. Forzani. 2009. The Work of Teaching and the Challenge for Teacher Education. *Journal of Teacher Education* 2009, 460, 497 DOI: 10.1177/0022487109348479.
- Burden, P. R., D. M Byrd. 1996. *Method For Effective Teaching, Second Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Chauhan, S. 1979. *Innovation in Teaching and Learning Process*. New Delhi: Vikas Publishing PVT. LTD.
- Gunter, M. A., T. H Estes, J. H Schwab. 1990. *Instruction: A Models Approach*. Boston: Allyn and Bacon.
- Joyce, B., Masha Weil. 1980. *Model Of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Joyce, Bruce, Masha Weil, Emily Calhoun. 2011. *Model of Teaching, Model-Model Pengajaran Edisi Kedelapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahab, A.A. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar IPS*. Penerbit Alfabeta. Bandung.