

INOVASI MODEL PARTISIPASI SOLUSI (PARTISOL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA

Safrihady

Wahyuni Oktavia

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP Singkawang

Jl. STKIP Kel. Naram Kec. Singkawang Utara- 79125 Kalimantan Barat

Telp.085654979763; Email: safrihady@gmail.com

Abstrak

Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami. Proses penyampaian ide, gagasan, atau maksud dengan berbicara setiap individu berbeda-beda. Oleh karena itu, model pembelajaran harus didesain agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara menyeluruh. Model PARTISOL merupakan perangkat fleksibel yang dapat diterapkan untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata. Model ini mempresentasikan prosedur sistematis dalam mengidentifikasi tantangan, menciptakan gagasan, dan menerapkan solusi-solusi inovatif. Tujuan dari model ini untuk merangsang berpikir secara sistematis agar dapat menciptakan pembelajaran yang atraktif dan kreatif agar siswa semakin tertarik belajar sehingga dapat merangsang siswa untuk berbicara.

Kata Kunci: *Model Partisipasi Solusi, Keterampilan Berbicara.*

A. Pendahuluan

Pada pembelajaran setiap siswa pada hakikatnya memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Akan tetapi, guru dapat memberikan stimulus dan rangsangan yang dapat menumbuhkan semangat dalam menciptakan gagasan tanpa ada rasa takut dan ragu. Pada model ini guru menciptakan lingkungan yang di dalamnya para siswa merasa nyaman dalam membuat gagasan dan mensimulasinya dengan rekan kelompoknya. Sehingga siswa dapat menemukan tujuan dan fakta dalam memecahkan masalah dengan mengemukakan beberapa gagasan. Gagasan-gagasan itulah yang akan membantu mereka dalam berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa, dipandang sebagai keterampilan yang sangat penting karena bertujuan untuk dapat menuangkan maksud, ide, gagasan, dan pikiran dalam bentuk lisan sehingga penyimak dapat mendapatkan informasi yang sesuai dengan apa yang disampaikan oleh si pembicara. Keterampilan berbicara perlu dilatihkan pada siswa secara optimal. Suatu kenyataan bahwa kemampuan berbicara akan membawa kesuksesan seseorang, maka keterampilan berbicara perlu dikembangkan, mengingat berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbicara seseorang berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain.

Model ini merupakan perangkat fleksibel yang dapat diterapkan untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata. Model ini mempresentasikan prosedur sistematis dalam mengidentifikasi tantangan, menciptakan gagasan, dan menerapkan solusi-solusi inovatif. Melalui praktik dan penerapan proses tersebut secara berkelanjutan, siswa dapat memperkuat

teknik-teknik kreatif mereka dan belajar menerapkan dalam situasi-situasi baru. Pada model yang menggabungkan model Osborn-Parne dengan model simulasi ini menjadikan tugas pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar tidak begitu rumit daripada yang tampak di dunia nyata, sehingga siswa tidak takut dan malu dalam mengemukakan pendapat dan dapat dengan mudah menguasai skill yang tentu saja akan lebih sulit ketika mereka mencoba menguasainya di dunia nyata. Tujuan dari model itu untuk merangsang berpikir secara sistematis agar dapat menciptakan pembelajaran berbicara atraktif dan kreatif agar siswa semakin tertarik belajar dan dapat merangsang siswa untuk berbicara tanpa rasa malu dan takut. Peran guru pada model ini sangat penting, yakni menciptakan lingkungan yang di dalamnya para siswa merasa nyaman dalam membuat gagasan-gagasan, karena yang diperlukan kuantitas ide, bukan kualitas ide.

B. Teori

1. Inovasi

Bahasa inovasi pembelajaran terdiri dari dua kata yakni kata inovasi dan kata pembelajaran. Inovasi memiliki arti pembaharuan sedangkan pembelajaran memiliki arti sebuah kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan dari seorang tenaga pendidik kepada para peserta didiknya. Sehingga dapat kita ambil sebuah kesimpulan bahwa inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran berupa ilmu pengetahuan dari tenaga pendidik kepada para peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung.

Setidaknya ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian khusus dalam melakukan inovasi pembelajaran ini yaitu model, strategi, dan metode. Pada pembahasan ini akan dibahas tentang inovasi model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah kesatuan atau sistematika berlangsungnya sebuah kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang ada saat ini masih dirasakan kurang efektif sehingga perlu mendapat pembaharuan ke dalam model pembelajaran inovatif yang lebih baik dan efektif.

2. Model Osborn-Parne

Model ini menginisiasi model pembelajaran yang disebut Model Proses Pemecahan Masalah Kreatif (*Creative Problem Solving Process*). Model ini merupakan perangkat fleksibel yang dapat diterapkan untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata. Melalui praktik dan penerapan proses tersebut secara berkelanjutan, siswa dapat memperkuat teknik-teknik kreatif mereka dan belajar menerapkan dalam situasi-situasi baru.

Huda (2014:148) memaparkan model ini secara logis dapat dilakukan melalui enam langkah, antara lain:

- a. Penemuan Tujuan- mengidentifikasi tujuan, tantangan, dan arah masa depan.
- b. Penemuan Fakta- mengumpulkan data tentang masalah, mengobservasi masalah seobjektif mungkin.
- c. Pemecahan Masalah- menguji berbagai problem untuk memisahkannya menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, seraya menguraikan problem tersebut secara terbuka.
- d. Penemuan Gagasan- menciptakan sebanyak mungkin gagasan terkait masalah tersebut, *brainstroming*.
- e. Penemuan Solusi- memilih solusi yang paling sesuai, dengan mengembangkan dan memilih kriteria untuk menilai apa saja solusi alternatif yang dianggap terbaik.
- f. Penerimaan-membuat rencana tindakan.

Model ini berbeda dengan pemecahan masalah pada umumnya, model ini lebih menekankan pada kebutuhan untuk menunda *judgement* terhadap gagasan-gagasan dan solusi-solusi yang diperoleh hingga ada keputusan final yang dibuat (Huda 2014:148). Dengan demikian, Huda (2014:148) mengatakan “rangkaian ide pada tahap ketiga tidaklah diinterupsi, malaha berbagai solusi yang potensial justru diterima. Maka dari itu, peran guru sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dalam membuat gagasan-gagasan. Dalam proses pembelajaran model ini yang diperlukan bukan kualitas ide, tetapi kuantitas ide.

3. Model Simulasi

Simulasi pada hakikatnya didasarkan pada prinsip sibermetik yang dihubungkan dengan komputer. Huda (2014:139) memaparkan fokus utama dalam teori ini adalah munculnya kesamaan antara mekanisme kontrol timbal balik dari sistem elektronik dengan sistem-sistem manusia. Dengan simulasi, tugas pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar tidak begitu rumit daripada yang tampak dari dunia nyata, sehingga siswa dapat dengan mudah menguasai skill yang diterapkan. Selanjutnya model ini dapat memudahkan siswa mempelajari umpan balik yang dikembangkan oleh siswa itu sendiri.

Model ini memiliki tahap sebagai berikut (Joyce dan Weil 1986:378).

- a. Tahap Pertama: Orientasi
 - 1) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi,
 - 2) Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan,
 - 3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.
- b. Tahap Kedua: Latihan Bagi Peserta
 - 1) Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
 - 2) Menugaskan pada pemeran dalam simulasi,
 - 3) Mencoba secara singkat suatu episode.
- c. Tahap Ketiga: Proses Simulasi
 - 1) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut,
 - 2) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performan si pemeran,
 - 3) Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional,
 - 4) Melanjutkan permainan/simulasi.
- d. Tahap Keempat: Pemantauan atau *Depriefing*
 - 1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi,
 - 2) Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta,
 - 3) Menganalisis proses,
 - 4) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata,
 - 5) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pembelajaran,
 - 6) Menilai dan merancang kembali simulasi.

4. Model Partisipasi Solusi (PARTISOL)

Model ini merupakan perangkat fleksibel yang dapat diterapkan untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata. Model ini mempresentasikan prosedur sistematis dalam mengidentifikasi tantangan, menciptakan gagasan, dan menerapkan solusi-solusi inovatif. Melalui praktik dan penerapan proses tersebut secara berkelanjutan, siswa dapat memperkuat

teknik-teknik kreatif mereka dan belajar menerapkan dalam situasi-situasi baru. Pada model yang menggabungkan model Osborn-Parne dengan model simulasi ini menjadikan tugas pembelajaran dapat dirancang dengan menentukan tujuan dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran menggunakan model ini merangsang siswa belajar menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan sikap berani mengemukakan pendapat dengan ide-ide baru mereka.

Peran guru pada model ini sangat penting, yakni menciptakan lingkungan yang di dalamnya para siswa merasa nyaman dalam membuat gagasan-gagasan, karena yang diperlukan kuantitas ide, bukan kualitas ide. Guru juga dituntut dapat membimbing siswa agar lebih kreatif dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari model itu untuk merangsang berpikir secara sistematis agar dapat menciptakan pembelajaran berbicara atraktif dan kreatif agar siswa semakin tertarik belajar dan dapat menemukan solusi atas masalah yang ada.

a. Sintakmatik Model Partisipasi Solusi (Partisol)

- 1) Tahap 1: Orientasi
 - Guru menyajikan topik
- 2) Tahap 2: Penemuan tujuan
 - Mengidentifikasi tujuan
- 3) Tahap 3: Penemuan Fakta
 - Mengumpulkan data tentang masalah
 - Mengobservasi masalah seobjek mungkin
- 4) Tahap 4: Pemecahan masalah
 - Menguji berbagai problem untuk memisahkan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil seraya menguraikan problem secara terbuka
- 5) Tahap 5: Pengumpulan gagasan-gagasan
 - Menciptakan sebanyak mungkin gagasan-gagasan terkait dengan masalah tersebut.
- 6) Tahap 6: Penemuan solusi
 - Memilih solusi yang paling sesuai dengan mengembangkan memilih kriteria untuk menilai apa saja solusi alternatif yang dianggap terbaik.
- 7) Tahap 7: Latihan partisipasi
 - Guru membuat skenario (aturan, peran, prosedur)
 - Guru menugaskan peran simulasi kepada siswa
 - Siswa melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat
- 8) Tahap 8: Pelaksanaan simulasi
 - Guru memimpin aktivitas
 - Siswa mendapatkan evaluasi
- 9) Tahap 9: Pemantapan
 - Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul
 - Menyampaikan hasil

b. Sistem Sosial

Sistem sosial dari model ini adalah kerjasama, demokratis dan kemauan untuk berpartisipasi dalam diri siswa. Dengan bekerja sama siswa saling bertukar pikiran dan saling mengevaluasi dengan teman-temannya, dan tidak hanya bergantung pada evaluasi guru. Demokratis terlihat dari penyampaian gagasan-gagasan dari temuan fakta dan masalah dari topik yang disuguhkan.

c. Sistem Reaksi

Guru melakukan pengendalian terhadap aktivitas siswa sehingga dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dalam membuat gagasan-gagasan. Selanjutnya

guru menjadi fasilitator dan dalam proses pembelajaran harus menunjukkan sikap tidak evaluatif namun tetap suportif. Dalam hal ini guru hanya menyajikan topik, lalu memfasilitasi siswa dalam menyampaikan gagasannya.

d. Sistem Pendukung

Sarana yang diperlukan untuk melaksanakan model ini bervariasi bisa dalam ruangan dan di luar ruangan. Konteks ruang kelas didesain sedemikian rupa agar memungkinkan siswa saling berhadapan dan saling berbagi opini untuk mencapai solusi atas permasalahan tertentu.

e. Dampak Intruksional

- 1) Konsep dan skill dalam berbicara untuk mengemukakan gagasan
- 2) Pemikiran kritis
- 3) Pengetahuan,

f. Dampak Pengiring

- 1) Respon emosional (rasa takut atau rasa cemas)
- 2) Kepercayaan diri
- 3) Kerjasama

5. Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan proses mengekspresikan, menyatakan pikiran, gagasan dan perasaan. Hakikat berbicara sebagai keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Ahmadi 1990:19). Kegiatan berbicara merupakan aktivitas memberi dan menerima bahasa, menyampaikan gagasan dan pesan kepada lawan bicara dan pada waktu yang hampir bersamaan pembicara akan menerima gagasan dan pesan dari lawan bicaranya (Nurgiyantoro 2012:397)

Selanjutnya Brown (1983:140) memaparkan bahwa kegiatan berbicara adalah alat untuk menyampaikan pendapat, perasaan, ide dan sebagainya dengan aktivitas artikulasi dan bunyi yang memberikan konstruksi kreatif dalam linguistik.

Berbicara merupakan hal yang mudah namun bukanlah hal sepele, akan tetapi berbicara dengan memperhatikan langkah-langkah berbicara itu dianggap lebih mudah dan baik.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra*. Malang: YA 3 Malang.
- Brown, H. Douglas. 1983. *Principles of Language Learning and Teaching*. Fourth Edition. New York: Addison Wesley Longman, Inc. Pearson Education Company.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B. Dan Weil, M. 1986. *Model Of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Berbahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta:BPFE.
- Winataputra, Udin S. 2001. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.