

MODEL SIMULASI KREATIF BERBANTU MEDIA VIDEO SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN INOVATIF

Oleh:

Leli Nisfi Setiana

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG

lelisetiana@yahoo.com

Abstrak

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu interaksi positif antara pengajar dan pebelajar. Pembelajaran inovatif kiranya mampu memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk membangun interaksi dan komunikasi yang baik. Untuk mencapai hasil akhir pembelajaran yang baik, sebagai alternatif kiranya perlu menerapkan penggunaan model berbantu dengan media. Salah satunya penerapan model simulasi kreatif berbantu media video adalah alternatif pembelajaran bahasa Indonesia materi pidato. Pemutaran video pembacaan pidato dari pidato nasional dan internasional dapat memacu berkembangnya daya pikir siswa, sehingga siswa dapat berpikir kritis dalam menyikapi hal-hal disekelilingnya.

Kata Kunci: *Model Simulasi Kreatif, Media Video, Pembelajaran Inovatif*

A. Pendahuluan

Dalam era globalisasi, siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis, kreatif, dan mampu berdaya saing. Persaingan dalam era globalisasi seperti pada sekarang ini sangatlah ketat, sehingga jika siswa tidak mampu untuk berfikir kritis, kreatif, dan mampu berdaya saing dalam memecahkan permasalahan maka dirinya akan tertinggal jauh dengan siswa yang lain. Oleh karena itu, diperlukan sinkronisasi penerapan model dan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Guntur Tarigan (1981:15) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (mimik) pembicara.

Adapun tujuan umum berbicara menurut Djago Tarigan (1990:149) terdapat lima golongan berikut ini. a) Menghibur. Berbicara untuk menghibur berarti pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara, seperti humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka, petualangan, dan sebagainya untuk menimbulkan suasana gembira pada pendengarnya. b) Menginformasikan. Berbicara untuk tujuan menginformasikan, untuk melaporkan, dilaksanakan bila seseorang ingin: a. menjelaskan suatu proses; b. menguraikan, menafsirkan, atau menginterpretasikan sesuatu hal; c. memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan; d. menjelaskan kaitan. c) Menstimulasi. Berbicara untuk menstimulasi pendengar jauh lebih kompleks dari tujuan berbicara lainnya, sebab berbicara itu harus pintar merayu, mempengaruhi, atau meyakinkan pendengarnya. Ini dapat tercapai jika pembicara benar-benar mengetahui kemauan, minat, inspirasi, kebutuhan, dan cita-cita pendengarnya. d) Menggerakkan. Dalam berbicara untuk menggerakkan diperlukan

pembicara yang berwibawa, panutan atau tokoh idola masyarakat. Melalui kepintarannya dalam berbicara, kecakapan memanfaatkan situasi, ditambah penguasaannya terhadap ilmu jiwa massa, pembicara dapat menggerakkan pendengarnya.

Agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik maka siswa perlu dilatih lebih banyak menggunakan bahasa dalam berkomunikasi. Keberhasilan hasil akhir dalam pembelajaran bahasa ditentukan oleh faktor guru, siswa, model, dan media. Masing-masing unsur saling terkait dan berkolaborasi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. salah satu unsur penting dalam keberhasilan pencapaian hasil akhir belajar adalah kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk dapat mengadopsi model dan media pembelajaran bahasa Indonesia.

B. PEMBAHASAN

Pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Ketercapaian hasil akhir dari pembelajaran inovatif adalah siswa memiliki kapasitas berpikir kritis dan terampil memecahkan masalah, serta siswa menjadi komunikatif dan kolaboratif dalam mengartikulasikan pikiran dan gagasan secara jelas dan efektif melalui tuturan / lisan dan tulisan.

Simulasi kreatif bertujuan untuk (a) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (b) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (c) melatih memecahkan masalah, (d) meningkatkan keaktifan belajar, (e) memberikan motivasi belajar kepada pebelajar, (f) melatih pebelajar untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (g) menumbuhkan daya kreatif pebelajar, dan (h) melatih pebelajar untuk mengembangkan sikap toleransi.

Menurut Joyce dan Weil (1980) dalam Udin (2001:66), model simulasi kreatif memiliki tahap sebagai berikut:

- a. Sintakmatik
 - Tahap I. Orientasi meliputi menyediakan berbagai topik, menjelaskan prinsip, dan memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.
 - Tahap II. Latihan bagi peserta meliputi membuat skenario, penugasan, mencoba secara singkat.
 - Tahap III. Proses simulasi meliputi melaksanakan aktivitas, memperoleh umpan balik, menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional, dan melanjutkan simulasi.
 - Tahap IV. Pemantapan dan debriefing meliputi memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta, menganalisis proses, membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata, menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran, serta menilai dan merancang kembali simulasi.
- b. Sistem sosial
Didalam simulasi, pengajar harus dengan sengaja memilih jenis kegiatan dan mengatur pebelajar dengan merancang kegiatan yang utuh dan padat mengenai suatu proses. Karena itu, model ini termasuk model yang terstruktur. Namun demikian, kerjasama antar peserta sangat diperhatikan. Keberhasilan dari model ini tergantung pada kerjasama dan kemauan dari pebelajar untuk secara bersungguh-sungguh melaksanakan aktivitas ini.
- c. Prinsip reaksi/pengelolaan
Dalam model ini, pengajar berperan sebagai pebelajar kemudahan atau fasilitator. Dalam keseluruhan proses simulasi, pengajar bertugas dan bertanggung jawab atas

- terpeliharanya suasana belajar dengan cara menunjukkan sikap yang mendukung atau supportif dan tidak bersifat menilai atau evaluatif. Dalam hal ini, pengajar bertugas untuk lebih dahulu mendorong pengertian dan penafsiran para pebelajar terhadap isi dan makna dari simulasi tersebut.
- d. Sistem pendukung
Sarana yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan simulasi ini bervariasi, mulai dari yang paling sederhana dan murah, ke yang paling kompleks dan mahal.
 - e. Dampak instruksional dan pengiring
Dikemukakan oleh Joyce dan Weil (1986) dalam Udin (2001:69) terdiri dari kegiatan pembelajar, langkah pokok, dan pebelajar.

Aplikasi model pembelajaran model simulasi kreatif didalam dunia pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan kemampuan yang dianalogikan dengan proses sibernetika. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu pebelajar mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan. Model pembelajaran simulsi kreatif merupakan model pembelajaran yang membantu suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (state of affaris) atau proses. Simulasi kreatif merupakan suatu alat untuk menggali potensi dan mengembangkan kreativitas, mempunyai pengaruh yang positif terhadap perkembangan anak, memiliki peran dalam segi emotif, kognitif, dan segi peran sosialisasi untuk mengembangkan konsep diri anak. Sehingga melalui penerapan simulai kreatif guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang alamiah, yang dapat mendorong guru untuk mengamati perkembangan kognisi, emosi, sosial, dan perkembangan fisik anak.

Untuk meningkatkan konsentrasi minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menggunakan media. Media pembelajaran adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Salah satu bentuk media yang dapat disajikan bersama dengan penerapan model pembelajaran simulasi kreatif adalah media video. Media video dapat memberi gagasan dan dorongan kepada siswa agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Penggunaan media video oleh guru dapat menyajikan pokok masalah lebih realistis (konkret) dan dapat memperjelas suatu masalah pokok bahasan dalam pembelajaran. dengan demikian, pembelajaran menggunakan model simulasi kreatif akan menjadi lebih optimal berbasis media video. media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar.

Jenis media audio visual ini misalnya film. Adapun penggunaan media video tersebut berisi pembacaan pidato baik nasional maupun internasional. Alasan pemilihan video yang diperoleh dari pembacaan pidato nasional dan internasional adalah agar siswa mampu berpikir kritis dan mengembangkan daya kreativitas. Jika hanya dalam ranah nasional, siswa hanya akan mengenal pidato-pidato klasik yang disampaikan oleh para petinggi-petinggi negeri saja, akan tetapi jika siswa disuguhkan pula dengan pidato internasional maka dia akan memperoleh informasi yang semakin luas dan mampu mengaplikasikan contoh-contoh pidato dari beberapa negara lain. Pidato yang tersusun dengan baik dan tertib akan menarik dan membangkitkan minat pendengar, karena dapat menyajikan pesan dengan jelas sehingga memudahkan pemahaman, mempertegas gagasan pokok, dan menunjukkan perkembangan pokok-pokok pikiran yang logis. Untuk memperoleh susunan pidato yang baik dan tertib, perlu adanya pengorganisasian pesan yang baik dan tersusun.

Praktik Pembelajaran Berbicara

Jenjang Pendidikan : SMP
Kelas/semester : II/1
Waktu : 90 menit
Tema : Pidato

1. Kompetensi Dasar

Berpidato

2. Hasil Belajar

Siswa mampu berpidato untuk berbagai keperluan dengan ketepatan dan kesesuaian konteks.

3. Indikator Hasil Belajar

Siswa mampu berpidato di sekolah atau di masyarakat dan berani menyampaikannya serta percaya diri di depan banyak pendengar.

4. Materi

- a) Pidato terdiri atas pendahuluan, isi, penutup yang masuk logika.
- b) Membaca dengan kecepatan rata-rata 200 kata/menit, intonasi, artikulasi dan komunikatif.

5. Pendekatan, Metode dan Media

Pendekatan : terpadu
Metode : pidato
Media : rumah, pasar, dan sekolah.

6. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Waktu	Kegiatan
Apersepsi	20 menit	Mintalah siswa untuk mencari berita yang sedang hangat dibicarakan; Guru menyampaikan materi berupa penerapan model simulasi kreatif berbantu video; Pemutaran video pembacaan pidato; Mintalah siswa menuliskan berita yang telah didapat; Mintalah siswa membacakan hasil tulisan di depan kelas.
Ekspolarasi	50 menit	Mintalah siswa untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang berita yang akan diliput; Mintalah siswa untuk menulis pertanyaan yang akan diajukan pada sumber; Mintalah siswa untuk menulis dengan kalimat yang benar menjadi sebuah berita; Mintalah siswa membacakan hasil tulisan berita di depan kelas selama 10 menit.
Penutup	20 menit	Guru memberi penguatan simulasi kreatif dalam membacakan pidato; Guru memberi penguatan tentang bagaimana cara mencari informasi sebuah berita; Guru memberi penjelasan tentang cara membuat kalimat pertanyaan yang baik; Guru memberi penjelasan tentang cara

		membuat berita yang aktual; Guru menjelaskan cara membacakan berita di depan umum.
--	--	---

7. Evaluasi Penilaian

No	Nama Siswa	Intonasi	Sikap	Kerangka Berita	Struktur kalimat	Kecepatan membaca
1
2

Keterangan skor:

100-90 = Baik Sekali

90-80 = Baik

80-70 = Cukup Sekali

70-60 = Cukup

60-50 = Kurang

50-40 = Kurang Sekali

8. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Tidak ada LKS khusus, siswa bebas menuliskan ungkapan pikirannya pada selembar kertas.

C. SIMPULAN

Dalam mencapai tujuan pembelajaran seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan serta kreativitas dalam mengajar. Salah satu cara untuk dapat mencapai hal tersebut adalah penerapan model pembelajaran simulasi kreatif pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pidato. Simulasi kreatif adalah salah satu usaha untuk mengorganisasikan pengalaman afektif, kognitif, dan psikomotor. Penerapan model simulasi kreatif berbantu media video dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP kelas II semester 1, terutama dalam materi pembelajaran pidato sangatlah mendukung. Hal ini terlihat dari bentuk kreatifitas siswa dalam pembelajaran pidato dari model pembelajaran konvensional, menjadi model pembelajaran simulasi kreatif sehingga menjadikan siswa berpikir kritis dan berkembang.

Daftar Pustaka

Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Pustaka Setia:Bandung.

Nugriyantoro, Burhan. 1998. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan sastra*. Yogyakarta: BPFE.

Tarigan, Henry Guntur dan Djago Tarigan. 1980. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Djago. 1990. *Materi Pokok Pendidikan bahasa Indonesia 1. Buku 1 : Modul 1-6*. Jakarta: Depdikbud

Winataputra, Udin S. 2001. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Universitas Terbuka, Jakarta.