



PROSIDING

BAHASA INDONESIA

DISEMINASI PENGALAMAN TERBAIK



**OLIMPIADE GURU NASIONAL
PENDIDIKAN MENENGAH
TAHUN 2017**



**DIREKTORAT PEMBINAAN GURU PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

ISBN 978-602-74835-8-3



**PROSIDING DISEMINASI HASIL PENGALAMAN TERBAIK KEGIATAN
PEMILIHAN GURU SMA DAN SMK BERPRESTASI TINGKAT
NASIONAL TAHUN 2017**

DIREKTORAT PEMBINAAN GURU PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

**PROSIDING DISEMINASI HASIL PENGALAMAN TERBAIK
OLIMPIADE GURU NASIONAL PENDIDIKAN MENENGAH TAHUN 2017**

ISBN : 978-602-74835-8-3

Penanggungjawab

Sri Renani Pantjastuti

Penyusun:

Kadarisman

Editor:

Romi Siswanto

Penyunting:

Wendi Kuswandi

Reviewer

Sugiyono

Samsudi

Apri Nuryanto

Widiyanto

Desain Sampul & Tata Letak

Handini & Lukmanul Hakim

Penerbit:

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Redaksi:

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. Pintu Satu Senayan, Gedung D Lantai 12
Komplek Kantor Kemdikbud, Jakarta Pusat 10270
Telp./Fax (021) 57974106
E-mail: kesharlindunga@gmail.com

Cetakan Pertama, Oktober 2017

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan hanya bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Prosiding Diseminasi Hasil Pengalaman Terbaik Olimpiade Guru Nasional Pendidikan Menengah Tahun 2017.

Penyusunan prosiding diseminasi ini merupakan apresiasi terhadap para guru yang telah mengirimkan karyanya dari perwakilan provinsi masing-masing yang telah melalui seleksi tingkat daerah.

Prosiding ini menjadi media dokumentasi dan publikasi ilmiah dari Olimpiade Guru Nasional Pendidikan Menengah Tahun 2017 yang telah memiliki ISBN dari Perpustakaan Nasional. Tentunya kami menyadari dalam prosiding ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu kami menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penyusunan prosiding yang akan datang, kami berharap hal tersebut tidak mengurangi nilai, makna dan manfaat prosiding ini bagi dunia pendidikan Indonesia.

Terimakasih kami sampaikan kepada para Guru, Panitia Pelaksana serta pihak-pihak terkait yang ikut serta dalam penyusunan prosiding ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Jakarta, 07 Oktober 2017

Direktur Pembinaan Guru Dikmen
Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan,



Ir. Sri Renani Pantjastuti, MPA

DAFTAR ISI

	Kata Pengantar.....	i
	Daftar Isi.....	ii-iii
1	Pengembangan keterampilan <i>4C</i> melalui pembuatan film pendek pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2016/2017 - Muh Zuhri, S.Pd., M.Pd.	1-14
2	Membaca pemahaman teks hikayat dengan “MERPATI MAS” - Panji Pratama, S.S., M.Pd.	15-31
3	Medivikasi dengan pendekatan <i>CTL</i> : solusi meningkatkan keterampilan bermain peran siswa SMA Negeri 3 Semarang - Tarisno, S.Pd.	32-46
4	Penggunaan media audio visual dan metode debat sebagai alternatif strategi pembelajaran menulis teks anekdot di kelas X SMA Negeri I Surakarta - Yustina Dwinuryati	47-59
5	Strategi kolaborasi interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam Ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra - Lukman Juhara, M.Pd.	60-72
6	Penerapan strategi <i>Capotan (Cari Kata, Potret, Dan Analisis)</i> dalam pembelajaran kata baku bahasa indonesia di SMA Negeri 1 Bawang - Suprpto, S.Pd.	73-89
7	Pemanfaatan aplikasi <i>Quipper School</i> dalam pembelajaran - Drs. Eddy Salahuddin	90-99
8	Metode fantasi korelasi model <i>Blank Colour Card</i> Melejitkan keterampilan menulis puisi di SMA Negeri 1 Salatiga - Uswatun Hasanah, S.Pd.	100-111
9	Program “ <i>Sasis Sagu Saku</i> ” untuk meningkatkan minat baca siswa kelas XII SMAN 1 Karanganyar - Giyato, S.Pd., M.Pd.	112-125
10	Inkuiri: alternatif dalam pembelajaran menulis fakta siswa kelas X SMA Negeri 1 Pagaram - Hendro Dwi Saputra, M.Pd.	126-137

11	Regulasi diri siswa dalam kuis tiga babak (<i>Kutib</i>) pembelajaran pelafalan kata baku - Heri Sucipto, M.Pd.	138-156
12	Media <i>Bacabata</i> dalam pembelajaran debat sebagai alternatif pelaksanaan Model <i>Time Token</i> di SMA Tunas Luhur - Himatus Sya'adah, S.Pd.	157-173
13	Mudah menulis cerpen dengan <i>Mind Map</i> - Aegustinawati, S.Pd.	174-188
14	<i>Surel Sakti</i> dalam pembelajaran bahasa indonesia di SMK Negeri 8 (SMK) Surakarta - Drs. Ely Prihmono Suwarso Putro, M.Pd.	189-191

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN 4C MELALUI PEMBUATAN FILM PENDEK PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Muh Zuhri, S.Pd., M.Pd.
SMA Negeri 2 Boyolali, Boyolali, Jawa Tengah

A. Pengantar

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan *best practice* dengan judul “*Pengembangan Keterampilan 4C melalui Pembuatan Film Pendek pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2016/2017*”.

Best practice ini disusun dalam rangka mengikuti lomba Olimpiade Guru Nasional (OGN) tahun 2017.

Dalam penyusunan *best practice* ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah;
2. Kepala SMA Negeri 2 Boyolali yang telah memberi ijin, kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk mengadakan penelitian ini seluas-luasnya.
3. Semua rekan guru di SMA Negeri 2 Boyolali, yang telah memberikan
4. bantuan selama proses penelitian sampai dengan terwujud dalam bentuk *best practice* ini.
5. Istri dan anak-anak tercinta yang selalu memberi dukungan doa dan memberikan kekuatan dalam setiap langkah.

6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan berupa apapun dalam menyelesaikan *best practice* ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya ini.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Pendidikan hendaknya mampu menghasilkan individu yang mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 ditegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kualitas sumber daya manusia Indonesia saat ini masih rendah. Indeks Pembangunan Manusia (IPM) menempatkan Indonesia peringkat 110 dari 188 negara. Berdasarkan hasil penelitian *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2013 dari 65 negara yang diteliti Indonesia berada di posisi kedua dari bawah.

Rendahnya peringkat Indonesia berdasarkan PISA di atas menunjukkan masih adanya permasalahan pada pendidikan Indonesia. Salah satu permasalahan dalam pendidikan adalah proses pembelajaran yang masih lemah (Direktorat Pembinaan SMA, 2017:1). Tidak semua guru memahami bahwa tujuan utama pembelajaran adalah untuk mengaktifkan potensi siswa

sehingga siswa mampu mencari tahu dan menerapkan pengetahuannya pada sebuah keterampilan untuk membangun sikap mereka. Kenyataan menunjukkan masih banyak guru yang belum sepenuhnya memahami dan mengimplementasikan pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik secara maksimal.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah juga dianggap masih memiliki beberapa kelemahan. Menurut Andayani (2015) Beberapa pihak menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih bersifat teoretif dan kurang aplikatif. Hal itu memunculkan anggapan bawa belajar bahasa Indonesia sangat sulit. Pandangan yang sama juga terjadi pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali. Beberapa siswa mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia setengah hati dan hanya sebagai syarat formal kelulusan sehingga berakibat gagalnya siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Kegagalan siswa tersebut ditandai antara lain minimnya prestasi siswa dan kurangnya produk atau hasil karya siswa dari proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Kurang berhasilnya pembelajaran disebabkan juga desain pembelajaran yang dirancang oleh guru yang kurang mengoptimalkan pengembangan kemampuan siswa. Selain itu, sarana pendukung berupa buku-buku sumber yang terbatas dan media yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia seperti kamera, alat syuting, LCD, menyebabkan sulitnya menghasilkan produk-produk pembelajaran.

Berbagai program telah dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik antara lain penyediaan papan majalah dinding, penambahan buku-buku di perpustakaan, lomba pidato pada saat *class meeting*, workshop dan diklat pembelajaran. Namun upaya tersebut belum berhasil secara maksimal untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa. Salah satu perbaikan pembelajaran adalah hendaknya guru menerapkan pembelajaran

aktif. Menurut Bonwell (dalam Direktorat Pembinaan SMA, 2017:3) pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menjadikan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tidak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tetapi melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Joyce (1994) menyatakan bahwa guru hendaknya menjadi desainer yang mampu menguasai teori, mengajarkan, dan menerapkan teori pada proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Karya tulis dalam bentuk *Best Practice* ini membahas tentang pengembangan keterampilan abad ke-21 yang meliputi keterampilan *communication, collaborative, critical thinking and problem solving, creativity and innovation (4C)* melalui pembuatan film pendek pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali pada materi *Menyampaikan Dialog Disertai Gerak-Gerik dan Mimik Sesuai dengan Watak Tokoh* di kelas XI semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.

b. Permasalahan

Permasalahan dalam *best practice* ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah deskripsi pengembangan keterampilan *4C* melalui pembuatan film pendek pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Boyolali?
2. Bagaimanakah hasil atau dampak dari pelaksanaan pengembangan keterampilan *4C* melalui pembuatan film pendek pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Boyolali?

c. Strategi Pemecahan Masalah

1. Deskripsi strategi pemecahan masalah yang dipilih

Strategi pemecahan masalah rendahnya keterampilan *communication* (berkomunikasi), *collaborative* (berkolaborasi), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *creativity and innovation* (*kreativitas dan inovasi*) atau disingkat *4C* siswa kelas XI SMA Negeri 2

Boyolali adalah penugasan pembuatan film pendek pada materi *Menyampaikan Dialog Disertai Gerak-Gerik dan Mimik Sesuai dengan Watak Tokoh*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:392) film diartikan suatu bentuk cerita yang berupa gambar hidup yang tercipta lewat dunia digital. Sedangkan dalam kamus Oxford (2000:160) film diartikan gambar hidup atau gambar sinema.

2. Penjelasan tahapan operasional pelaksanaannya

Pembuatan film pendek merupakan penugasan kelompok pada materi *Menyampaikan Dialog Disertai Gerak-Gerik dan Mimik Sesuai dengan Watak Tokoh* di kelas XI semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.

Proses pembuatan film pendek meliputi tahap-tahap sebagai berikut: a) Mengembangkan ide atau tema cerita; b) Menyusun rancangan skenario c) Menentukan peran (*casting*); d) Berlatih dialog dan acting; e) Menentukan waktu dan lokasi; f) Menyiapkan alat-alat dan pengambilan gambar (*shooting*); g) Mengedit (*editing*); h) Menayangkan; i) Mendokumentasikan.

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Alasan pemilihan strategi pemecahan masalah pengembangan *4C* (*communication, collaborative, critical thinking and problem solving, creativity and innovation*) melalui pembuatan film pendek di kelas XI SMA Negeri 2 Boyolali adalah sebagai berikut

1. Keterampilan *4C* merupakan empat keterampilan yang sangat penting pada abad ke-21. Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama merupakan keterampilan sosial yang sangat penting dalam membina hubungan dengan orang atau pihak lain. Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah sangat penting untuk menghadapi permasalahan di sekolah maupun di masyarakat. Keterampilan berkreasi dan berinovasi

sangat penting untuk bisa bersaing di tengah perubahan yang sangat cepat.

a. *Communication* (komunikasi)

Komunikasi adalah sebuah kegiatan mentransfer sebuah informasi baik secara lisan maupun tulisan. Namun, tidak semua orang mampu melakukan komunikasi dengan baik. Terkadang ada orang yang mampu menyampaikan semua informasi secara lisan tetapi tidak secara tulisan ataupun sebaliknya.

Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan sesamanya. Oleh karena itu, komunikasi merupakan salah satu hal yang terpenting dalam peradaban manusia. Tujuan utama komunikasi adalah mengirimkan pesan melalui media yang dipilih agar dapat dimengerti oleh penerima pesan.

b. *Collaborative* (kolaborasi/kerja sama)

Adalah kemampuan berkolaborasi atau bekerja sama, saling bersinergi, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab; bekerja secara produktif dengan yang lain; menempatkan empati pada tempatnya; menghormati perspektif berbeda. Kolaborasi juga memiliki arti mampu menjalankan tanggung jawab pribadi dan fleksibilitas secara pribadi, pada tempat kerja, dan hubungan masyarakat; menetapkan dan mencapai standar dan tujuan yang tinggi untuk diri sendiri dan orang lain; memaklumi kerancuan.

c. *Critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah).

Adalah kemampuan untuk memahami sebuah masalah yang rumit, mengkoneksikan informasi satu dengan informasi lain, sehingga akhirnya muncul berbagai perspektif, dan menemukan solusi dari suatu permasalahan. *Critical thinking* dimaknai juga kemampuan menalar, memahami dan

membuat pilihan yang rumit; memahami interkoneksi antara sistem, menyusun, mengungkapkan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah.

d. *Creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi)

Adalah kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain; bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda.

Kreativitas juga didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam menciptakan penggabungan baru. Kreativitas akan sangat tergantung kepada pemikiran kreatif seseorang, yakni proses akal budi seseorang dalam menciptakan gagasan baru. Kreativitas yang bisa menghasilkan penemuan-penemuan baru (dan biasanya bernilai secara ekonomis) sering disebut sebagai inovasi.

2. Pemilihan pembuatan film pendek untuk mengembangkan keterampilan *4C* dilandasi alasan-alasan sebagai berikut.

- a. Film pendek merupakan media audio visual yang sangat disukai siswa, isi atau substansinya bisa disesuaikan dengan usia siswa.
- b. Melalui pembuatan film pendek dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa dari praktik dialog sesuai menyusun skenario film.
- c. Melalui pembuatan film pendek dapat mengembangkan keterampilan bekerja sama siswa dari proses pembuatan film yang harus dilaksanakan secara berkelompok.
- d. Melalui pembuatan film pendek dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa dari proses yang cukup kompleks saat produksi film pendek.
- e. Melalui pembuatan film dapat mengembangkan keterampilan berkreasi dan berinovasi saat memproduksi film pendek.

- f. Melalui pembuatan film pendek akan dihasilkan produk belajar sebagai media pembelajaran.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Implementasi strategi pemecahan masalah pengembangan keterampilan *4C* melalui pembuatan film pendek pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Boyolali adalah memberikan penugasan kepada siswa untuk membuat film pendek pada pembelajaran materi *Menyampaikan Dialog Disertai Gerak-Gerik dan Mimik Sesuai dengan Watak Tokoh*.

Proses pembuatan film pendek meliputi tahap-tahap sebagai berikut.

1. Mengembangkan ide atau tema cerita

Siswa secara berkelompok dengan bimbingan guru mengolah dan mengembangkan ide atau tema cerita yang disepakati oleh kelompok.

2. Menyusun rancangan skenario

Siswa menyusun skenario sesuai dengan pengembangan ide cerita.



Gambar 1: Siswa menyusun skenario dengan bimbingan guru

3. Menentukan peran (*casting*)

Siswa menentukan peran masing-masing sesuai skenario yang dibuat.

4. Berlatih dialog dan *acting*

Siswa berlatih dialog dan akting sesuai naskah atau skenario yang telah dibuat.

5. Menentukan waktu dan lokasi

Siswa berdiskusi menentukan waktu dan lokasi pengambilan gambar.

6. Menyiapkan alat-alat dan pengambilan gambar (*shooting*)

Siswa menyiapkan peralatan dan melaksanakan pengambilan gambar (*shooting*).



Gambar 2: Siswa melakukan pengambilan gambar (*shooting*)

7. Mengedit (*editing*)

Siswa melakukan kegiatan mengedit hasil pengambilan gambar (*shooting*).

8. Menayangkan

Siswa menayangkan film dan dibahas isi maupun kualitas film.

9. Mendokumentasikan

Siswa mendokumentasikan film pendek ke perpustakaan sekolah.

c. Hasil yang Dicapai

Hasil yang dicapai dari pembuatan film pendek oleh siswa SMA Negeri 2 Boyolali adalah sebagai berikut.

1. Meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat dari antusiasme, keaktifan, dan peran serta siswa dalam proses pembelajaran

2. Meningkatnya keterampilan berkomunikasi (*communication*) pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali yang dapat dilihat dari keberhasilan berdiskusi merencanakan produksi dan berdialog dialog sesuai skenario film.
3. Meningkatnya keterampilan bekerja sama (*collaborative*) pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali yang dapat dilihat dari aktivitas merencanakan bersama sampai tahap memproduksi bersama sebuah film pendek.
4. Meningkatnya keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*) pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali yang dapat dilihat dari keberhasilan mengatasi berbagai permasalahan saat pembuatan film pendek
5. Meningkatnya keterampilan berkreasi dan berinovasi (*creativity and innovation*) pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali yang dapat dilihat dari karya siswa berupa skenario dan film pendek.
6. Terciptanya karya siswa berupa skenario dan film pendek (delapan judul).

d. Kendala-Kendala yang Dihadapi

Beberapa kendala yang dihadapi dalam pembuatan film pendek untuk mengembangkan keterampilan 4C di SMA Negeri 2 Boyolali adalah:

1. Minimnya dasar-dasar akting siswa SMA Negeri 2 Boyolali
Kemampuan menghafal dialog dan akting yang kurang membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam tahap persiapan pembuatan film pendek.
2. Kurangnya penguasaan teknologi pengambilan gambar dan pengeditan.
Siswa SMA Negeri 2 Boyolali kurang menguasai teknologi pengambilan gambar sehingga hasil pengambilan dan pengeditan kurang maksimal. Hal ini mempengaruhi kualitas film yang masih banyak kekurangan.
3. Sarana prasarana yang terbatas di sekolah

Peralatan yang kurang di sekolah yang berkaitan dengan pembuatan film pendek membuat siswa harus meminjam atau menyewa peralatan pengambilan gambar. Tahap pengeditan juga diserahkan ke pihak lain.

e. Faktor-Faktor Pendukung

Faktor-faktor yang mendukung pengembangan keterampilan *4C* melalui pembuatan Film pendek pada Siswa SMA Negeri 2 Boyolali adalah:

1. Minat dan komitmen siswa tinggi

Siswa SMA Negeri 2 Boyolali memiliki minat dan komitmen yang tinggi untuk membuat film pendek sehingga dapat menyelesaikan pembuatan film pendek.

2. Pembimbingan intensif guru

Guru melakukan pembimbingan intensif pada tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir pembuatan film sehingga siswa dapat melaksanakan pembuatan film pendek.

3. Dukungan dana dan motivasi dari orang tua siswa. Orang tua siswa mendukung pembuatan film pendek berupa dukungan dana, motivasi, dan sebagainya.

4. Komitmen kepala sekolah yang tinggi terhadap program guru. Kepala sekolah memberikan keleluasaan kepada guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, selalu memberikan semangat, motivasi, dan fasilitas yang diperlukan guru.

5. Peran serta komite sekolah. Komite sekolah berperan serta dalam pendanaan sekolah dan saran-saran pemikiran terhadap pembelajaran dan perkembangan sekolah.

6. Kepedulian pengawas sekolah. Pengawas sekolah memberikan bimbingan dan motivasi terhadap guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

f. Alternatif Pengembangan

Tindak lanjut pengembangan pembuatan film untuk mengembangkan keterampilan *4C* pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali antara lain sebagai berikut.

1. Penerapan pada materi dan mata pelajaran yang lain. Pembuatan film pada materi dan mata pelajaran lain akan semakin meningkatkan keterampilan *4C* siswa SMA Negeri 2 Boyolali
2. Kegiatan lomba film pendek di tingkat sekolah. Sekolah melaksanakan lomba film pendek untuk memotivasi dan memberikan apresiasi terhadap kreativitas dan karya siswa
3. Ikut serta dalam lomba film pendek. Sekolah mengikutsertakan siswa dalam berbagai jang lomba film pendek di tingkat kabupaten, provinsi, nasional, dan internasional
4. Dukungan sekolah yang lebih optimal. Pembuatan film memerlukan peralatan yang cukup mahal. Dukungan sekolah berupa pembelian atau peyediaan peralatan yang berkaitan dengan pembuatan film akan meningkatkan kualitas film yang dihasilkan siswa.

D. Kesimpulan dan Harapan

Simpulan pengembangan keterampilan *4C* melalui pembuatan film pendek sebagaimana telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan film pendek yang merupakan penugasan siswa pada pembelajaran materi *Menyampaikan Dialog Disertai Gerak-Gerik dan Mimik Sesuai dengan Watak Tokoh* di kelas XI semester 1 tahun pelajaran 2016/2017 meliputi 9 tahap, yakni: a) Mengembangkan ide atau tema cerita; b) Menyusun rancangan skenario; c) Menentukan peran (*casting*); d) Berlatih dialog dan *acting*; e) Menentukan waktu dan lokasi; f)

- Menyiapkan alat-alat dan pengambilan gambar (*shooting*); g) Mengedit (*editing*); h) Menayangkan; j) Mendokumentasikan.
2. Dampak atau hasil pembuatan film pendek adalah sebagai berikut: a) Meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran; b) Meningkatnya keterampilan berkomunikasi (*communication*) pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali; c) Meningkatnya keterampilan bekerja sama (*collaborative*) pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali; d) Meningkatnya keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*) pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali; e) Meningkatnya keterampilan berkreasi dan berinovasi (*creativity and innovation*) pada siswa SMA Negeri 2 Boyolali; f) Terciptanya karya siswa berupa skenario dan film pendek (delapan judul)
- Rekomendasi yang diberikan berdasarkan hasil pengembangan keterampilan 4C melalui pembuatan film pendek adalah sebagai berikut.
1. Kepala sekolah mendukung peningkatan kualitas pembelajaran guru dengan menyelenggarakan kegiatan workshop atau diklat dengan menjalin kerja sama dengan berbagai pihak terkait agar proses dan hasil pembelajaran lebih meningkat.
 2. Sekolah bersama komite mengalokasikan anggaran lebih untuk mengadakan peralatan atau sarana prasana yang menunjang proses pembelajaran.
 3. Pengawas sekolah meningkatkan kepedulian terhadap proses pembelajaran agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Andayani. 2015. *Problema dan Aksioma: dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.

Direktorat Pembinaan SMA.2017. *Panduan Pengembangan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Fizriyani, Wilda. 2016. *Indonesia Perlu Tingkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia*. Diambil dari: <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/01/07/o0jz08359-indonesia-perlu-tingkatkan-kualitas-sumber-daya-manusia> (20 Maret 2016).

Hornby, A. S. 1985. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.

Joyce, B. 1994. *Model of Teaching Second Edition*. Prentice/Hal International, Inc.

Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

MEMBACA PEMAHAMAN TEKS HIKAYAT DENGAN “MERPATI MAS”

Panji Pratama, S.S., M.Pd.
SMA Negeri 1 Nagrak, Sukabumi, Jawa Barat

A. Pengantar

Penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Ilahi Rabbi, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan *Best Practice* dengan judul “Membaca Pemahaman Teks Hikayat dengan ‘Merpati Mas’”.

Best Practice ini disusun dalam rangka mengikuti lomba Olimpiade Guru Nasional (OGN) tahun 2017. *Best Practice* ini berisikan pengalaman terbaik penulis dalam mengajarkan Materi Teks Hikayat di kelas X SMA, menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Media Permainan Papan Interaktif Berdasarkan Teori Membaca Intensif (*Merpati Mas*).

Dalam penyusunan *Best Practice* ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, motivasi, doa, dan bimbingan dalam penyusunan *Best Practice* ini. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan karya di masa yang akan datang.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu terus menerus dikembangkan. Peranan membaca dalam masyarakat modern semakin jelas dan penting. Harjasujana (dalam Nugraha, 2016: 386) mengungkapkan bahwa anggota masyarakat yang buta wacana (*ileterat*) dan yang malas membaca (*aliterat*) akan terkucilkan di era modern karena tuna informasi, sehingga tidak dapat mengikuti kemajuan zaman.

Sepaham dengan itu, pemerintah telah meluncurkan Gerakan Literasi Sekolah yang dikembangkan berdasarkan Permendikbud nomor 21 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Gerakan Literasi Sekolah tersebut bertujuan membiasakan dan memotivasi peserta didik untuk mau membaca dan menulis guna menumbuhkan budi pekerti.

Di lain sisi, pemerintah pun menyadari pentingnya sastra lama dalam menumbuhkan budi pekerti peserta didik. Hal ini terbukti dengan hadirnya kembali materi Teks Hikayat di kelas X Kurikulum 2013 Revisi 2016. Hikayat sebagai salah satu jenis sastra lama mengandung nilai-nilai moral dan nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi generasi penerus untuk menjaga sifat-sifat budaya bangsa seperti religius, gotong royong, nasionalis, integritas, dan Mandiri. Lima nilai karakter tersebut sesuai dengan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), sebagaimana tertuang dalam dalam RPJMN 2014 - 2019 berlandaskan Nawacita (Nawacita 8), yakni menggelorakan Gerakan Nasional Revolusi Mental (Kemdikbud, 2017: 5).

Pembelajaran membaca menjadi sarana yang baik dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila penguasaan keterampilan membaca terus dilatih, ditingkatkan, dan dipahami maknanya. Nurhadi (2005:11) mengemukakan beberapa hal untuk meningkatkan kompetensi membaca, salah satunya yaitu

perluanya mengembangkan berbagai strategi membaca yang selaras dengan ragam tujuan membaca.

Kenyataannya, berdasarkan studi pendahuluan dalam bentuk observasi serta pengalaman penulis di kelas, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran membaca sering dirasakan peserta didik sebagai kegiatan yang melelahkan. Peserta didik cenderung malas untuk mengikuti pembelajaran yang berorientasi pada bacaan.

Wawancara informal pun dilakukan penulis kepada sesama guru Bahasa Indonesia mengenai keterampilan membaca peserta didik. Dari hasil wawancara informal tersebut dapat disimpulkan bahwa, guru melaksanakan pembelajaran keterampilan membaca dengan memberikan tugas membaca kepada para peserta didik, tanpa dilakukan evaluasi yang mendalam. Setelah peserta didik selesai membaca, guru hanya memberikan tugas berikutnya. Hal tersebut dilakukan dengan pola yang sama dan berulang. Padahal pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 berbasis teks. Dengan kata lain, guru tidak memperhatikan dan mengembangkan langkah pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman membaca peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran kompetensi membaca, guru masih menekankan tingkat pemahaman *literal*. Alhasil, sangatlah wajar jika tingkat pemahaman peserta didik masih berada pada tingkatan pemahaman literal (*literal comprehension*). Padahal idealnya, penanaman nilai-nilai karakter bagi peserta didik SMA, seharusnya berada pada pemahaman tingkat tinggi (*higher order comprehension*). Pemahaman tingkat tinggi ini dimaksudkan adalah pemahaman interpretatif (*interpretatif comprehension*), pemahaman evaluatif (*evaluative comprehension*), dan pemahaman kreatif (*creative comprehension*).

Berdasarkan deskripsi di atas, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Khusus dalam penelitian ini, penulis mencoba menerapkan sebuah strategi pembelajaran berbasis Permainan Papan (*Boardgame*). Permainan Papan ini digunakan sebagai media dan alat bantu peserta didik dalam memahami Teks Hikayat sekaligus sebagai alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami isi dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam bacaan.

b. Permasalahan

Berdasarkan pengamatan penulis selama mengajarkan materi Teks Hikayat melalui lembar kuesioner dan tes awal yang dilakukan penulis pada peserta didik, ada beberapa permasalahan yang ditemukan, yakni:

1. Masih rendahnya motivasi belajar Teks Hikayat karena dianggap sulit dan membosankan yakni 43,6%
2. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi Teks Hikayat yakni 41,03% belum lulus KKM
3. Rendahnya proses kerjasama dalam menuangkan ide pada kelompok diskusi di pembelajaran Teks Hikayat sekitar 60,7%
4. Masih rendahnya keaktifan bertanya dalam pembelajaran Teks Hikayat yaitu sekitar 60,7%
5. Masih rendahnya jiwa kompetisi dalam pembelajaran di kelas sekitar 53,6%
6. Masih ditemukan peserta didik yang sulit untuk berani menyampaikan kejujuran di kelas yaitu sekitar 7,1%

c. Strategi Pemecahan Masalah

Untuk mendapatkan peningkatan kompetensi membaca pemahaman Teks Hikayat dan mengetahui perubahan perilaku yang positif pada peserta

didik kelas X di SMA Negeri 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi dalam pembelajaran, maka penulis menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Media Permainan Papan Berdasarkan Teori Membaca Intensif yang selanjutnya penulis singkat menjadi “Merpati Mas”.

1. Deskripsi Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas”

Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas” merupakan kepanjangan dari strategi pembelajaran yang menggunakan Media Permainan Papan berdasarkan Teori Membaca Intensif. Media Permainan Papan ini terinspirasi dari tiga permainan papan klasik yakni Catur, Monopoli, dan *Maze*. Penamaan *Merpati Mas* sendiri terinspirasi dari Hikayat *Merpati Mas dan Merpati Perak* karya Muhamad Bakir (1887). Konsep “Merpati Mas” digunakan untuk mengukur kompetensi peserta didik dalam materi membaca pemahaman teks Hikayat.

2. Tahapan Operasional Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas”

Berikut ini adalah *syntax* strategi pembelajaran “Merpati Mas”:

1. Penyampaian kompetensi yang ingin dicapai
2. Penyampaian konsep membaca pemahaman serta pemberian petunjuk untuk membuat peta pikiran dari teks yang dibaca
3. Pembagian kelas menjadi empat kelompok (8-10 anggota)
4. Penugasan setiap kelompok untuk menyusun soal berdasarkan teks yang dibaca
5. Mempersiapkan *Boardgame Merpati Mas* di depan kelas
6. Dua orang perwakilan kelompok yang mendapatkan teks yang sama, maju ke meja permainan sebagai pemain

7. Pemain diundi giliran, siapa yang menjadi Merpati Perak dan siapa yang menjadi Sahriyuna
8. Pemain yang berperan sebagai Merpati Perak akan mendapatkan soal dari kelompok lawan jika terkena jebakan
9. Masing-masing pemain bertukar peran. Pemain yang mendapatkan poin akumulasi terbesar adalah pemenangnya.
10. Menyimpulkan materi yang diujikan dengan *boardgame Merpati Mas* di akhir permainan

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Alasan penulis menggunakan permainan papan (*boardgame*) untuk meningkatkan kompetensi peserta didik karena permainan papan merupakan bentuk media pembelajaran yang salah satu fungsinya adalah menimbulkan gairah belajar (Susilana, 2009: 9). Selain itu *boardgame* dapat mengedukasi peserta didik secara langsung. Hal itu sebagai reaksi dari keputusan yang diambil peserta didik dalam permainan dan dampaknya bagi peserta didik itu sendiri.

Pemilihan media *boardgame* untuk meningkatkan kompetensi membaca pemahaman peserta didik telah mempertimbangkan prinsip pemilihan media pembelajaran (Susilana, 2009: 61-85), yaitu: biaya, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, dan mutu teknis. Namun, kriteria utama pemilihan *boardgame Merpati Mas* adalah media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kompetensi peserta didik dalam membaca pemahaman.

Selain itu, strategi pembelajaran berbasis “Merpati Mas” tidak hanya menekankan materi saja, tetapi dibarengi dengan melakukan penguatan pendidikan karakter yang baik dalam pembelajaran, terutama Nilai Kejujuran

dan Nilai Keberanian. Hal ini senada dengan paparan Saptono (2011: 23) bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Pada awalnya, peserta didik belum mengetahui apa itu *boardgame* Merpati Mas. Oleh sebab itu, pada pertemuan pertama kelas X. MIPA.1 sebagai kelas sampel, peserta didik hanya diminta membaca Teks Hikayat Indera Bangsawan, lalu diberikan tes berupa pertanyaan seputar isi dan nilai-nilai moral di akhir pembelajaran. Hasil tes dipakai sebagai data tes awal (*pretest*). Barulah pada pertemuan kedua, penulis menyampaikan penjelasan mengenai “Merpati Mas” sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah deskripsi proses Strategi Pembelajaran “Merpati Pas”.

Kegiatan awal pembelajaran

Pukul 07.15 bel masuk kelas berbunyi. Peserta didik memasuki kelas. Setelah semua duduk, ketua kelas memimpin doa.

Guru menjawab salam. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pertemuan itu.

Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan motivasi. Pada akhir apersepsi, peserta didik membentuk kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri atas 8-10 orang.

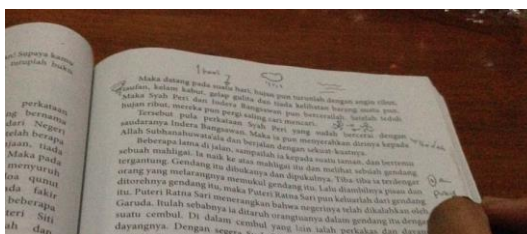
Kegiatan Inti pembelajaran

(1) Gambarkan hasil bacaan dan pikiranmu

Pertama-tama, guru menanyakan kembali pembelajaran sebelumnya tentang konsep teks hikayat dan karakteristiknya. Beberapa peserta didik

menjawab dengan lantang. Guru pun menjelaskan tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam hikayat. Guru menanyakan cara menentukan isi dan nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat. Peserta didik tidak ada yang menjawab.

Guru mengemukakan konsep membaca pemahaman melalui peta pikiran. Guru menayangkan sepenggal teks hikayat melalui *powerpoint*, sementara peserta didik membaca di buku paket. Guru mencontohkan cara menggambarkan hasil bacaan dan pikiran peserta didik di samping penggalan teks.



Gambar 1 Peserta didik menggambarkan hasil bacaannya

(2) Permainan Merpati Mas

Setelah peserta didik memahami teori membaca pemahaman dengan menggambarkan hasil bacaan dan pikiran, peserta didik ditugasi guru untuk membaca teks hikayat yang telah ditentukan. Karena kelas dibagi menjadi empat kelompok, maka dua kelompok mendapatkan satu teks hikayat yang sama. Misalnya kelompok 1 dan 2 mendapatkan Hikayat Hang Tuah, sedangkan kelompok 3 dan 4 mendapatkan Hikayat Bayan Budiman.

Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk membuat sejumlah soal berdasarkan bacaan. Soal mudah berupa jawaban benar atau salah, sedangkan soal sulit adalah soal dengan jawaban pilihan ganda.

Setelah soal jadi, guru meminta masing-masing kelompok mengutus pemain terbaiknya untuk bermain Permainan Papan *Merpati Mas*. Dalam permainan ini, peserta dari dua kelompok yang diberikan teks yang sama

saling berhadapan. Satu pemain menjadi Merpati Perak (Protagonis) dan satu pemain menjadi Sahriyuna (Antagonis). Pemain Merpati Perak harus berusaha keluar dari benteng Sahriyuna dengan mencari empat kunci. Pemain Merpati Perak akan menghadapi jebakan dalam permainan. Jebakan itu berupa soal-soal yang dibuat oleh anggota-anggota kelompok lawan. Permainan akan selesai jika salah satu pemain kehabisan poin. Para pemain harus berganti posisi peran selama permainan. Terakhir, kelompok yang menang masuk ke babak final dan akan diberikan teks hikayat baru.



Foto 2 Peserta didik sedang bermain *boardgame Merpati Mas*

(3) Menyebutkan Pesan dalam Bacaan dan Permainan

Setelah selama hampir satu jam pelajaran peserta didik bermain, guru memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Guru menanyakan nilai-nilai apa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran berbasis permainan papan Merpati Mas. Guru menguatkan bahwa nilai-nilai tersebut pun terdapat dalam bacaan. Guru pun menguatkan bahwa permainan tersebut bukan untuk mencari pemenang, tetapi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam membaca pemahaman.



Gambar 3 Peserta didik per kelompok menyimpulkan pesan dalam Bacaan dan Permainan

Kegiatan Akhir pembelajaran

Akhir pelajaran, guru dan peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan membaca pemahaman melalui permainan Merpati Mas, lalu merefleksi hasil pembelajaran.

Penilaian direncanakan pada pertemuan selanjutnya melalui *postes* berupa ulangan harian membaca pemahaman teks hikayat.

c. Hasil yang Dicapai

Hasil pembelajaran yang dicapai setelah menggunakan pengembangan Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati Mas” adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Dari hasil pengamatan penulis menggunakan lembar observasi tentang aktivitas pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, didapatkan data bahwa peserta didik menjadi aktif karena setiap anggota kelompok diharuskan membuat dua soal untuk permainan, sehingga hampir seluruh anggota kelompok kebagian mengajukan pertanyaan berdasarkan teks yang dibacanya. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik

meningkat dan peserta didik tidak sungkan untuk berkompetisi dengan kelompok lain di dalam kelas.

Data perbandingan keaktifan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1

Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan I

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi Peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	10	2	3	5
2	9	3	3	3
3	10	2	4	4
4	10	2	3	5
Jumlah	39	9	13	17
Persentase	100%	23,08%	33,33%	43,59%

Tabel 2

Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan II

Kelompok	Jumlah	Partisipasi Peserta didik
----------	--------	---------------------------

	Anggota	Aktif	Sedang	Acuh
1	10	9	1	0
2	9	9	0	0
3	10	10	0	0
4	10	10	0	0
Jumlah	39	38	1	0
Persentase	100%	97,44%	2,56%	0,00%

2. Meningkatnya Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi teks Hikayat, penulis melakukan dua kali tes tulis. Dari hasil tes tulis berupa uraian terdapat peningkatan signifikan dari hasil pretes ke hasil postes setelah dilakukan pembelajaran Merpati Mas. Selain itu, peserta didik pun menjadi terlatih untuk berani jujur di dalam ujian.

Data perbandingan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3

Rekapitulasi Perhitungan Data Hasil Belajar Kelas X.MIPA.1 *Pretest*

REKAPITULASI	- Jumlah peserta test	: 39 orang	JUMLAH :	2700
	- Jumlah yang lulus	: 23 orang	TERKECIL :	50,00
	- Jumlah yang tidak lulus	: 16 orang	TERBESAR :	85,00
	- Jumlah yang di atas rata-rata	: 23 orang	RATA-RATA :	69,23
	- Jumlah yang di bawah rata-rata	: 16 orang	SIMPANGAN BAKU :	11,03

Tabel 4

Rekapitulasi Perhitungan Data Hasil Belajar Kelas X.MIPA.1 *Posttest*

REKAPITULASI	- Jumlah peserta test :	39 orang	JUMLAH :	3210
	- Jumlah yang lulus :	39 orang	TERKECIL :	70
	- Jumlah yang tidak lulus :	0 orang	TERBESAR :	95
	- Jumlah yang di atas rata-rata :	22 orang	RATA-RATA :	82,31
	- Jumlah yang di bawah rata-rata :	17 orang	SIMPANGAN BAKU :	9,31

d. Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi pada saat penerapan pembelajaran dengan menggunakan *boardgame Merpati Mas* untuk materi Teks Hikayat adalah: (1) belum terbiasanya peserta didik dalam memetakan konsep hasil bacaan, sehingga penulis perlu memberikan tambahan penjelasan secara klasikal tentang cara membuat *mind-map*; (2) kurangnya papan permainan yang baru dibuat satu set saja, sehingga penulis hanya membagi kelas menjadi empat kelompok besar. Jika membagi kelompok lebih kecil lagi, waktu pembelajaran akan bertambah.

d. Faktor-faktor Pendukung

Beberapa faktor pendukung sebagai penguat penerapan pembelajaran dengan menggunakan *boardgame Merpati Mas* di antaranya: (1) sekolah sangat mendukung setiap program yang dibuat guru untuk pengembangan diri, sehingga memudahkan guru dalam mengembangkan sumber daya yang dimiliki secara optimal; (2) penelitian ini dibantu dan dukung teman sejawat dalam mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan “Merpati Mas”, dan (3) penelitian ini dibantu beberapa kawan ahli pembuat *game* untuk pembelajaran dari komunitas Media Pembelajaran, seperti Komedi Banten, Pusat Belajar Anti Korupsi Dompot Dhuafa, Kummara, dan Alumni *Teacher Super Camp 2016 ACLC* Komisi Pemberantasan Korupsi. (4) Peserta didik yang antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan

boardgame Merpati Mas sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan.

e. **Alternatif Pengembangan**

Pengembangan strategi yang diterapkan sebagai upaya meningkatkan pembelajaran yang aktif dengan penguatan nilai karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi Teks Hikayat dapat dilakukan dengan cara:

1. Pihak sekolah memfasilitasi guru yang mengembangkan strategi pembelajaran inovatif, dengan melakukan desiminasi tingkat sekolah.
2. Adanya forum ilmiah untuk melakukan presentasi dan diskusi tentang strategi pembelajaran inovatif.
3. Meminta testimoni dan masukan dari peserta didik secara berkelanjutan tentang pelaksanaan strategi pembelajaran di kelas.
4. Konsultasi akademis dengan para ahli pendidikan tentang kelebihan dan kekurangan pelaksanaan strategi pembelajaran yang praktis dan obyektif untuk kesempurnaan serta validitas dari strategi pembelajaran atau sistem penilaian yang akan dikembangkan.

D. Kesimpulan dan Harapan

Dari hasil pembelajaran menggunakan Strategi Pembelajaran “Merpati Mas” serta hasil tes evaluasi yang diberikan, penulis mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan dalam Rumusan masalah Bab I. Berikut adalah simpulannya

1. Dari data diperoleh bahwa nilai terendah pada pretes adalah 55 dan meningkat signifikan pada postes menjadi pas KKM, yaitu 70. Selanjutnya nilai tertinggi pada pretes adalah 85, menjadi 95 pada postes. Hal ini menandakan bahwa Strategi Pembelajaran Berbasis “Merpati

Mas” dapat meningkatkan Kompetensi dan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Peserta Didik pada Materi Teks Hikayat.

2. Data keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa pada Sub I ada 23,08% atau 9 orang peserta didik yang aktif, 33,33% atau 13 orang peserta didik cukup aktif, dan 43,59% atau 17 peserta didik yang acuh pada saat pembelajaran. Pada Sub II didapatkan data bahwa peserta didik yang aktif di kelas mencapai 38 orang atau 97,44% dan hanya menyisakan 2,56% (1 peserta didik) peserta didik yang sedang-sedang saja. Di Sub II ini tentu tidak ada seorang pun peserta didik yang acuh terhadap pembelajaran, karena peserta didik termotivasi untuk interaktif mengajukan soal permainan hasil bacaan. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa guru telah berhasil melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.
3. Selain simpulan data di atas, pembelajaran dengan *boardgame Merpati Mas* ternyata dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, terutama nilai kejujuran dan keberanian.

Dari hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan *boardgame Merpati Mas* pada materi Teks Hikayat, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut.

1. Pada pembelajaran dengan menggunakan *boardgame Merpati Mas*, guru diharapkan memperhatikan alokasi waktu untuk bermain, terutama karena keterbatasan papan permainan. Sehingga waktu untuk diskusi dan menyimpulkan hasil pembelajaran dapat dilakukan pada pertemuan itu juga.
2. Pada tahapan peserta didik belajar menggambarkan hasil bacaan dan hasil pikirannya, kemudian mempraktikannya dengan cara membuat soal, guru

hendaknya memberi bimbingan secara intensif agar peserta didik lebih efektif memanfaatkan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bakir, Muhammad. (2009). Hikayat Merpati Mas. Jakarta: Masup Jakarta

Ismail, Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

Joyce, Bruce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kemendikbud. (2013). Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas X: Buku Guru. Jakarta: Kemendikbud.

----- (2014). "Modul: Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014". Jakarta: Kemendikbud.

----- (2016). Bahasa Indonesia Kelas X. Jakarta: Kemendikbud.

----- (2017). Konsep dan Pedoman PPK. Jakarta: Kemendikbud.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Nugraha, Via. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Wacana Naratif yang Berorientasi Kearifan Lokal dengan Menggunakan Pendekatan *Discovery Learning*. Dalam Wikanengsih, dkk. [ed], *Prosiding Seminar Nasional: Peran Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*, hlm. 385-391. Bandung: Program Studi PBSI STKIP Siliwangi.

Nurgiantoro, Burhan. 2011. Penilaian Pembelajaran Bahasa Edisi I. Yogyakarta: Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM.

Nurhadi. (2005). *Bagaimana Meningkatkan Kecepatan Membaca?*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta : Erlangga
Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Tarigan, H.G. (1990). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Laman Daring

Mubarak, Abdul. 2014. Board Game Pahlawan Kemerdekaan Ksatria Mahardika. <http://elib.unikom.ac.id/download>. Diunduh tanggal 5 Maret 2017.

Nugroho, Eko. 2008. Permainan Papan: Lebih dari Sekedar Bermain. <http://netsains.com/>. Diakses tanggal 5 Maret 2017.

------. 2011. Saatnya Ikut Bermain di Industri Board Game Modern. <http://tempointeraktif.com>. Diakses tanggal 5 Maret 2017.

------. 2011. Bermain, Sebuah Proses Belajar yang Menyenangkan.

<http://us.detikinet.com/read/2011/03/23/155030/1599653/655/bermain-sebuah-proses-belajar-yang-menyenangkan/>. Diakses pada 5 Maret 2017.

Schreiber, Jesse. 2009. *Game Design Concepts: An Experiment in Game Design and Teaching*. <http://gamedesignconcepts.pbworks.com/>. Diunduh tanggal: 10 Maret 2017.

Scorviano, Mike. 2010. Sejarah Board Game. <http://www.tnol.co.id/games-jackmilyader/board-game-history.html>. Diakses pada 5 Maret 2017.

Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian, Fungsi, dan Jenis Media Pembelajaran*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/>. Diakses pada 5 Maret 2017.

Tech It Out UK. 2003. *History of Board Game*. <http://tehitoutuk.com/projects/boardgames/history.html>. Diakses tanggal: 5 Maret 2017.

Wisana, Nelson Gustav. 2011. *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*. <http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital/>. Diakses pada tanggal: 5 Maret 2017.

MEDIVIKASI DENGAN PENDEKATAN CTL: SOLUSI MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN PERAN SISWA SMA NEGERI 3 SEMARANG

Tarisno, S.Pd.
SMA Negeri 3 Semarang, Jawa Tengah

A. Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan *best practice* yang berjudul “MEDIVIKASI dengan

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* : Solusi Meningkatkan Keterampilan Bermain Peran Siswa SMA Negeri 3 Semarang”. Penyusunan *best practice* yang didasarkan atas pengalaman penulis sebagai guru SMA Negeri 3 Semarang ini dibuat sebagai syarat mengikuti seleksi Olimpiade Guru Nasional tingkat nasional tahun 2017. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moral maupun motivasi dalam penyusunan *best practice* ini.

Penulis menyadari bahwa saran dan kritik yang bersifat membangun sangat dibutuhkan karena *best practice* ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan masukan dari berbagai pihak demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhirnya penulis berharap semoga *best practice* ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, khususnya di kalangan akademisi.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 bertujuan pada pengembangan kompetensi dalam ranah sikap (KI-1 dan KI-2), pengetahuan (KI-3), dan (KI-4) keterampilan. Pendekatan berbasis teks yang dikembangkan pada kurikulum ini diimplementasikan melalui KBM yang mendorong peserta didik mengembangkan pengetahuan (KI-3) dan keterampilan (KI-4) dalam memahami dan menyusun berbagai jenis teks.

Salah satu kompetensi dasar ranah keterampilan pada kurikulum 2013 adalah mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan. Implementasi kompetensi dasar ini pada kelas-kelas yang diampu penulis belum sepenuhnya berlangsung maksimal. Untuk memerankan tokoh dalam drama banyak siswa yang merasa kesulitan. Masalah-masalah yang muncul antara lain sebagai berikut. Pertama, siswa merasa malu. Di sekolah saya hampir sembilan puluh persen adalah anak-anak pintar dalam bidang akademik. Namun, untuk tampil di depan kelas para siswa masih malu-malu. Kedua, siswa merasa grogi. Para siswa sebagian besar merasa canggung atau takut berhadapan orang banyak ketika akan memerankan adegan drama. Ketiga, siswa merasa minder. Banyak siswa yang merasa rendah diri ketika tampil di depan kelas, akibatnya penampilannya menjadi kurang maksimal, bahkan terkesan ‘yang penting maju’.

Pengajaran bahasa Indonesia seperti yang dikemukakan Slamet (2007:6) adalah pengajaran keterampilan berbahasa bukan pembelajaran tentang kebahasaan. Konsep Teori-teori bahasa hanya sebatas pendukung atau penjelas dalam konteks, yaitu berkaitan dengan keterampilan tertentu yang tengah diajarkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut Atmazaki (2013) agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Selain itu, peserta didik juga memiliki kematangan sosial dan emosional, mampu menikmati dan memanfaatkan berbagai karya sastra untuk

memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Pembelajaran keterampilan bermain drama (bermain peran) sebenarnya dapat dioptimalkan apabila menggunakan model pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang berlangsung selama ini lebih ditekankan pada teori-teori drama belaka. Untuk praktik bermain drama guru biasanya langsung memberi tugas pada anak didiknya untuk praktik mementaskan drama. Guru tidak memberikan model pembelajaran agar para siswa dengan mudah tampil di depan kelas. Guru belum memberikan solusi bagaimana pembelajaran yang tepat agar para siswa tidak minder, tidak grogi, dan muncul kepercayaan diri yang kuat.

Untuk memaksimalkan hasil pembelajaran kompetensi dasar mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan, diperlukan sebuah media dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang digunakan adalah penggunaan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*. Metode ini sudah diterapkan di kelas-kelas yang diampu oleh penulis dan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang atraktif, inovatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan bermain peran para siswa.

Penggunaan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dalam konteks lebih luas juga akan mengembangkan budaya literasi. Budaya literasi dalam hal ini bermakna luas. Artinya siswa tidak hanya membaca buku-buku, tetapi juga ‘membaca’ berbagai nilai kehidupan yang terdapat pada tayangan video klip.

Berdasarkan uraian diatas dan fakta-fakta yang ditemukan maka perlu dilakukan pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip

Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*. Harapan penulis, siswa akan mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (*enjoyable learning*) dalam belajar bahasa Indonesia khususnya materi bermain peran.

b. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas rumusan masalah dalam *best practice* ini adalah:

1. Bagaimanakah implementasi penggunaan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* untuk meningkatkan keterampilan bermain peran siswa?
2. Bagaimanakah hasil atau dampak implementasi penggunaan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* untuk meningkatkan keterampilan bermain peran siswa?

c. Strategi Pemecahan Masalah

Untuk menjawab permasalahan-permasalahan tersebut diperlukan sebuah strategi yang tepat. Strategi yang penulis pilih agar masalah-masalah dalam pencapaian kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia dapat teratasi, khususnya materi bermain peran yang selama ini menjadi beban bagi para siswa adalah model pembelajaran dengan menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*.

Inti pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* seperti yang disampaikan Nurhadi dalam Sugiyanto (2007) adalah konsep belajar yang

mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa. Dengan demikian, *CTL* adalah konsep belajar yang membantu guru mengorelasikan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis sengaja menggunakan media video klip hasil karya siswa dengan beberapa alasan. Pertama, dengan menggunakan video klip hasil karya siswa sendiri lebih memotivasi siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya. Kedua, siswa lebih tertarik melihat video klip sendiri dibandingkan melihat video klip dari artis profesional. Ketiga, perasaan malu, grogi, dan kurang percaya diri pada diri siswa dapat dikikis.

Tahapan-tahapan operasional pelaksanaan pembelajaran menggunakan *MEDIVIKASI* (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* adalah sebagai berikut:

1. Guru memutarakan beberapa video klip hasil karya siswa yang temanya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari para siswa.
2. Setelah selesai menyaksikan tayangan video klip, guru membagikan teks monolog singkat beberapa ekspresi antara lain: ekspresi sombong, ekspresi marah, dan ekspresi sedih.
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mendalami teks monolog singkat tersebut dikaitkan dengan isi tayangan video klip yang sebelumnya telah diputar.
4. Guru menyuruh siswa begantian mengekspresikan teks monolog yang telah dibacanya.
5. Saat siswa memerankan teks monolog, guru melakukan penilaian dengan parameter-parameter yang telah ditentukan sebelumnya.

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Untuk menjawab permasalahan para siswa yang merasa kurang percaya diri ketika memerankan adegan drama di depan kelas, guru bahasa Indonesia harus senantiasa berupaya untuk menggunakan model pembelajaran inovatif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kompetensi para siswa.

Pendekatan pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat sesuai untuk meningkatkan kompetensi dan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, khususnya materi memerankan adegan drama. Penerapan pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* menjadi lebih bermakna dan nyata. Artinya, siswa dituntut untuk menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat menghubungkan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Pembelajaran lebih produktif dan dapat menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran menggunakan pendekatan *CTL* menganut aliran konstruktivisme yaitu seorang siswa diharapkan dapat menemukan



pengetahuannya sendiri. Melalui dasar filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui ”mengalami” bukan ”menghafal”.

Penggunaan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri bagaimana seharusnya mengeskpresikan monolog berbagai karakter tanpa rasa takut, grogi, dan kurang percaya diri.

Pendekatan pembelajaran *CTL* ini bertujuan untuk memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari sehingga siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara refleksi dapat diterapkan dari permasalahan ke permasalahan lainnya.

a. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Implementasi strategi pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* melalui langkah langkah: ***Relating*** (mengaitkan), ***Experiencing*** (mengalami), ***Applying*** (menerapkan), ***Cooperative*** (kerjasama), dan ***Transferring*** (mentransfer).**1. *Relating* (mengaitkan)**

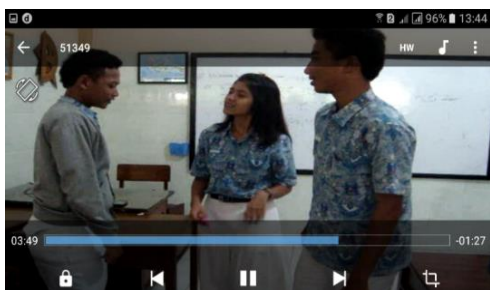
Pada tahap ini guru memutarakan beberapa video klip hasil karya siswa. Pemilihan video klip berdasarkan tema-tema yang sering terjadi di sekitar kehidupan remaja. Misalnya tema persahabatan, percintaan, dan kehidupan sekolah. Tema-tema video klip ini dipilih agar para siswa benar-benar dapat mengaitkan permasalahan yang terjadi di masyarakat dengan materi belajar



yang akan dilakukan siswa

Gambar 1 Tayangan Video Klip Hasil Karya Siswa

2. *Experiencing* (mengalami)



Setelah selesai menyaksikan tayangan video klip, guru membagikan teks monolog singkat beberapa ekspresi antara lain: ekspresi sedih, menasihati, marah, dan sombong. Pada tahap ini para siswa dikondisikan mengalami dan sendiri masalah yang dihadapi sesuai isi teks monolog setelah menyaksikan tayangan video klip sebelumnya.

Gambar 2 Contoh teks monolog berbagai ekspresi





3. *Applying* (menerapkan)

Tahap selanjutnya guru memberi kesempatan kepada para siswa untuk membaca dan mendalami teks monolog singkat tersebut dikaitkan dengan isi tayangan video klip yang sebelumnya telah diputar. Pada tahap ini para siswa disuruh menerapkan ekspresi yang terdapat dalam video klip untuk disesuaikan dengan teks monolog yang diterima.

Gambar 3 Para siswa mendalami ekspresi teks monolog

4. *Cooperative* (kerjasama)

Pada tahap ini siswa belajar dalam konteks berbagi, merespons, dan berkomunikasi dengan siswa lain. Siswa yang bekerja secara individu sering tidak membantu kemajuan yang signifikan. Sebaliknya, siswa yang bekerja secara kelompok sering dapat mengatasi masalah yang kompleks dengan sedikit bantuan. Setelah siswa memahami isi teks monolog secara individu, selanjutnya secara berkelompok siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan isi teks monolog agar pada saat tampil dapat maksimal.

Antarteman saling memberi masukan mengenai kekurangan dan kelebihan *gestur*, *mimik*, dan *blocking* ketika memerankan ekspresi.

Gambar 4 Para siswa saling berkomunikasi tentang ekspresi



5. *Transferring* (mentransfer)

Tahap kelima adalah mentransfer. Artinya para siswa dikondisikan untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari pada tahap-tahap sebelumnya untuk memerankan ekspresi teks monolog sesuai kemampuan siswa. Pada tahap ini siswa secara bergantian maju memerankan ekspresi drama yang sesuai dengan teks monolog yang telah dibagikan sebelumnya. Sementara itu, guru melakukan penilaian secara individual dengan mengacu pada indikator-indikator yang telah diberitahukan kepada siswa.

Gambar 5 Para siswa sedang menampilkan peran

b. Hasil yang Dicapai

Peserta didik memperoleh banyak pengetahuan dan pengalaman setelah mereka memerankan ekspresi drama. Pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* terbukti sangat membantu membangun karakter siswa dalam menciptakan sikap positif terhadap pembelajaran, rasa percaya diri dan etos kerja yang lebih baik. Walaupun peserta didik belajar dalam kelompok, tampak jelas bahwa mereka menjadi

lebih mampu untuk mandiri karena dalam melakukan tugasnya mereka berusaha menyelesaikannya sendiri tanpa memerlukan banyak bantuan dari guru.

Mereka juga memperoleh keterampilan yang penting untuk memerankan drama. Para siswa yang sebelumnya merasa kurang percaya diri dan malu-malu ketika memerankan ekspresi drama, kini mereka menjadi lebih berani. Hampir semua siswa tampak menikmati dan menghayati betul peran masing-masing yang mereka lakukan.

Setelah mendapatkan pengalaman belajar dalam memerankan adegan drama menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*, kini para siswa lebih berani mengeksplor kemampuan pribadinya masing-masing. Indikator-indikator penilaian seperti ekspresi wajah, intonasi, *blocking*, dan penguasaan karakter pun menjadi lebih baik. Hal ini terjadi karena sebelum memerankan drama para siswa sudah diberi contoh-contoh media pendukung yaitu video klip untuk memaksimalkan bermain peran para siswa.

c. Kendala yang Dihadapi

Secara umum tidak banyak kendala yang dihadapi dalam implementasi strategi pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*. Namun, ada beberapa kendala yang muncul, di antaranya:

1. Cukup banyak siswa siswi yang masih malu-malu dan kurang percaya diri ketika akan memerankan ekspresi drama. Hal ini berdampak pada manajemen waktu yang kurang efisien.
2. Waktu pembelajaran menjadi lebih lama karena untuk memerankan ekspresi drama kadang-kadang siswa harus mengulang beberapa kali untuk mencapai penghayatan yang maksimal.

3. Kurangnya sarana pembelajaran seperti perangkat LCD untuk memutar tayangan video di sekolah karena sebagian perangkat LCD telah dimakan usia sehingga kadang kala tidak bisa digunakan. Untuk memperbaikinya dibutuhkan biaya yang cukup besar.

d. Faktor Pendukung

Setiap model pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan bermanfaat apabila berhasil dilaksanakan dengan sukses. Demikian juga model pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* yang telah berhasil dilaksanakan dengan baik oleh penulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas-kelas yang diampu oleh penulis. Keberhasilan ini tidak mungkin dapat dicapai tanpa adanya faktor pendukung yang ada baik pada saat perencanaan maupun pelaksanaannya.

Faktor pendukung yang utama adalah dari peserta didik yang menunjukkan minat, rasa ingin tahu, dan kemauan untuk mencoba dan belajar hal-hal yang baru dengan model pembelajaran yang sama sekali baru dan belum pernah mereka lakukan sebelumnya. Sepanjang pelaksanaan pembelajaran mereka menunjukkan rasa antusias dan mau berkolaborasi dengan temannya untuk menampilkan ekspresi drama terbaik.

Teman-teman guru bahasa Indonesia juga merupakan faktor pendukung yang penting dalam keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran ini. Rekan-rekan sejawat memberikan apresiasi dan dorongan semangat dengan memutar tayangan hasil ekspresi drama kepada peserta didik di kelas-kelas lain.

e. Alternatif Pengembangan

Strategi pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*

telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi, etos kerja, rasa percaya diri dan membangun nilai-nilai karakter positif peserta didik. Oleh karena itu, alternatif pengembangan sangat dibutuhkan dalam rangka perbaikan dan penerapan strategi yang lebih baik dalam pembelajaran. Berikut adalah alternatif pengembangan yang dapat dilakukan:

1. Pengembangan pada peserta didik

Peserta didik dapat mencoba sendiri belajar mengekspresikan monolog-monolog dengan tingkat kesulitan lebih tinggi. Video klip yang menjadi acuan juga dapat melihat tayangan klip dari rekaman yang lebih profesional. Semakin banyak melihat tayangan video klip para siswa diharapkan mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang lebih kompleks.

2. Pengembangan pada guru

Para guru dapat mencoba membuat video klip bersama-sama untuk dapat dijadikan referensi para siswa ketika akan memerankan ekspresi drama.

D. Kesimpulan dan Harapan

Berdasarkan pengalaman penulis mengelola pembelajaran dengan strategi yang menarik sebagaimana diuraikan pada bab-bab terdahulu dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* sangat mudah diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi bermain peran.
2. Pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* terbukti mampu memotivasi siswa, meningkatkan rasa percaya diri, dan mampu meningkatkan kemampuan bermain peran para siswa.

Pembelajaran menggunakan MEDIVIKASI (Media Video Klip Karya Siswa) dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang menarik, inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan bermain peran para siswa sehingga dapat diterapkan oleh guru-guru bahasa Indonesia yang lain.

Namun perlu diperhatikan bahwa penerapan model pembelajaran ini membutuhkan kerja keras dan ketekunan. Kebutuhan peserta didik, kesesuaian tema video klip dengan teks monolog yang akan diekspresikan para siswa perlu benar-benar dicermati dan dipikirkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmazaki. 2013. *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. Makalah. Padang: UNP.
- Dirjen Pendidik Kemendikbud. 2014. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Melalui Pendekatan Saintifik*. Jakarta: Dirjen Pendidik.
- Mahsun. 2013. *Pembelajaran Teks dalam Kuikulum 2013*. <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/artikel-kurikulum-mahsun>. Diakses 5 Juli 2017.
- Patria, Beki. 2013. *Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. <https://bektipatria.wordpress.com/2013/10/27/mata-pelajaran-bahasa-indonesia-dalam-kurikulum-2013/>. Diakses 7 Juli 2017.
- Slamet, St. Y.. 2007. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah*. Surakarta: LPP UNS.
- Sugiyanto. 2007. *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG): Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Trianto. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN METODE DEBAT
SEBAGAI ALTERNATIF STRATEGI PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS ANEKDOT DI KELAS X SMA NEGERI I SURAKARTA**

Yustina Dwinuryati
SMA N I Surakarta, Surakarta, Jawa Tengah

A. Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan *Best Practice* dengan baik sesuai jadwal yang

telah ditentukan. *Best Practice* berjudul “Penggunaan Media Audio Visual dan Metode Debat sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Menulis Teks Anekdote di Kelas X SMA N I Surakarta” ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti Olimpiade Guru Nasional (OGN) Tingkat Nasional Tahun 2017.

Best Practice ini merupakan paparan pengalaman terbaik penulis dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran menulis teks anekdot baik dalam proses maupun hasil pembelajaran di kelas X SMA N I Surakarta tempat penulis mengajar. Penyusunan *Best Practice* ini tentunya tidak dapat terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari penulisan *Best Practice* ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penulisan *Best Practice* berikutnya.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk membina siswa agar memiliki keterampilan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Upaya pembinaan dan peningkatan keterampilan menggunakan bahasa Indonesia tersebut meliputi empat aspek yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut

berhubungan erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa (Tarigan, 2008:1).

Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi yang paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah kompetensi mendengarkan, berbicara dan membaca (Nurgiyantoro, 2014:422). Lebih lanjut dijelaskan bahwa dibandingkan dengan ketiga kompetensi pembelajaran bahasa ternyata kompetensi menulishlah yang dianggap paling sulit dikuasai siswa. Tidak hanya itu, keterampilan ini menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi pesan harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut, padu dan berisi.

Pemberlakuan Kurikulum 2013 membawa banyak perubahan mendasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Perubahan yang dimaksud adalah terjadinya paradigma penetapan satuan kebahasaan yang menjadi basis materi pembelajaran (Mahsun, 2014: 95). Perubahan materi berdampak pada perubahan metode pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sesuai Kurikulum 2013 berbasis teks. Jadi, pembelajaran bahasa Indonesia dengan mempertimbangkan konteks situasi pemakaian bahasa itu sendiri. Salah satu bentuk teks yang harus diberikan kepada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah teks anekdot. Pada kenyataannya pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA N I Surakarta Tahun 2014 masih menemukan beberapa kendala. Siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan gagasan yang mereka miliki ke dalam bentuk tulisan (teks).

Dengan mendengarkan ceramah dari guru dan berdiskusi dengan temannya mengenai teknik menulis, ternyata belum mampu merangsang ide

kreatif siswa dalam menulis teks anekdot. Kenyataan ini berdampak pada kurang berminatnya siswa untuk menulis teks anekdot. Hal itu ditunjukkan dengan perilaku siswa pada saat pembelajaran menulis teks anekdot. Pada saat proses pembelajaran, beberapa siswa berbicara dengan temannya di luar materi pembelajaran, adanya siswa yang kurang serius dalam mengikuti pelajaran, bahkan ada pula siswa yang selalu meminta izin pergi ke kamar kecil.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis teks anekdot, alternatif yang digunakan guru adalah dengan menggunakan media audio visual dan metode debat dalam pembelajaran.

b. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah dalam *best practice* ini adalah:

1. Bagaimanakah strategi penggunaan media audio visual dan metode debat sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X SMA N I Surakarta?
2. Bagaimanakah hasil pembelajaran menulis teks anekdot dengan penggunaan media audio visual dan metode debat pada siswa kelas X SMA N I Surakarta.

c. Strategi Pemecahan Masalah

Permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot seperti yang telah dipaparkan di atas, membutuhkan strategi pemecahan masalah. Berikut akan diseskripsikan strategi pemecahan masalah yang dipilih dan tahapan operasional yang dipilih.

1. Deskripsi Strategi Pemecahan Masalah yang Dipilih.

Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan (Majid, 2014:6). Pada

pembelajaran menulis teks anekdot siswa kelas X SMA N I Surakarta ditemukan permasalahan mengenai kesulitan siswa untuk menulis teks anekdot. Untuk memecahkan masalah tersebut, strategi yang dipilih dengan penggunaan media audio visual dan metode debat dalam pembelajaran. Pemilihan metode ini selain tepat dan efektif juga mampu menimbulkan rangsangan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sebelum debat dimulai, siswa diajak untuk mencermati video interaktif (“Sentilan Sentilun, Stand Up Comedy atau animasi Bang One”) yang menyetengahkan humor dan kritik dalam bentuk lisan.

Metode debat adalah metode pembelajaran dengan membagi siswa menjadi dua kelompok terdiri dari pihak pro dan kontra untuk beradu menyampaikan pendapat mereka dalam menghadapi suatu topik masalah yang ditentukan (Rahman, 2013:13). Tujuan dari pelaksanaan debat adalah mempengaruhi sikap dan pendapat pihak lain agar mereka mau percaya sehingga setidaknya mempunyai kecenderungan untuk mengikuti pendapat pembicara.

2. Penjelasan Tahapan Operasional yang Dipilih

Pelaksanaan strategi pembelajaran dengan penggunaan media audio visual dan metode debat ini dengan tahapan sebagai berikut :

a. Penggunaan Media Audio Visual

Agar penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, maka guru harus menguasai bagaimana penggunaan media audio visual tersebut secara tepat. Tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan video pembelajaran yang akan disajikan.
- 2) Menjelaskan kepada siswa tentang topik dan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Mengecek peralatan yang digunakan (Laptop, LCD, *speaker*).

- 4) Mengatur tempat duduk siswa supaya suasana kelas mendukung proses pembelajaran.

b. Metode Debat

Langkah penggunaan metode debat adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok debat (kelompok *pro* dan kelompok *kontra*).
- 2) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyusun argumen dari tema yang akan diperdebatkan
- 3) Setelah siswa bersama dengan kelompoknya selesai mempersiapkan diri dalam menyusun argumen, guru menunjuk salah seorang anggota kelompok *pro* untuk berpendapat. Saat itu pembicaraan ditanggapi atau dibalas oleh kelompok *kontra*. Begitu seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan argumentasinya.
- 4) Ketika siswa menyampaikan argumentasinya, guru menuliskan inti gagasan dari setiap pembicaraan.
- 5) Guru menambahkan konsep / ide yang belum terungkap.
- 6) Dari catatan guru tadi, guru mengajak siswa membuat simpulan yang mengacu pada topik yang ingin dicapai.

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Keberhasilan siswa untuk memiliki keterampilan menulis teks anekdot sangat ditentukan oleh banyak faktor. Sanjaya (2011: 59) menyatakan bahwa komponen dalam proses pembelajaran terdiri dari tujuan yang hendak dicapai, isi/materi, metode, media, dan evaluasi. Hal ini mengandung maksud bahwa untuk mendapatkan hasil pembelajaran menulis teks anekdot yang tinggi maka diperlukan perencanaan pembelajaran secara matang oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran di kelas.

Siswa kelas X SMA N I Surakarta hampir sebagian besar mengalami kesulitan dalam menulis teks anekdot. Menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti untuk mencari metode pembelajaran yang tepat dengan permasalahan siswa yang seperti ini. Perencanaan pembelajaran yang tepat akan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru, apalagi perencanaan pembelajaran untuk keterampilan menulis yang merupakan keterampilan yang paling sulit dikuasai oleh siswa.

Semi (2007:10) menyatakan bahwa pada saat kita melakukan proses menulis, terjadilah perekaman dari bahasa lisan menjadi bentuk tulisan. Landasan berpikir inilah yang membawa pemikiran peneliti untuk menggunakan media audio visual dan metode debat dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Pelaksanaan debat sebelum siswa menulis teks anekdot akan dapat merangsang ide kreatif siswa sehingga memudahkan siswa menyusun teks. Selain itu, penggunaan metode debat untuk pembelajaran menulis teks anekdot membantu guru untuk membangkitkan dan mendorong siswa berpikir kritis.

Melalui kegiatan berdebat siswa didorong untuk aktif, bekerja sama dengan teman, bertukar pendapat dan berpikir kritis terhadap permasalahan yang terjadi di sekitarnya. Siswa harus mengembangkan penalarannya dengan urutan dan kaitan yang jelas sehingga penyampaiannya dapat dipahami. Penggunaan metode ini dalam pembelajaran menulis anekdot semakin mendorong siswa berpikir kritis apabila siswa dihadapkan persoalan sehari-hari yang diangkat dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tulisan yang segar karena memuat kritikan dalam bentuk humor.

Unsur penting kedua yang berpengaruh dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2015:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Disinilah peran penting penggunaan media dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berupa media audio visual seperti video *talkshow* “Sentilan Sentilun”, video “*Stanp Up Comedy*” atau video animasi ‘Bang One” yang ditayangkan di salah satu stasiun televisi di tanah air ini biasanya mengangkat tema politik, sosial, ekonomi yang sedang berkembang dan hangat diperbincangkan dalam bentuk humor kritis yang menghibur. Media ini tepat digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot. Pemilihan video untuk media pembelajaran ini juga sejalan dengan tema yang terdapat dalam buku teks siswa kelas X dalam Kurikulum 2013 yaitu “Kritik dan Humor dalam Layanan Publik”.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam tulisan ini difokuskan untuk memaparkan alternatif strategi pembelajaran menulis teks anekdot, yaitu pada pembelajaran dengan kompetensi dasar 4.6. Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan. Kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media audio visual dan metode debat ini menggunakan tahapan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembuka. Guru menginformasikan kepada siswa tentang Kompetensi Dasar yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran beserta indikator yang akan dicapai setelah pembelajaran berlangsung.
2. Pemutaran Video Pembelajaran. Untuk menyegarkan ingatan dan pengetahuan siswa mengenai teks anekdot khususnya struktur dan kaidah penulisan teks anekdot, guru memutar video pembelajaran. Video pembelajaran yang peneliti gunakan adalah video talkshow “Sentilan

Sentilun”, “Stand Up Comedy”, dan video animasi “Bang One”. Video pembelajaran ditayangkan kurang lebih 2 sampai 5 menit. Setelah tayangan melalui layar LCD selesai, siswa berdiskusi mengenai isi tayangan yang baru saja disaksikan. Siswa juga mendiskusikan kaitan isi tayangan dengan pembelajaran anekdot. Dari hasil diskusi ini siswa menyimpulkan hakikat teks anekdot. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran memancing siswa untuk berpendapat mengenai struktur dan kaidah dalam teks anekdot yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

3. Pelaksanaan Debat. Kegiatan pembelajaran berikutnya adalah pelaksanaan debat. Tema debat tentunya berkaitan dengan tayangan video yang disaksikan oleh siswa pada tahapan sebelumnya. Siswa dalam satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok besar yaitu kelompok *pro* dan kelompok *kontra*. Berdasarkan tayangan yang telah disaksikan oleh siswa, guru menunjuk salah satu anggota kelompok *pro* untuk berbicara. Saat inilah pembicaraan ditanggapi atau dibalas oleh kelompok *kontra*. Begitu seterusnya sampai sebagian besar siswa berpendapat. Ketika siswa menyampaikan gagasan, guru menuliskan inti/ ide dari setiap pembicaraan kemudian menambahkan konsep yang belum terungkap. Pada bagian akhir debat bersama siswa, guru membuat simpulan yang mengacu pada tema yang diangkat.
4. Penyusunan Teks Anekdot. Setelah kegiatan debat selesai, siswa secara mandiri menuliskan kembali hasil pemikiran yang terangkum melalui kegiatan debat dalam bentuk teks anekdot. Sebelum memulai menulis siswa diingatkan kembali bahwa teks anekdot merupakan sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan berisi kritikan atau

sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasa, atau fenomena yang sedang hangat diperbincangkan.

c. Hasil yang Dicapai

Pemilihan media audio visual yang tepat dalam pembelajaran menarik perhatian siswa sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Dengan melihat tayangan video yang diputar melalui layar LCD, siswa dapat melihat dengan jelas contoh bagaimana penyampaian kritik yang dikemas dalam bentuk humor secara lisan. Penggunaan metode debat merangsang siswa berpikir kritis untuk menuangkan argumentasi, baik yang bersifat setuju maupun tidak setuju. Sikap yang ditunjukkan dalam argumentasi inilah yang kemudian menjadi modal utama siswa dalam berpendapat. Dengan mengetahui contoh anekdot lisan seperti dalam video tersebut, dan hasil berdebat, siswa dimudahkan untuk menghasilkan argementasi yang bersifat mengkritik namun dikemas dalam bentuk humor yang segar. Argumentasi yang terbentuk ini kemudian akan diungkapkan siswa dalam bentuk tulisan atau teks anekdot.

d. Kendala-Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi pada saat penerapan media audio visual dan metode debat adalah (1) siswa belum terbiasa untuk berani berpendapat atau berargumentasi di depan temannya, sehingga guru masih sesekali memancing siswa untuk berani berpendapat, (2) beberapa siswa lebih menyukai keterampilan berbicara dibandingkan dengan keterampilan menulis sehingga kemampuan berbicara tidak serta merta memudahkan siswa untuk menuliskan dalam bentuk tulisan.

e. Faktor-Faktor Pendukung

Terlaksananya penggunaan media audio visual dan metode debat sebagai alternatif strategi pembelajaran menulis teks anekdot ini tidak terlepas dari

unsur pendukung yang dapat memperkuat ide kreatif yang dilakukan oleh guru. Faktor pendukung tersebut yaitu:

1. Sekolah sangat mengapresiasi kreativitas yang dilakukan guru untuk mengembangkan dirinya dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya sarana prasarana sekolah yang sangat memadai. Setiap kelas sudah dipasang pendingin ruangan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan nyaman. Di setiap kelas juga disediakan LCD yang memudahkan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Tidak hanya itu, sekolah juga telah menyediakan jaringan internet yang begitu mudah untuk diakses baik oleh guru maupun siswa. Hal ini tentunya memudahkan guru untuk memperkaya referensi dalam pembelajaran, yang pada akhirnya memudahkan guru untuk mengembangkan sumber daya yang dimiliki secara optimal.
2. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, menyebabkan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, lancar sehingga mendapatkan hasil yang optimal.
3. Adanya ekstrakurikuler majalah sekolah *OASE* dan majalah dinding siswa di sekolah, juga sangat membantu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode debat dan pemanfaatan media audio visual ini. Karya terbaik siswa akan dikirim ke majalah sekolah dan dipajang di majalah dinding sekolah atau majalah "OASE". Hal ini semakin memacu semangat siswa untuk menghasilkan karya (teks) yang paling baik.

f. Alternatif Pengembangan

Guru sebagai ujung tombak penentu keberhasilan pembelajaran di kelas harus memiliki sikap yang proaktif dan selalu menggali kreativitasnya dalam menyiapkan proses pembelajaran. Keberhasilan penggunaan media audio visual dan penerapan metode debat ini kiranya dapat dijadikan sebagai salah

satu alternatif pengembangan inovasi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis teks anekdot.

Penggunaan media audio visual dan penerapan metode debat dan dalam pembelajaran menulis teks anekdot terbukti mampu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar menulis teks anekdot. Siswa kelas X SMA N I Surakarta semakin kreatif dalam mengembangkan idenya ke dalam bentuk teks anekdot. Hasil karya siswa berupa teks anekdot terbaik selama ini dipajang di majalah dinding sekolah atau majalah sekolah “OASE”. Pada masa yang akan datang, hasil karya siswa dalam bentuk teks akan dikumpulkan dan dijadikan satu untuk kemudian dijadikan sebuah antologi anekdot karya siswa. Antologi ini kemudian dijadikan koleksi buku di perpustakaan sekolah sehingga dapat dinikmati oleh semua warga sekolah.

D. Kesimpulan dan Harapan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sangat memengaruhi proses pembelajaran sehingga guru perlu memilih media yang tepat untuk mengajar pada materi tertentu. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik materinya. Seperti halnya pembelajaran teks anekdot yang memiliki karakteristik kritik dan humor. Guru dapat memilih media audio visual yang relevan dengan karakteristik anekdot ini. Guru dapat memilih video “*Stand Up Comedy*” atau video *talkshow* “Sentilan Sentilun” bahkan video animasi “Bang One” sebagai media pembelajaran untuk menulis teks anekdot.
2. Penentuan metode pembelajaran sangat penting pada tahap perencanaan pembelajaran oleh guru, sebab ujung tombak keberhasilan pembelajaran terletak pada perancangan konsep pembelajaran yang tepat. Penggunaan

metode debat dalam pembelajaran menulis teks anekdot sangat tepat untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot bagi siswa kelas X SMA.

3. Penentuan strategi pembelajaran yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas dapat membantu siswa untuk membangun semangat belajarnya. Dengan semangat belajar yang tinggi maka siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang sangat menyenangkan dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Mengacu sejumlah simpulan di atas, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Guru hendaknya memperluas wawasan tentang berbagai jenis media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran. Membandingkan kelebihan atau keunggulan media pembelajaran sehingga dapat memilih dan memilah media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2. Guru hendaknya selalu memperluas wawasan tentang ragam metode pembelajaran sehingga memperkaya kreativitas guru dalam mengajar.
3. Guru selalu mengembangkan profesionalitasnya dalam mengajar terutama penentuan strategi pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. 2014. Yogyakarta: BPFPE.

Rahman. 2013. *Model Mengajar dan Bahan Pembelajaran*. Jatinangor: Alqa Prisma Interdelta.

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Semi, Atar. 2007. *Dasar-Dasar keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

**STRATEGI KOLABORASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA SMAN 5 PALANGKA
RAYA DALAM EKSTRAKURIKULER
CINTA BAHASA DAN SASTRA**

Lukman Juhara, M.Pd.
SMAN 5 Palangka Raya, Kalimantan Tengah

A. Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat karunia-Nya penulis dapat menyusun *best practice* dengan judul *Strategi Kolaborasi Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam Ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra*. *Best practice* ini merupakan hasil penelitian tindakan yang penulis laksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah tempat penulis bertugas. Karya tulis ini disusun dalam rangka mengikuti Olimpiade Guru Nasional (OGN) tahun 2017.

Dalam penyusunan *best practice* ini, penulis banyak menerima dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, melalui pengantar ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kepala SMAN 5 Palangka Raya yang telah memberikan izin/ tugas kepada saya untuk mengikuti Olimpiade Guru Nasional (OGN);
2. Wakasek Kesiswaan yang telah menyusun program ekstrakurikuler,
3. termasuk ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra;
4. Semua rekan guru, yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian sampai dengan terwujud dalam bentuk *best practice* ini.
5. Seluruh siswa SMAN 5 Palangka Raya, khususnya peminat ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra yang telah bersemangat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler;
6. Semua pihak, yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian sampai dengan terwujud dalam bentuk *best practice* ini.
7. Penulis menyadari bahwa karya ini masih menyimpan sejumlah kelemahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya ini atau karya berikutnya.

8. Akhirnya, penulis tetap menaruh harapan bahwa karya ini tetap memberikan inspirasi bagi rekan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi siswa di sekolah.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Itulah amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003. Salah satu wadah untuk mewujudkan tujuan itu adalah melalui lembaga pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan secara berjenjang bagi para peserta didik untuk mengembangkan dirinya menjadi manusia seperti yang disebutkan dalam tujuan pendidikan nasional.

Sejalan dengan hal itu, Permendikbud Nomor 23 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti dan Budaya Literasi mengamanatkan bahwa siswa harus dibiasakan membaca dan menulis. Hal ini didukung dengan kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan agar siswa dapat mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis dengan baik (Kemdikbud, 2017:2). Ini mengisyaratkan bahwa kompetensi kebahasaan dan kesastraan harus dipadukan dalam kegiatan pembelajaran. Lingkup materi, seperti pengetahuan kebahasaan, keterampilan berbahasa, apresiasi sastra, penciptaan sastra, dan literasi dapat dipelajari dalam kegiatan pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Sementara itu, Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pasal 2 juga telah mengamanatkan bahwa kegiatan

ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerja sama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Sejalan dengan hal itu, SMAN 5 Palangka Raya pun menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengakomodasi dan mengembangkan mengoptimalkan potensi siswa. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang sudah dilaksanakan selama tiga tahun, yaitu 2014—2017, adalah ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra. Selama ini memang minat siswa terhadap ekstrakurikuler yang berkaitan dengan sastra dan bahasa tidak sebanyak bidang ekstrakurikuler lain. Ekstrakurikuler ini dianggap kurang populer dan kurang menarik. Di samping itu, kebanyakan siswa kurang memiliki kepercayaan diri untuk tampil, seperti membaca puisi, berpidato, dan berdebat. Oleh karena itu, penulis sebagai guru Bahasa Indonesia merasa terpenggil untuk membina ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra setelah berkoordinasi dengan Wakasek Kesiswaan. Penulis telah melakukan pembimbingan langsung bersama rekan seprofesi dalam kegiatan ekstrakurikuler dengan menerapkan kolaborasi interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra. Penulis tertarik untuk menerapkan strategi ini karena selama ini ekstrakurikuler yang berkaitan dengan kemampuan kebahasaan dan kesastraan belum tertangani secara sungguh-sungguh. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa pada ekstrakurikuler ini kurang terangkat dengan baik.

Bertolak dari hal tersebut, penulis telah melakukan penerapan strategi kolaborasi interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra.

b. Permasalahan

Masalah yang dipaparkan dalam karya tulis ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan strategi kolaborasi interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra?
2. Bagaimana kompetensi Siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra setelah penerapan strategi kolaborasi interaktif?

c. Strategi Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut, perlu berikut ini dideskripsikan strategi pemecahan masalah yang dipilih, yakni sebagai berikut.

1. Kolaborasi interaktif adalah kerja sama guru dan peserta didik untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Menurut Tim Kemdikbud (2016:14) dalam kolaborasi interaktif antara guru dan murid, guru mengambil peran otoritatif untuk menaikkan jenjang performansi potensial peserta didik. Berkaitan dengan itu, dapat dideskripsikan bahwa dalam upaya meningkatkan efektivitas ekstrakurikuler ini guru menjalin kerja sama dan interaksi dengan siswa secara efektif, seperti menyiapkan konteks kegiatan ekstrakurikuler, memberikan pemodelan atau contoh, membimbing secara konstruktif, dan mengajak siswa mempraktikkan secara mandiri.
2. Pemodelan adalah penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja, dan belajar. Pemodelan merupakan contoh yang membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan (skill), nilai, cara berpikir, dan tujuan mengekspresikan diri mereka sendiri (Joyce, 2009:6). Pemodelan, yaitu guru menghadirkan model sebagai contoh yang memudahkan siswa memahami kompetensi yang harus dikuasai dalam

kegiatan belajar (Sumiati dan Azra, 2017:16) Pemodelan merupakan strategi yang digunakan untuk mengajarkan suatu keterampilan dengan memperagakan suatu prosedur dan model tanpa banyak bicara (Silberman, 2006:236). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menarik simpulan bahwa dalam pemodelan adalah proses memberikan model atau contoh, baik melalui model tertulis maupun model secara lisan dari guru kepada siswa atau dari siswa kepada yang lain merupakan rangkaian penerapan strategi kolaborasi interaktif.

Selanjutnya, berdasarkan deskripsi strategi pemecahan masalah yang dipilih, perlu dijelaskan tahapan operasional pelaksanaan strategi kolaborasi interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra, yaitu sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan tujuan dan kompetensi kegiatan ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra kepada siswa.
2. Siswa dan guru membuat kesepakatan bersama tentang kegiatan ekstrakurikuler cinta bahasa dan sastra yang diikuti.
3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan ekstrakurikuler yang meliputi Cinta Bahasa dan Sastra, yang meliputi debat, menulis dan membaca berita, berpidato, membaca dan menulis puisi, menulis, dan menulis cerpen.
4. Siswa dan guru mendiskusikan kegiatan ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra yang akan dilaksanakan.
5. Siswa bertanya dan mengemukakan pendapat, keinginan, dan harapan tentang kegiatan ekstrakurikuler yang dipilihnya.
6. Siswa memerhatikan model yang ditampilkan guru, seperti berdebat, menulis dan membaca berita, dan berpidato.

7. Siswa secara berkelompok atau individu tampil menunjukkan performansi ekstrakurikuler yang dipilihnya.
8. Siswa yang lain memerhatikan untuk lebih memahami kelebihan dan kekurangan penampilan diri maupun rekannya.
9. Siswa dan guru mendiskusikan penampilan peserta ekstrakurikuler dengan memberikan tanggapan dan masukan yang membangun.
10. Guru kembali memberikan model kepada para siswa.
11. Siswa kembali menampilkan peningkatan performansinya.
12. Guru mencatat penampilan siswa sesuai bidang ekstrakurikulernya.
13. Siswa dan guru merefleksi kegiatan ekstrakurikuler yang telah dilaksanakan.

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Best Practice yang berjudul *Strategi Kolaborasi Interaktif dan untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam Ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastraini* memiliki alasan pemilihan strategi pemecahan masalah, yakni sebagai berikut.

1. Strategi kolaborasi interaktif akan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk menunjukkan kompetensi dalam ekstrakurikuler kebahasaan dan kesastraan.
2. Strategi kolaborasi interaktif memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bersama-sama berkolaborasi, saling memberikan model, masukan, dan kritik agar dapat meningkatkan kualitas penampilannya.
3. Strategi kolaborasi interaktif diyakini mampu melibatkan seluruh potensi siswa untuk meningkatkan prestasi ekstrakurikuler siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam lomba-lomba kebahasaan dan kesastraan.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Implementasi strategi kolaborasi interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra Siswa SMAN 5 Palangka Raya adalah sebagai berikut.

1. Guru dan siswa melakukan kolaborasi dengan melakukan interaksi efektif untuk bersama-sama membangun kesepakatan meraih kompetensi melalui ekstrakurikuler.
2. Siswa mendapat kesempatan untuk menampilkan kompetensinya secara individu maupun dalam kelompok.
3. Siswa dan guru memberikan masukan untuk memperbaiki penampilan kompetensi ekstrakurikuler.
4. Kompetensi ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra memberikan ruang untuk semua untuk menunjukkan kemampuan membaca dan menulis puisi atau cerpen, berpidato, dan berdebat.
5. Siswa mendapatkan kesempatan untuk mengikuti berbagai lomba atau festival kebahasaan dan kesastraan yang diadakan sekolah atau instansi.

Berikut ini adalah sebagian foto kegiatan penerapan strategi kolaborasi interaktif dalam kegiatan ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra.



c. Hasil yang Dicapai

Penerapan strategi kolaborasi interaktif dalam ekstrakurikuler telah memberikan dampak yang positif. Salah satunya adalah kemampuan

berkomunikasi siswa peserta ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra semakin meningkat. Hal ini membuat mereka semakin percaya diri karena kompetensi membaca, menulis, dan berbicaranya terus meningkat.

Secara khusus, hasil yang dicapai siswa SMAN 5 Palangka Raya peserta ekstrakurikuleri antara lain berikut ini.

1. Juara 1 Lomba Debat Bahasa Indonesia (LDBI) Tingkat Provinsi Kalimantan Tengah 2014 dan menjadi peserta tingkat nasional.
2. Juara 1 Lomba Baca Puisi FLS2N Tingkat Provinsi Kalimantan Tengah 2014 dan menjadi peserta tingkat nasional.
3. Juara Umum Lomba-lomba Bulan Bahasa Jenjang SMA Tingkat Kota Palangka Raya 2015
4. Sepuluh besar sayembara menulis cerita pendek remaja di Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Tengah 2015
5. Sepuluh besar Sayembara Menulis Naskah Pidato di Balai Bahasa Kalimantan Tengah 2015.
6. Juara 3 dan harapan 2 Lomba Menulis Naskah Berita di Balai Bahasa Kalimantan Tengah 2016.
7. Juara 1 Lomba Membaca Berita Pekan Jurnalistik Kota Palangka Raya 2017
8. Juara 1 dan juara harapan 2 Lomba Berpidato di Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Tengah 2017.

Berikut ini adalah sebagian foto publikasi prestasi yang telah dicapai siswa SMAN 5 Palangka Raya melalui ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra.

d. Kendala-Kendala yang Dihadapi

Beberapa kendala yang dihadapi dalam kegiatan ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra Indonesia antara lain dapat diuraikan secara ringkas



berikut ini.

1. Ekstrakurikuler cinta bahasa dan sastra Indonesia kurang diminati siswa. Kondisi ini menjadi kendala tersendiri. Kebanyakan siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lain, seperti Pramuka, PMR, Olahraga, dan Paskibraka.
2. Kebanyakan siswa masih kurang memiliki kemauan untuk mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif dalam kegiatan membaca, menulis dan berbicara.
3. Kebanyakan siswa kurang memiliki kepercayaan diri yang memadai untuk tampil dalam kegiatan membaca dan menulis sastra, berpidato, dan berdebat.

e. Faktor-Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor pendukung yang memberikan andil keberhasilan penerapan strategi kolaborasi interaksi untuk meningkatkan kompetensi siswa SMAN 5 Palangka Raya dalam Ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra.

1. Ekstrakurikuler cinta bahasa dan sastra Indonesia tidak memerlukan ruang khusus. Ekstrakurikuler ini dapat dilakukan di sekolah dengan memanfaatkan tempat di mana pun sehingga fleksibel karena tidak

memerlukan ruang khusus. Pelaksanaannya kegiatan ekstrakurikuler ini telah dapat dilakukan di halaman, koridor, ruang kelas, tempat parkir, dan ruang kantor.

2. Ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra Indonesia hemat biaya. Berdasarkan pengalaman, ekstrakurikuler ini sangat hemat dari sisi pembiayaan. Misalnya, kegiatan latihan baca puisi dan berpidato hanya memerlukan selebar atau beberapa lembar fotokopian atau kertas untuk menulis dan membaca. Begitu, juga saat mengikuti lomba baca puisi, baca berita, dan berpidato, siswa tidak memerlukan kostum atau properti khusus yang memerlukan biaya.
3. Ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra memberikan banyak peluang untuk berekspresi, berkreasi, dan berinovasi.
4. Banyak lomba-lomba kebahasaan dan kesastraan yang diadakan oleh instansi atau komunitas yang dapat diikuti oleh siswa dengan penghargaan dan hadiah yang menjanjikan jika berhasil menjadi pemenang.
5. Ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan dan secara tertulis.
6. Ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra sangat mendukung penguatan pendidikan karakter melalui penumbuhan budaya literasi pada siswa.

f. Alternatif Pengembangan

Kegiatan ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra Indonesia di SMAN 5 Palangka Raya dapat dikembangkan dengan beberapa alternatif sebagai berikut.

1. Menjalani kerja sama dengan pihak lain untuk lebih menarik perhatian siswa. Pihak lain yang dapat diajak bekerja sama, misalnya Balai Bahasa yang kadang-kadang mengadakan kegiatan Bengkel Sastra ke sekolah-

sekolah. Kerja sama ini sebenarnya juga pernah dilakukan, tetapi waktunya hanya sebentar. Tentu perlu dikembangkan lagi dengan kerja sama yang lebih lama agar lebih bisa meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan minat di bidang kebahasaan dan kesastraan.

2. Mengirimkan karya-karya siswa ke media massa agar dapat dibaca oleh khalayak. Selama ini, siswa-siswa menulis puisi, cerpen, dan naskah pidato hanya untuk koleksi pribadi, dinilai guru, atau diikuti sertakan dalam lomba. Tentu perlu dilakukan pengembangan agar siswa dapat berkarya lebih serius dan dikenal rekan-rekannya atau orang lain dengan memublikasikannya di media massa. Upaya ini ke depan perlu dikembangkan.
3. Sekolah perlu memberikan penghargaan (apresiasi) kepada siswa peserta ekstrakurikuler yang telah berprestasi agar lebih memotivasi untuk lebih bersemangat dan terus berkembang.

D. Kesimpulan dan Harapan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam pembahasan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Strategi kolaborasi interaktif yang diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra telah terbukti efektif meningkatkan kompetensi siswa SMAN 5 Palangka Raya.
2. Strategi kolaborasi interaktif telah meningkatkan kemampuan, seperti membaca puisi, menulis cerpen, berpidato, dan berdebat dengan lebih baik.
3. Kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan juga meningkat setelah mengikuti rangkaian kegiatan ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra yang menerapkan strategi kolaborasi interaktif.

4. Perolehan prestasi siswa SMAN 5 Palangka Raya telah terbukti meningkat dalam lomba atau festival kebahasaan dan kesastraan yang digelar oleh berbagai instansi, baik di tingkat kota maupun di tingkat provinsi.

Beberapa rekomendasi yang dapat penulis sampaikan melalui bagian akhir bab ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk siswa, sebaiknya tidak memandang sebelah mata ekstrakurikuler Cinta Bahasa dan Sastra. Ekstrakurikuler ini dapat membuat siswa lebih percaya diri dengan terampil berbicara, membaca, dan menulis.
2. Para guru dan pembina atau ekstrakurikuler pembina, sebaiknya lebih kreatif dan serius mengembangkan ekstrakurikuler kebahasaan dan kesastraan karena sangat membantu tugas guru dalam mendidik dan membimbing siswa untuk gemar membaca dan menulis.
3. Pihak sekolah dapat mengembangkan ekstrakurikuler ini dengan menjalin kerja sama dengan pihak lain lebih intensif lagi, seperti media massa, komunitas pecinta sastra, dan Balai Bahasa agar lebih menarik minat dan perhatian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

Joyce, Bruce dan Weil. 2009. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.

Sumiati dan Azra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Tim Direktorat PTK Dikmen. 2014. *Pedoman Lomba Penulisan Best Practice Guru dalam Tugas Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kemdikbud.

Tim kemdikbud. 2014. *Permendikbud No. 62 Tahun 2014 Tentang Ekstrakurikuler*. Jakarta: Kemdikbud.

Tim Kemdikbud. 2015. *Permendikbud No. 23 Tahun 2015 Tentang Tentang Penumbuhan Budi Pekerti dan Budaya Literasi*. Jakarta: Kemendikbud.

Tim Kemdikbud. 2016. *Pedoman Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Jakarta: Kemdikbud.

**PENERAPAN STRATEGI *CAPOTAN* (CARI KATA, POTRET, DAN ANALISIS) DALAM PEMBELAJARAN KATA BAKU BAHASA INDONESIA
DI SMA NEGERI 1 BAWANG**

Suprpto, S.Pd.
SMA Negeri 1 Bawang, Banjarnegara, Jawa Tengah

A. Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena hanya atas ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan *best practice* ini. *Best practice* ini merupakan karya ilmiah sederhana berisi pengalaman terbaik penulis dalam melaksanakan pembelajaran di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara, yang penulis susun sebagai syarat mengikuti Olimpiade Guru Nasional (OGN) tingkat nasional tahun 2017 di Yogyakarta, tanggal 18 s.d. 21 Juli 2017.

Best practice yang penulis beri judul “Penerapan Strategi *Capotan (Cari Kata, Potret, dan Analisis)* dalam Pembelajaran Kata Baku Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bawang” ini berhasil penulis selesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu tersusunnya *best practice* ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis berharap, semoga *best practice* ini bermanfaat bagi siapa pun yang memerlukan, khususnya bagi pelaku-pelaku pendidikan yang senantiasa berkeinginan melakukan inovasi pembelajaran demi kemajuan bangsa.

Best practice ini telah berhasil penulis susun dengan upaya yang maksimal, namun keterbatasan kemampuan penulis sangat memungkinkan terjadinya banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis membuka diri bagi masukan-masukan dari berbagai pihak demi penyempurnaan penulisan *best practice* di waktu yang akan datang.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di Sekolah Menengah Atas (SMA), Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di semua tingkat dan program studi. Dalam penerapannya, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah senantiasa diarahkan pada pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar. Apakah bahasa yang baik dan benar itu? Secara sederhana, dapat dikemukakan bahwa bahasa yang baik atau tepat adalah bahasa yang dalam pemakaiannya dapat memanfaatkan ragam yang tepat dan serasi. Sedangkan Bahasa yang benar atau betul adalah bahasa yang dalam pemakaiannya mengikuti kaidah yang dibakukan (Depdikbud, 1988: 19). Penggunaan bahasa yang baik dan benar sangat dianjurkan untuk diterapkan di sekolah, baik oleh guru maupun peserta didik. Mengingat hampir semua kegiatan di sekolah adalah kegiatan yang dilaksanakan dalam situasi resmi, maka ragam bahasa yang harus dipergunakan adalah ragam resmi atau baku. Dari mana pun berasal dan di mana pun berada, peserta didik harus menggunakan kosakata baku ketika berbahasa Indonesia dalam situasi resmi di sekolah.

Namun demikian, kenyataan yang terjadi benar-benar menyedihkan. Pemakaian bahasa baku di kalangan peserta didik SMA Negeri 1 Bawang telah terabaikan. Banyak sekali peserta didik yang menggunakan kosakata tidak baku dalam situasi resmi di sekolah, baik dalam ragam lisan maupun

tulis. Misalnya dalam rapat OSIS, pembicaraan antara peserta didik dengan guru di kantor, dan lain-lain. Dalam bahasa tulis, ketika peserta didik mengerjakan tugas, misalnya, seringkali ditemukan kosakata tidak baku yang dipergunakan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia secara baku masih rendah.

Selain rendahnya kemampuan berbahasa baku, minat peserta didik untuk mempelajari kata baku bahasa Indonesia juga masih sangat rendah. Dalam setiap pembelajaran mengenai kata baku, pada umumnya peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran. Ada yang mengantuk, *ngobrol* sendiri, bahkan ada yang mengeluh bahwa pembelajaran kosakata baku sangat membosankan. Kondisi seperti yang digambarkan di atas, tentu bukan semata-mata akibat kesalahan yang dilakukan peserta didik. Pada hakikatnya peserta didik bukanlah objek pendidikan melainkan subjek. Oleh karena itu, ia harus diperlakukan dan memperlakukan dirinya bukan sebagai objek, tetapi sebagai subjek yang aktif dalam kegiatan belajar (Gulo, 2004: 23).

Berawal dari kondisi tersebut, penulis berupaya mencari strategi yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran tentang kata baku menarik minat peserta didik. Apabila pembelajaran menarik, maka kemampuan peserta didik mengenai penggunaan kata baku dalam bahasa Indonesia dapat ditingkatkan. Penulis berasumsi bahwa pembelajaran mengenai kata baku akan lebih diminati oleh peserta didik apabila dikaitkan secara langsung dengan dunia nyata di sekitar siswa. Hal ini sejalan dengan konsepsi metode kontekstual, yakni menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga maupun masyarakat (Suyatno, 2004:39).

Penulis melihat ada dua fenomena yang sangat menarik. **Pertama**, penulis melihat kenyataan bahwa dewasa ini banyak peserta didik gemar mempergunakan telepon genggam untuk memotret diri sendiri maupun objek lain. **Kedua**, penulis juga melihat kenyataan di lapangan, bahwa banyak sekali penggunaan kata tidak baku yang dipergunakan oleh masyarakat di lingkungan sekitar, seperti dalam penulisan papan nama, spanduk, iklan, dan lain-lain. Padahal, penggunaan bahasa tulis di tempat umum, seperti papan nama, papan petunjuk, kain rentang, dan papan iklan hendaknya juga menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Pusat Bahasa, 2008: 4). Oleh karena itu, penulis menggabungkan kedua fenomena tersebut untuk mengadakan inovasi strategi pembelajaran mengenai kata baku bahasa Indonesia. Strategi yang penulis ciptakan ini penulis beri nama *Capotan*, yang merupakan akronim dari kata *Cari Kata*, *Potret*, dan *Analisis*. Penerapan strategi ini merupakan pengalaman penulis yang sangat berharga. Oleh karena itu, penulis mengangkatnya ke dalam *best practice*, yang penulis beri judul *Penerapan Strategi Capotan (Cari Kata, Protret, dan Analisis) dalam Pembelajaran Kata Baku Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bawang*.

b. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat dikemukakan adalah:

1. Apakah penerapan strategi *Capotan* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran kata baku bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara?

2. Apakah strategi *Capotan* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia secara baku di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara?

c. Strategi Pemecahan Masalah

1. Deskripsi Strategi Pemecahan Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari peserta didik seolah tidak dapat melepaskan diri dari kegemarannya menggunakan telepon genggam. Peserta didik memanfaatkan telepon genggam bukan hanya untuk berkomunikasi antarsesama melainkan juga sebagai sarana memperoleh hiburan. Satu di antara beberapa hiburan yang diperoleh peserta didik dari telepon genggam adalah memotret atau mengambil gambar. Apabila kegemaran peserta didik ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tentu mereka akan merasa senang, sehingga tidak menganggap pembelajaran sebagai aktivitas yang membebani dan membosankan. Oleh karena itu, penulis berupaya memecahkan permasalahan pembelajaran kata baku dengan memanfaatkan kegemaran peserta didik memotret dengan menggunakan telepon genggam. Upaya yang penulis terapkan adalah dengan menggunakan strategi *Capotan (Cari Kata, Potret, dan Analisis)*.

Penerapan strategi *Capotan* dalam pembelajaran diarahkan agar peserta didik memanfaatkan teknologi telepon genggam untuk memotret penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan masyarakat sekitar, khususnya kesalahan penggunaan kata baku bahasa Indonesia. Kesalahan berbahasa yang banyak terjadi di masyarakat itulah yang menjadi objek bagi peserta didik untuk memperoleh data mengenai kata baku dan tidak baku.

Langkah-langkah yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam penerapan strategi *Capotan* sebagai berikut:

- a. Peserta didik mencari data mengenai pemakaian kosa kata bahasa Indonesia di lingkungan masyarakat sekitar.
- b. Peserta didik memotret kosakata yang dipergunakan masyarakat di lingkungan sekitar.
- c. Peserta didik menganalisis kebakuan atau ketidakbakuan kata yang ditemukan.

2. Tahapan Operasional Pelaksanaan

Secara lebih rinci, tahapan operasional pelaksanaan strategi *Capotan* sebagai berikut:

a. CA = Cari Kata

Pada tahap ini peserta didik diberi tugas mencari data berupa kosakata dalam bahasa tulis yang dipergunakan oleh masyarakat di lingkungan sekitarnya, seperti di papan nama, spanduk, iklan, dan sebagainya.

b. POT = Potret

Pada tahap ini peserta didik memotret penggunaan kosakata yang ditemukan di lingkungan sekitar dengan menggunakan telepon genggam.

c. AN = Analisis

Pada tahap ini, peserta didik menganalisis kosakata yang telah ditemukan untuk mendapatkan jawaban apakah kosakata tersebut merupakan kata baku atau tidak. Kegiatan analisis ini dilaksanakan dengan cara berdiskusi. Kegiatan diskusi sangat baik diterapkan dalam pembelajaran untuk mengurangi dominasi guru dan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat berpikir, berinteraksi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama (Hartono, 2011: 118).

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Sebelum menciptakan dan mempergunakan strategi hasil inovasi dari pendekatan kontekstual, metode yang penulis gunakan dalam pembelajaran kata baku adalah ceramah yang divariasikan dengan tanya jawab dan diskusi. Metode ini ternyata kurang dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari dan menggunakan kata baku bahasa Indonesia dengan benar. Peserta didik hanya berharap asupan materi yang sudah “masak” dan itupun mereka “telan” tanpa gairah. Dalam hal ini mereka hanya berperan sebagai objek dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, semestinya peserta didik diperlakukan dan memperlakukan dirinya bukan semata-mata sebagai objek melainkan sebagai subjek yang aktif dalam kegiatan belajar (Gulo, 2004: 23).

Oleh karena itu, penulis berupaya menciptakan strategi baru yang lebih inovatif dan dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari dan menggunakan kata baku bahasa Indonesia dengan benar. Strategi yang penulis ciptakan adalah *Capotan*. Kata *Capotan* merupakan akronim dari kata *Cari Kata, Potret, dan Analisis*. Langkah pertama dalam penerapan strategi ini adalah peserta didik diberi kesempatan untuk mencari kosakata yang dipergunakan oleh masyarakat dalam ragam bahasa tulis, seperti pada penulisan papan nama, spanduk, iklan, dan lain-lain. Setelah menemukan kosakata yang mereka minati sebagai bahan analisis, peserta didik memotretnya dengan menggunakan telepon genggam. Langkah selanjutnya peserta didik menganalisis kata-kata tersebut untuk mengetahui apakah termasuk kata baku atau tidak baku. Penulis memilih strategi ini dengan alasan bahwa sebuah pembelajaran akan lebih menyenangkan dan membekas dalam sanubari peserta didik apabila berkaitan langsung dengan kegemaran mereka. Fenomena yang ada dewasa ini adalah banyaknya peserta didik sekolah menengah atau remaja pada umumnya sangat gemar mempergunakan

telepon genggam untuk memotret diri sendiri maupun objek-objek lain yang ada di sekitarnya. Kegemaran ini menunjukkan bahwa teknologi telepon genggam sangat dekat dengan keseharian peserta didik. Dengan demikian, apabila kegemaran peserta didik terhadap teknologi telepon genggam diterapkan dalam pembelajaran kata baku tentu akan lebih menarik dan mengena, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia tanpa merasa terbebani.

a. **Implementasi Strategi Pemecahan Masalah**

Strategi pembelajaran *Capotan* merupakan inovasi dari pendekatan kontekstual yang mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan kegiatannya, peserta didik diminta untuk terjun ke masyarakat di lingkungan sekitar. Sebelumnya melaksanakan kegiatan di lingkungan masyarakat sekitar, peserta didik diberi arahan mengenai apa yang harus dilakukan di luar lingkungan sekolah.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan strategi *Capotan* sebagai berikut:

1. Mencari Kata

Kegiatan mencari kata merupakan kegiatan awal yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam penerapan strategi *Capotan*. Pada tahap kegiatan ini peserta didik diwajibkan mencari kata yang dipergunakan oleh masyarakat di lingkungan sekitarnya. Kata-kata yang harus dicari oleh peserta didik adalah kata-kata yang dipergunakan oleh masyarakat pada penulisan papan nama, iklan, spanduk, papan pengumuman, papan petunjuk, papan peringatan, dan lain-lain.

Lokasi penulisan yang dipergunakan oleh masyarakat di lingkungan sekitar sangat beragam. Ada yang berada di dalam ruang dan ada yang berada di luar ruang. Media yang dipergunakan pun beraneka ragam. Ada yang menggunakan media papan, plastik, kain, logam, dan sebagainya. Bahasa yang dipergunakan pun sangat beragam, yaitu bahasa Inggris, bahasa daerah, bahasa Indonesia, dan lain-lain. Mengingat keanekaragaman tersebut, maka peserta didik perlu diberi rambu-rambu untuk membatasi ruang lingkup kegiatannya sehingga tidak menyimpang dari kompetensi yang dipelajarinya, yaitu:

- a. Peserta didik hanya diperbolehkan mencari kata yang dipergunakan oleh masyarakat dalam ragam bahasa tulis.
- b. Peserta didik hanya diperbolehkan mencari kata yang dipergunakan oleh masyarakat di luar ruang.
- c. Peserta didik hanya diperbolehkan mencari kata yang ditulis dalam bahasa Indonesia.

2. Memotret

Kegiatan memotret dilaksanakan peserta didik setelah menemukan kata yang dicari di lingkungan sekitar. Kata-kata yang harus mereka potret tidak terbatas pada kata tidak baku saja, namun juga kata-kata yang sudah baku penulisannya. Bahkan peserta didik tidak dibatasi hanya memotret kata saja, melainkan juga diperbolehkan memotret kelompok kata atau frasa. Pemotretan dilakukan oleh peserta didik dengan menggunakan telepon genggam, tetapi peserta didik juga diperbolehkan memotret menggunakan kamera digital yang memiliki perangkat penyimpanan berupa kartu memori. Foto hasil pemotretan disimpan di kartu memori dan dicetak di atas kertas. Foto yang disimpan di kartu memori akan dipergunakan pada saat presentasi

sedangkan yang dicetak di kertas akan dipergunakan pada saat kegiatan analisis.

Contoh foto kata tidak baku yang ada di masyarakat:





Contoh foto kata baku yang ada di masyarakat:

3. Menganalisis

Kegiatan ini dilaksanakan peserta didik dengan melakukan analisis terhadap semua kata yang berhasil mereka temukan. Dalam kegiatan ini, peserta didik menganalisis untuk mengetahui apakah kata-kata yang mereka temukan termasuk kata baku atau tidak baku. Untuk itu, sebelum melakukan analisis, peserta didik perlu diberi arahan mengenai cara mengetahui kata tersebut baku atau tidak baku. Untuk mengetahui kebakuan dan ketidakbakuan kata, peserta didik disarankan menggunakan *Kamus Umum Bahasa Indonesia* atau *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Namun, tidak semua kata yang diperoleh peserta didik berupa kata dasar, melainkan dapat juga berupa frasa maupun kata bentukan. Oleh karena itu, untuk menentukan

kebakuan dan ketidakbakuan frasa dan kata bentukan tersebut, peserta didik dapat menggunakan buku *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* dan buku *Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan*.

Langkah-langkah kegiatan menganalisis sebagai berikut.

- a. Peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
- b. Setiap kelompok mendiskusikan kata-kata yang telah diperoleh setiap anggota kelompoknya dari hasil memotret untuk menentukan apakah termasuk kata baku atau tidak baku, kemudian memasukkannya ke dalam tabel seperti di bawah ini.

KATA BAKU		KATA TIDAK BAKU	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	

- c. Setelah semua kata dikelompokkan, peserta didik bersama teman kelompoknya menentukan bentuk baku dari kosakata yang termasuk dalam kategori kata tidak baku, kemudian menentukan arti semua kata yang telah dikumpulkan dan memasukkannya ke dalam tabel seperti berikut.

NO.	KATA	ARTI KATA
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

- d. Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya di depan kelas dengan memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan. Pada saat mempresentasikan, setiap kelompok wajib menampilkan foto-foto kata yang dianalisisnya.

Setelah kegiatan analisis dilaksanakan, guru mengarahkan peserta didik untuk menerapkan penggunaan kata baku secara tepat dalam komunikasi sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan.

d. Hasil yang Dicapai

1. Strategi *Capotan* dapat meningkatkan **minat** peserta didik dalam pembelajaran kata baku bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mengenai kata baku bahasa Indonesia. Semua peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga tidak ada lagi peserta didik yang mengeluh, mengantuk, atau *ngobrol* sendiri ketika mengikuti pembelajaran mengenai kata baku bahasa Indonesia.

2. Strategi *Capotan* dapat meningkatkan **kemampuan** peserta didik dalam berbahasa Indonesia secara baku di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan soal-soal mengenai kosakata baku bahasa Indonesia.

Peningkatan capaian nilai peserta didik dapat dilihat pada tabel nilai pelatihan kata baku di bawah ini (daftar nilai terlampir).

2014/2015		2015/2016		2016/2017	
Kelas	Rata2 Kelas	Kelas	Rata2 Kelas	Kelas	Rata2 Kelas
XI IPA 1	78,51	XI IPA 1	85,50	XI IPA 1	85,61
XI IPA 2	77,53	XI IPA 2	86,28	XI IPA 2	87,97
XI IPA 3	78,65	XI IPA 3	85,81	XI IPA 3	85,47
XI IPA 4	78,41	XI IPA 4	86,03	XI IPA 4	85,37
Rata-rata	78,28	Rata-rata	85,91	Rata-rata	86,18

Keterangan:

- Pada tahun pelajaran 2014/2015 penulis masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa inovasi pembelajaran, sedangkan pada tahun 2015/2016 dan 2016/2017 penulis telah menggunakan strategi *Capotan*.
- Dari tabel di atas terlihat bahwa dari tahun pelajaran 2014/2015 ke tahun pelajaran 2015/2016 nilai rata-rata paralel seluruh kelas mengalami peningkatan sebesar 7,63%. Sedangkan dari tahun pelajaran 2016/2017 ke 2016/2017 meningkat sebesar 0,27%.
- Alat uji untuk mengukur kemampuan peserta didik selama tiga tahun pelajaran tersebut menggunakan soal pelatihan kata baku yang sama, sehingga tingkat kesulitannya pun tidak berbeda (soal latihan terlampir).

e. Kendala-kendala yang Dihadapi

Pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *Capotan* tidak selamanya berjalan dengan mulus. Ada beberapa kendala yang dihadapi dalam menerapkan strategi ini, yaitu:

1. Tidak semua peserta didik memiliki telepon genggam.
Memang sebagian besar peserta didik memiliki telepon genggam yang dilengkapi dengan kamera, tetapi di setiap kelas dan di setiap tahun pelajaran selama penulis menerapkan strategi *Capotan*, selalu ada beberapa peserta didik yang belum memiliki telepon genggam yang bisa dipergunakan untuk memotret.
2. Ada keluhan dari orang tua yang menyampaikan bahwa anaknya memaksa dibelikan telepon genggam berkamera untuk melaksanakan kegiatan ini. Ada pula peserta didik yang telah memiliki telepon genggam berkamera namun minta dibelikan telepon genggam yang lebih bagus untuk melaksanakan kegiatan ini.
3. Ada peserta didik yang mengaku hampir mengalami kecelakaan lalu lintas karena mengamati setiap tulisan yang ada di tepi jalan sambil mengendarai sepeda motor.

f. Faktor-faktor Pendukung

Selain kendala yang dihadapi, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan strategi *Capotan* juga memiliki beberapa faktor pendukung yang dapat memperlancar pelaksanaannya. Faktor tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Meskipun ada peserta didik yang tidak punya telepon genggam berkamera, tetapi sebagian besar peserta didik sudah memilikinya.

2. Di lingkungan masyarakat sekitar banyak pemakaian kosakata dalam ragam tulis, seperti pada papan nama, iklan, spanduk, dan lain-lain, sehingga peserta didik mudah menemukannya dalam waktu yang relatif singkat.
3. Pihak sekolah, dalam hal ini Kepala Sekolah, memberikan izin kepada penulis untuk menerapkan strategi *Capotan* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

g. Alternatif Pengembangan

Dalam pengembangannya, strategi *Capotan* tidak hanya diterapkan dalam pembelajaran mengenai kata baku dan tidak baku, tetapi juga diterapkan untuk memaksimalkan pembelajaran kompetensi yang lain dengan penyesuaian seperlunya. Misalnya dalam pembelajaran menulis paragraf. Peserta didik bisa ditugaskan untuk mencari dan memotret kata, frasa, atau kalimat yang dipergunakan masyarakat kemudian menjadikannya sebuah gagasan utama yang selanjutnya dikembangkan menjadi paragraf.

D. Kesimpulan dan Harapan

Penerapan strategi *Capotan* di SMA Negeri 1 Bawang berhasil meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran kata baku bahasa Indonesia. Semula, ketika strategi *Capotan* belum diterapkan dalam pembelajaran kata baku, pada umumnya peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran kata baku bahasa Indonesia, bahkan mereka cenderung menyepelkan. Mereka menganggap bahwa kata baku adalah kata yang kaku. Mereka juga menganggap bahwa mempelajari kata baku bahasa Indonesia tidak penting dan kurang bermanfaat. Namun, setelah strategi *Capotan* diterapkan dalam pembelajaran kata baku, peserta didik menjadi tertarik dan bergairah.

Selain berhasil meningkatkan minat, strategi *Capotan* juga berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia secara baku di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan tersebut bukan hanya terlihat pada nilai yang diperoleh peserta didik ketika mengerjakan soal mengenai kata baku, tetapi juga terlihat ketika mereka menerapkan penggunaan kata baku pada pembelajaran kompetensi yang lain, misalnya dalam menulis paragraf, menulis resensi, menganalisis unsur cerpen, dan lain-lain.

Oleh karena itu, strategi *Capotan* layak diterapkan dalam pembelajaran kata baku bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bawang, Banjarnegara.

Berdasarkan simpulan di atas, penulis menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Sebuah pembelajaran dapat menarik minat peserta didik tergantung bagaimana strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan memiliki inovasi pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat menarik minat peserta didik.
2. Penggunaan kosakata bahasa Indonesia selama ini dianggap sebagai sesuatu yang tidak penting, sehingga banyak pihak yang tidak memahami apakah kata-kata yang mereka gunakan sudah sesuai dengan kaidah atau belum. Oleh karena itu, pihak-pihak yang terkait dengan dengan penggunaan bahasa hendaknya dapat berperan aktif memberikan pemahaman kepada masyarakat pengguna bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

Depdikbud. 1998. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Gulo, W. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo

Hartono, Bambang. 2011. *Pengajaran Makro*. Semarang: Widya Karya

Pusat Bahasa. 2008. *Pengindonesiaan Kata dan Ungkapan Asing*. Jakarta:
Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional

Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC

PEMANFAATAN APLIKASI *QUIPPER SCHOOL* DALAM PEMBELAJARAN

Drs. Eddy Salahuddin
SMA Negeri 3, Pangkalpinang

A. Masalah

a. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi dewasa ini sangat pesat. Hal ini juga dirasakan dalam segala aspek kehidupan manusia pada zaman modern. Berbagai kemajuan tersebut ditandai dengan semakin mudah dan cepatnya informasi dan pengetahuan yang kita ketahui. Penggunaan perangkat teknologi telah begitu penting dan tidak bisa dipisahkan lagi dalam mendukung pekerjaan keseharian manusia.

Dalam bidang pendidikan, kemajuan itu pun dirasakan sangat penting dalam upaya mendukung proses pembelajaran di kelas sehari-hari. Penggunaan berbagai perangkat elektronik, seperti radio, televisi, akses internet, laptop atau komputer ternyata menjadi kebutuhan yang sangat penting. Oleh karena itu, kesiapan guru dan segenap komponen sekolah sangat penting dalam menghadapi segala perubahan ini.

Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di kelas, seorang guru sudah seharusnya menguasai perangkat yang berbasis teknologi dan informasi ini. Salah satu contoh bentuk aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran di kelas adalah *Quipper School*. Banyak sekali aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang peserta didik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis TIK ini. Akan tetapi, semua aplikasi itu dapat

berfungsi dengan baik bila guru juga mampu menggunakannya dengan baik.

Berdasarkan pengalaman penulis selama ini, penggunaan aplikasi tersebut sangat menyenangkan dan menarik bagi para siswa. Apalagi hampir semua siswa sekarang ini mempunyai perangkat gawai, seperti ponsel android dan telepon pintar (*smartphone*) yang bisa digunakan untuk mengunduh aplikasi tersebut. Hal ini menjadi peluang yang menarik bagi guru dalam memanfaatkan kemajuan TIK dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

b. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, masalah yang dibahas dalam tulisan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah efektivitas pemanfaatan teknologi dan informatika komputer dalam mendukung peningkatan mutu pembelajaran di kelas?
2. Bagaimanakah meningkatkan peran serta para siswa dalam memanfaatkan perangkat (khususnya gawai dan ponsel) yang mendukung peningkatan mutu pembelajaran di kelas?
3. Bagaimanakah dampak yang terlihat dan dapat dirasakan dalam pemanfaatan perangkat (khususnya gawai dan ponsel) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas?

C. Strategi Pemecahan Masalah

Beberapa strategi yang dilakukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan pemanfaatan kemajuan teknologi dan informatika adalah sebagai berikut.

1. Menyediakan alokasi waktu untuk siswa dalam memanfaatkan laboratorium komputer dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan perangkat yang mereka miliki (gawai dan ponsel) untuk mengunduh aplikasi

pembelajaran yang disarankan, seperti *Quipper School*.

3. Melakukan pembimbingan dan pengarahan kepada para siswa yang belum mengenal aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran mereka di kelas.
4. Menyarankan para siswa untuk memanfaatkan aplikasi dalam mengirim tugas dan jawaban soal-soal latihan sebagai tinak lanjut pembelajaran sehari-hari di kelas.

Memberikan nilai lebih jika para siswa mengerjakan tugas dengan waktu yang cepat sehingga mereka berusaha dan bersaing dengan sesama secara sehat.

2. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan

Kemajuan informasi dan teknologi sekarang ini sudah sangat pesat dan tidak bisa lagi dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Kemajuan tersebut juga dirasakan oleh sebagian besar para siswa yang hidup pada zaman atau abad 21 ini. Oleh karena itu, harus ada upaya atau strategi yang dilakukan dalam menghadapi atau mendekati siswa dengan kegiatan keseharian mereka di sekolah. Hal inilah yang menjadi alasan memilih strategi pemecahan masalah dalam tulisan ini.

Dengan lebih mengakrabkan siswa dengan kemajuan teknologi dalam kaitannya dengan proses pembelajaran sehari-hari akan terwujud kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Ketergantungan para siswa dengan perangkat gawai dan ponsel mereka menjadi peluang yang harus dimanfaatkan secara positif an lebih terarah demi peningkatan kualitas pembelajaran sehari-hari di kelas. Hal ini juga berarti kemajuan teknologi harus lebih disikapi dengan menghadirkan lebih banyak sisi positif daripada sisi negatif kemajuan teknologi dan

informasi ini.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Menyediakan alokasi waktu untuk siswa dalam memanfaatkan laboratorium komputer dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Bagian kurikulum akan mengatur jadwal kunjungan para siswa ke laboratorium komputer sehingga mereka dapat memanfaatkannya untuk kegiatan pembelajaran hari itu. Misalnya, untuk jam pelajaran bahasa Indonesia mereka dapat memanfaatkan waktu kunjungan ke laboratorium komputer untuk membuka aplikasi *Quipper School* dan mengerjakan tugas yang telah diberikan guru. Setiap siswa sebelumnya telah melakukan pendaftaran di aplikasi ini dengan mendapatkan kata kunci untuk bergabung. Selain itu, melalui kegiatan belajar di laboratorium komputer ini para siswa juga bisa berlatih mengerjakan soal secara *online* atau daring. Hal ini juga melatih mereka menggunakan komputer dalam mendukung program ujian berbasis komputer.

Memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan perangkat yang mereka miliki (gawai dan ponsel) untuk mengunduh aplikasi pembelajaran yang disarankan, seperti *Quipper School*. Melalui gawai dan ponsel masing-masing siswa dapat membuka aplikasi tersebut dan mulai melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Tugas tersebut dikerjakan secara individual dan diserahkan atau dikumpulkan untuk mendapatkan nilai. Akan tetapi, jika siswa tidak selesai mengerjakannya di sekolah, mereka bisa melanjutkannya di rumah. Pada dasarnya aplikasi ini memudahkan siswa belajar di mana dan kapan pun dalam tenggat waktu yang telah ditentukan.

Melakukan pembimbingan dan pengarahan kepada para siswa yang

belum mengenal aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran mereka di kelas. Hal ini disebabkan belum semua siswa memahami penggunaan aplikasi ini. Oleh karena itu, guru harus membimbing dan mengarahkan bagaimana menggunakan aplikasi dengan tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Umumnya mereka yang telah melakukan pendaftaran atau registrasi dan memiliki akun sering lupa kata kunci yang harus digunakan saat masuk ke aplikasi. Jika hal ini terjadi mereka akan mengalami kesulitan dalam membuka aplikasi sehingga perlu bantuan dan bimbingan guru. Selain itu, menu atau fitur apa saja yang harus mereka pelajari juga harus dikenalkan dan dipahami sebelum mereka asyik dengan kegiatan belajarnya.

Menyarankan para siswa untuk memanfaatkan aplikasi dalam mengirim tugas dan jawaban soal-soal latihan sebagai tinak lanjut pembelajaran sehari-hari di kelas. Mengirimkan tugas dengan aplikasi tersebut sangat praktis dan memungkinkan siswa menjawab pertanyaan atau soal-soal yang disajikan dengan menyenangkan. Selain pertanyaan, di dalam aplikasi juga disajikan materi singkat sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari. Bahkan disajikan juga pembahasannya. Jadi, tidak ada alasan siswa merasa bosan dengan teknik dan cara belajar menggunakan aplikasi ini. Pengalaman penulis, para siswa yang telah menggunakan aplikasi ini dalam membantu memahami materi pembelajaran sesuai kompetensi dasar yang diajarkan selalu meminta tugas-tugas baru setelah mereka menyelesaikan tugas sebelumnya. Jumlah tugas-tugas mereka pun bisa dilihat oleh guru mata pelajaran; kapan mereka menyelesaikan dan bagaimana perkembangan mereka dalam membuat tugas itu.

Memberikan nilai lebih jika para siswa mengerjakan tugas dengan

waktu yang cepat sehingga mereka berusaha dan bersaing dengan sesama mereka secara sehat. Hal ini yang sangat mereka harapkan, yaitu adanya nilai lebih bagi mereka yang menyelesaikan tugas lebih cepat dan benar. Selain itu, ada persaingan yang sehat antarsiswa agar dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan tepat.

c. Hasil yang Dicapai

Hasil yang dicapai dalam menggunakan aplikasi *Quipper School* ini banyak hal yang meningkat terutama dalam peningkatan nilai siswa. Mereka pun terbiasa mengerjakan soal-soal yang berbasis dalam jaringan. Variasi dalam kegiatan pembelajaran pun dirasakan sangat menyenangkan karena mereka tidak selalu berada di dalam kelas. Sesekali mereka berada di ruang laboratorium komputer yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini menyebabkan mereka betah berlama-lama di dalamnya sambil mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Selain itu, mereka sudah terbiasa untuk menjawab bentuk-bentuk soal yang disajikan dengan komputer atau melalui perangkat gawai yang mereka miliki. Hal ini, menurut penulis akan mengalihkan perhatian mereka kepada penggunaan gawai dan ponsel secara positif daripada digunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti bermain di media sosial *facebook* atau *twitter*.

d. Kendala-kendala yang Dihadapi

Tidak bisa dipungkiri dalam menerapkan aplikasi yang berbasis internet seperti *Quipper School* ini banyak kendala yang juga dihadapi. Misalnya, akses internet yang terbatas untuk mendukung penerapannya sehingga siswa mengeluh lambatnya dalam mengunduh soal atau mengunggah jawaban mereka.

Berbagai jenis perangkat gawai atau ponsel pintar yang dimiliki

siswa juga mengakibatkan akses kepada aplikasi sering tidak bisa seperti yang diharapkan. Jumlah komputer yang tersedia juga terbatas sehingga para siswa harus menyediakan perangkat sendiri berupa laptop atau gawai yang mendukung akses internet.

e. Faktor-faktor Pendukung

Faktor yang mendukung penerapan strategi pembelajaran berbasis internet ini sangat penting untuk dipahami oleh guru dan pihak sekolah. Ketersediaan layanan internet di sekolah sangat penting dalam memberikan layanan kepada para siswa. Di sekolah, tempat penulis bekerja, ketersediaan jaringan internet sudah cukup baik. Hanya saja harus dimanfaatkan dengan oleh siswa untuk menunjang aktivitas belajar mereka.

Sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat berbasis teknologi dan informasi ini. Kemampuan yang sudah mereka miliki ini harus diarahkan kepada pemanfaatan dalam mendukung proses belajar yang positif.

Kepedulian pemerintah daerah pun menjadi faktor menentukan dalam menyediakan layanan yang lebih baik lagi sebagai upaya mendukung keberhasilan tujuan pendidikan secara luas. Pencanangan Pangkalpinang sebagai kota yang berbasis siber menjadi faktor utama mendukung keberhasilan bidang pendidikan di setiap sekolah.

f. Alternatif Pengembangan

Dalam pelaksanaannya sehari-hari di kelas, penerapan aplikasi tersebut masih memerlukan pengembangan dari sisi konten dan kualitas soal-soal dan pembahasannya. Seperti halnya aplikasi “Rumah Belajar” yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional, daya tarik sebuah aplikasi sangat penting dalam upaya menarik minat dan motivasi para

siswa untuk menggunakannya. Konten-konten yang lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari menjadi hal yang perlu dipikirkan oleh pembuat aplikasi. Kreativitas guru dalam hal ini sangat penting dalam menyajikan konten soal yang bervariasi dan mengarah kepada bentuk-bentuk soal berpikir tingkat tinggi. Guru harus lebih banyak menyajikan bentuk soal *HOTS* dalam menu tugas siswa sehingga mereka terbiasa berpikir tingkat tinggi; menggunakan daya nalar dalam menjawab soal-soal yang ada.

Menurut penulis, selain konten yang perlu dikembangkan dengan muatan soal-soal *HOTS*, upaya melibatkan siswa secara lebih aktif dalam menggunakan berbagai aplikasi, seperti Rumah Belajar, *Quipper School*, *Edmodo*, dan lain-lain perlu dipikirkan agar mereka tidak terlalu banyak menghabiskan waktu untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti bermain media sosial saja. Hal ini menjadi tantangan yang serius bagi para guru karena sebagian besar siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gawai atau ponsel mereka. Adanya larangan membawa ponsel ke sekolah menurut penulis bukanlah cara yang tepat untuk mengurangi dampak penyalahgunaan ponsel di sekolah. Mereka harus bisa diarahkan menggunakan ponsel untuk yang lebih bermanfaat, seperti mengunduh aplikasi pembelajaran *Quipper School*.

3. Kesimpulan dan Harapan

Kemajuan teknologi dan informasi bukanlah sesuatu yang harus ditakuti oleh manusia. Meskipun kemajuan ini berdampak positif dan negatif, semua harus bisa menghadapinya dengan bijaksana. Demikian juga jika dampaknya mulai dirasakan di sekolah. Dampak positif harus lebih terlihat dan dirasakan oleh seluruh warga sekolah dalam upaya menjadikan sekolah sebagai wadah pengembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu,

peran guru dalam mengusahakan pemanfaatan aplikasi berbasis internet, seperti *Quipper School* sangat penting dikembangkan dan ditingkatkan. Utamanya, bagaimana siswa dapat belajar menggunakan perangkat yang mereka miliki dan memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Berbagai aplikasi yang ada dan bisa digunakan oleh siswa dalam mendukung kegiatan belajar mereka telah menjadikan suasana pembelajaran di kelas tidak lagi monoton. Guru hendaknya lebih selektif dan lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai aplikasi yang ada. Pengalaman penulis telah membuktikan bahwa aplikasi berbasis perangkat gawai atau ponsel pintar, seperti *Quipper School* telah memberikan energi baru yang memungkinkan siswa lebih berminat dan tertantang untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya.

Pemanfaatan aplikasi *Quipper School* sangat menyenangkan, menarik, mudah, dan praktis. Bahkan, seorang siswa bisa berkomunikasi dengan guru pengampu dengan mengirimkan pesan berupa pertanyaan tentang tugas yang diberikan. Dengan aplikasi ini, seorang guru dapat mengembangkan kompetensinya dalam membuat soal secara daring sehingga mengasah kemampuan teknologinya. Menurut penulis, aplikasi ini sangat bagus dalam mengembangkan proses pembelajaran berbasis teknologi dan informasi sesuai dengan perkembangan zaman abad 21 ini.

Beberapa rekomendasi yang dapat penulis sampaikan dalam tulisan ini adalah sebagai berikut.

1. Kemajuan teknologi dan informasi sekarang ini sudah seharusnya disikapi dengan baik dan positif tidak hanya oleh pra guru dan siswa tetapi oleh seluruh komponen pendidikan, termasuk orang tua dan masyarakat. Oleh karena itu, adanya larangan siswa membawa perangkat gawai atau ponsel ke sekolah bukanlah solusi yang tepat

untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi dan informasi ini.

2. Pemerintah daerah dan pemerintah pusat harus bersinergi dalam mengupayakan tersedianya layanan internet yang murah dan terjangkau pada masa yang akan datang, terutama layanan di daerah pelosok dan terpencil di seluruh Indonesia. Dengan ketersediaan layanan internet yang memadai diharapkan aktivitas pembelajaran akan lebih menarik dan berkualitas dalam mendukung tujuan pendidikan nasional.
3. Komitmen dan konsistensi seluruh lapisan masyarakat dan dunia usaha dalam mendukung ketersediaan layanan internet juga diharapkan terus tumbuh dan berkembang karena pemerintah daerah tidak sepenuhnya mampu mengupayakan ketersediaan layanan tersebut.
4. Pengawasan guru dan orang tua juga sangat penting dalam kiatannya dengan penggunaan layanan internet yang sehat dan bermanfaat sehingga tidak disalahgunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Hal ini tentu bisa dimulai dari dalam rumah masing-masing karena tanpa pengawasan yang baik dari guru dan orang tua, siswa akan menggunakan fasilitas internet dengan semau-maunya.

**METODE FANTASI KORELASI MODEL *BLANK COLOUR CARD*
MELEJITKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI
DI SMA NEGERI 1 SALATIGA**

Uswatun Hasanah, S.Pd.
SMA Negeri 1 Salatiga, Jawa Tengah

A. Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun *best practice* yang berjudul “Metode Fantasi Korelasi Model *Blank Colour Card* Melejitkan Keterampilan Menulis Puisi di SMA Negeri 1 Salatiga” dengan baik. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 1 Salatiga yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan pengamatan dan penulisan *best practice* ini. Tak lupa ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada peserta didik kelas X yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penulis menyadari bahwa *best practice* ini tak luput dari kesalahan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk menjadikan *best practice* ini lebih baik. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

B. Masalah

a. **Latar Belakang Masalah**

Menulis merupakan keterampilan yang harus diajarkan dan dikuasai oleh peserta didik di bangku sekolah menengah atas (SMA). Dengan menulis, peserta didik dapat menuangkan ide, pikiran, dan perasaan ke dalam bahasa tulis. Penuangan ide, pikiran, dan perasaan ini dimaksudkan agar peserta didik mampu dan terbiasa mengekspresikan apa yang ada di dalam pikirannya. Peserta didik dapat menuangkan pengalamannya melalui menulis kreatif.

Melihat banyaknya manfaat yang akan diperoleh dari menulis, maka sepatutnya menulis menjadi kegiatan yang dinikmati oleh peserta didik. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa menulis masih menjadi kegiatan yang sulit bagi peserta didik. Tidak banyak ditemukan peserta didik SMA memiliki kemampuan menulis yang andal, khususnya kemampuan dalam menulis puisi.

Menulis puisi dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi karya sastra. Hal ini berkaitan dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran, dan daya khayal, serta kepekaan terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar. Kenyataan di lapangan menunjukkan banyak peserta didik yang belum mampu melaksanakan kegiatan tersebut secara optimal.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA 1 Salatiga di kelas X dalam kompetensi dasar menulis puisi, penulis menemukan bahwa puisi hasil karya peserta didik kurang bagus. Kelemahan peserta didik sangat variatif seperti puisi masih terkesan monoton, terlalu singkat, masih mempertahankan tipe puisi konvensional, dan belum berani melawan *pattern* puisi-puisi yang sudah ada. Selain itu, minimnya kosakata juga merupakan permasalahan yang mendasar bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Salatiga tahun pelajaran 2015/2016

yang ditandai dengan 65 % peserta didik memperoleh nilai keterampilan di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan teman dalam satu mata pelajaran, rendahnya kemampuan menulis puisi tersebut disebabkan oleh kurang efektifnya pembelajaran yang diciptakan oleh guru karena kekurangtepatan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran. Belajar yang diberikan guru hanya sebatas memberikan informasi pengetahuan tentang sastra yang hanya bersumber dari buku paket. Dengan pembelajaran model ceramah dengan hanya mengarahkan peserta didik menulis puisi berdasarkan tema yang diberikan, peserta didik kurang memahami dan kurang termotivasi untuk belajar menulis puisi.

Pembelajaran menulis puisi dapat berjalan dengan baik apabila guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Dengan strategi itu pula, peserta didik mempunyai keyakinan bahwa dirinya mampu belajar dengan memanfaatkan potensinya secara maksimal. Oleh karena itu, dalam penulisan ini, penulis tertarik untuk memperbaiki pembelajaran yang telah penulis lakukan dengan membuat metode pembelajaran yang dianggap lebih baik, yaitu metode fantasi korelasi model *blank colour card*

b. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam *Best Practice* ini adalah:

1. Bagaimana strategi untuk melejitkan keterampilan menulis puisi peserta didik dengan menggunakan metode fantasi korelasi model *blank colour card* di kelas X SMA Negeri Salatiga?

2. Bagaimana hasil yang dicapai peserta didik kelas X SMA Negeri Salatiga dalam keterampilan menulis puisi dengan menggunakan metode fantasi korelasi model *blank colour card*?

c. **Strategi Pemecahan Masalah**

1. **Deskripsi Strategi Pemecahan Masalah yang Dipilih**

Fantasi adalah gambaran atau bayangan dalam angan-angan dan daya untuk menciptakan sesuatu dengan angan-angan. Korelasi adalah hubungan timbal balik atau sebab-akibat yang dilakukan seseorang. Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai seperti yang diharapkan (DePorter:2001). *Blank colour card* adalah kartu kosong dari kertas berwarna yang akan menjadi media peserta didik dalam menuangkan kata sesuai fantasinya.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode fantasi korelasi model *blank colour card* adalah suatu strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis puisi dengan mengajak peserta didik berkhayal. Khayalan yang terpisah-pisah tersebut nantinya akan menjadi suatu kesatuan utuh dan menjadi sebuah karya. Dalam menyatukan khayalan-khayalan tersebut dibutuhkan sebuah media yang berfungsi menampung khayalan peserta didik dalam sebuah kata di kartu kosong berwarna. Dipilihnya kartu berwarna adalah untuk menambah semangat peserta didik dalam menuangkan gagasan-gagasannya karena warna dapat memancarkan aura tertentu yang bisa memengaruhi psikologi peserta didik.

2. **Tahapan Operasional Pelaksanaan**

a. **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan penulis menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta menyiapkan materi yang akan diberikan.

b. **Pengorganisasian**

Guru membuat kegiatan pembelajaran secara berkelompok karena pada tahap selanjutnya karya peserta didik akan dimusikalisasi.

c. Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan pada jam pelajaran dengan menggunakan metode fantasi korelasi model *blank colour card*. Dengan kartu tersebut peserta didik akan menggunakan sebagai modal menulis puisi.

d. Evaluasi

Guru menugasi peserta didik untuk menulis puisi dengan tema yang telah ditentukan.

C. Pembahasan dan Solusi

A. Alasan Strategi Pemecahan Masalah yang Dipilih

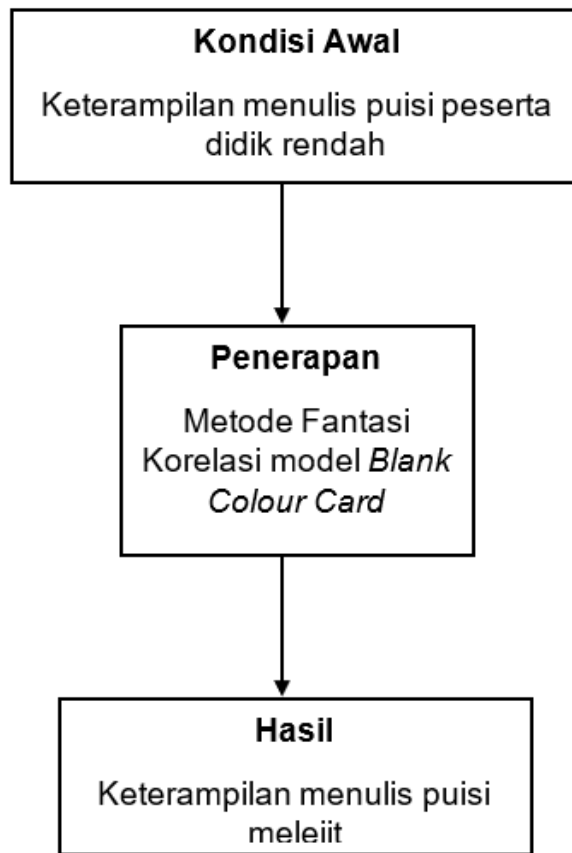
Metode fantasi korelasi model *blank colour card* adalah suatu strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis dengan mengajak peserta didik berkhayal. Khayalan yang terpisah-pisah tersebut nantinya akan menjadi suatu kesatuan utuh menjadi sebuah karya. Dalam menyatukan khayalan-khayalan tersebut dibutuhkan sebuah media yang berfungsi menampung khayalan peserta didik dalam sebuah kata di kartu kosong berwarna. Dipilihnya kartu berwarna adalah untuk menambah semangat peserta didik dalam menuangkan gagasan-gagasannya. Keberadaan warna itu sendiri memiliki peran penting dan memberi pengaruh terhadap suasana hati peserta didik. Setiap warna memiliki karakter yang berbeda-beda yang bisa merangsang kerja otak.

Pemilihan metode ini mengajak peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dengan mengajak peserta didik membayangkan objek dan menuliskan kata apa saja yang berhubungan dengan objek.

Pada saat pembelajaran dengan metode ini, peserta didik yang mengalami kesulitan menentukan diksi puisi akan terbantu dengan sebuah kata yang diperoleh dari hasil fantasinya. Dengan hanya bermodal sebuah kata, peserta didik akan menemukan diksi lain dari peserta didik lain sehingga semakin banyak diksi yang dimilikinya. Peserta didik berusaha merangkai kata yang telah diperoleh menjadi sebuah puisi yang baik.

Sebelum menggunakan metode fantasi korelasi dengan *blank colour card* keterampilan peserta didik belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mencoba melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode tersebut. Diharapkan kemampuan menulis puisi peserta didik semakin meningkat setelah guru menerapkan strategi pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik lebih kreatif.

Pembelajaran dengan metode fantasi korelasi dengan *blank colour card* direncanakan dengan membuat rangkaian kata yang akan disusun dalam sebuah puisi. Berikut ini adalah kerangka berpikir yang disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1: Skema Kerangka Berpikir

c. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penulisan ini difokuskan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi di kelas X Dalam melaksanakan kegiatan ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui.

1. Tahap Awal

- a. Guru mengingatkan peserta didik akan tugas yang diberikan pada pembelajaran sebelumnya, yakni membawa *blank colour card* yang berukuran 8X10 cm.
- b. Guru bertanya kepada peserta didik tentang pengalaman menulis puisi dan peserta didik membagikan pengalamannya.

- c. Guru menjelaskan tentang konsep fantasi korelasi kepada peserta didik.
2. Kegiatan inti
- a. Peserta didik diminta berdiri membuat lingkaran besar di kelas. Guru meminta siswa untuk memejamkan mata. Guru menyebutkan sebuah objek tentang Pantai Parangtritis.. Peserta didik diminta untuk berfantasi tentang objek dan menuliskan sebuah kata yang berhubungan dengan objek. Lalu, siswa menuliskan kata itu pada *blank colour card* yang sudah disiapkan di punggung temannya.



- Gambar 2 Peserta didik menulis kata sesuai objek di punggung teman
- b. Setelah itu, peserta didik menempelkan kartu yang berisi sebuah kata sesuai objek di papan tulis secara bergantian. Kata yang tertempel di papan tulis itu nantinya yang akan menjadi modal peserta didik dalam menulis puisi. Setiap peserta didik hanya bermodal satu kata, tetapi nanti akan digabungkan dengan kata-kata dari peserta didik lainnya yang akan dirangkai menjadi sebuah puisi.

Gambar 3 Siswa menempelkan kartu berisi kata fantasinya di papan tulis



Gambar 4 Kata-kata hasil fantasi peserta didik

- c. Peserta didik berkelompok yang terdiri atas 5-6 siswa dan mendiskusikan cara menulis puisi dengan memanfaatkan kata-kata yang telah tersedia. Mereka bisa menambahkan kata-kata yang dianggap perlu sebanyak-banyaknya hingga tersusun sebuah puisi dengan tema yang telah ditentukan, yaitu Panta Parangtritis.

Gambar 5 Siswa berdiskusi untuk menulis puisi



Siswa yang mempunyai banyak kosakata dan memanfaatkan kosakata tersebut dalam menulis puisi mendapat skor tambahan.

Gambar 6 Peserta didik mulai menulis puisi

- d. Peserta didik saling menukarkan hasil pekerjaan untuk dievaluasi bersama dan saling memberikan masukan.



Gambar 7 Peserta didik memberi masukan pada kelompok lain

3. Kegiatan Akhir

- a. Guru dan peserta didik mengadakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- b. Guru dan peserta didik merencanakan kegiatan selanjutnya yakni membacakan puisi hasil kerja mereka dalam bentuk musikalisasi.

c. Hasil yang Dicapai

Strategi pembelajaran metode fantasi korelasi dengan *blank colour card* di kelas X SMA Negeri 1 Salatiga memiliki hasil yaitu:

1. Meningkatnya antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran menulis puisi. Respons mereka sangat bagus dan mudah diarahkan. Peserta didik sangat menikmati kegiatan mereka dan bekerja sama dengan baik.
2. Meningkatnya keterampilan menulis puisi peserta didik karena metode yang menyenangkan dan sangat bermakna bagi mereka. Peserta didik bebas mengungkapkan idenya dengan *bantuan blank colour card* yang ditulisi sebuah kata yang berhubungan dengan objek dan memperkaya diksi mereka dengan kata-kata dari peserta didik lain.

d. Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi pada saat penerapan metode fantasi korelasi model *blank colour card* adalah:

1. Imajinasi peserta didik masih dangkal, banyak kata yang sama dari para peserta didik.
2. Belum terbiasanya peserta didik menulis puisi bebas, masih terpaku pada penulisan puisi konvensional, yaitu masih memperhitungkan jumlah baris tiap bait dan rima.
3. Peserta didik masih kesulitan menciptakan larik bermajas yang memperindah puisi. Mereka masih menggunakan bahasa lugas sehingga keestetisan puisi masih kurang.

e. Faktor-Faktor Pendukung

Beberapa faktor pendukung sebagai penguat penerapan pembelajaran metode fantasi korelasi model *blank colour card* adalah:

1. Sarana prasarana yang memadai, ruangan yang cukup luas dan nyaman untuk belajar.

2. Dukungan sekolah dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dibuat untuk pengembangan diri guru sehingga guru dapat mengembangkan sumber daya yang dimiliki secara optimal.
3. Antusiasme peserta didik dalam penerapan metode fantasi korelasi sehingga mereka bisa belajar dengan gembira dan menyenangkan.

f. Alternatif Pengembangan

Alternatif pengembangan dari metode fantasi korelasi model *blank colour card* adalah guru meminta peserta didik untuk membukukan karya mereka dalam sebuah antologi puisi karya peserta didik satu kelas. Peserta didik dapat memajang karya mereka di majalah dinding sekolah. Selain itu, guru meminta peserta didik untuk menyajikan karya mereka dalam sebuah musikalisasi puisi sehingga dibutuhkan kerjasama dan kolaborasi dengan pihak lain. Namun, dalam pengembangan tentunya ada dua kemungkinan.

1. Kendala

- a. Peserta didik belum mampu menciptakan sebuah buku dengan *lay out* yang bagus, yang memenuhi kriteria sebuah buku dengan ilustrasi yang menarik.
- b. Peserta didik belum mampu menampilkan musikalisasi sesuai selera peserta didik lain.

2. Solusi

- a. Berkolaborasi dengan guru lain, yaitu guru seni rupa, seni musik, dan TIK

Memilih siswa yang kompeten di bidang desain dan seni

D. Kesimpulan dan Harapan

Melalui implementasi metode fantasi korelasi model *blank colour card*, keterampilan menulis puisi peserta didik kelas X melejit. Hal tersebut dapat

dilihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kemudahan mereka dalam menulis puisi.

Selain itu, dari hasil belajar peserta didik juga mengalami perkembangan yang signifikan karena dari 65% siswa yang memiliki nilai di bawah KKM menjadi 95 % yang sudah di atas KKM. Oleh karena itu, metode fantasi korelasi model *blank colour card* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari kegiatan pembelajaran metode fantasi korelasi dengan *blank colour card*, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Teman sejawat / MGMP dapat menggunakan metode fantasi korelasi model *blank colour card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masing-masing.
2. Guru lain mapel sangat mungkin mengembangkan metode fantasi korelasi dengan *blank colour card* dengan tema yang berbeda.
3. Guru lain yang memiliki kesamaan rumpun dapat menggunakan atau mengembangkan metode fantasi korelasi model *blank colour card* dengan versi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Muhsin. 1990. *Dasar-Dasar Komposisi Bahasa*. Malang: Yayasan Asah Asih Asuh
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2001. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung. Kaifa.
- Faridi, Tukiran Tanirejo dan Sri Harmiyanto. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

PROGRAM “SASIS SAGU SAKU” UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS XII SMAN 1 KARANGANYAR

Giyato, S.Pd., M.Pd.
SMAN 1 Karanganyar, Jawa Tengah

A. Pengantar

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan *Best Practice* judul “Program Sasis Sagu Saku untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas XII SMAN 1 Karanganyar”. Karya tulis ini disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mengikuti Lomba Olimpiade Guru Nasional Tahun 2017 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang diselenggarakan oleh Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Banyak hambatan dalam penyelesaian penulisan *Best Practice* ini, tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya semua hambatan dapat diatasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Bagus Nugroho, M.Pd. selaku Kepala SMAN 1 Karanganyar yang telah
2. memberikan kesempatan dan memfasilitasi penulisan *Best Practice* ini.
3. Bapak Ibu Guru/Karyawan SMAN 1 Karanganyar dan para siswa yang telah memberikan dukungan terhadap penulisan *Best Practice* ini.

Penulis menyadari bahwa *Best Practice* ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penuli harapkan guna perbaikan di masa mendatang dan demi menambah wawasan serta pengetahuan penulis. Akhirnya, penulis berharap semoga *Best Practice* dapat

bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 1 Karanganyar.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan menjadi pembawa dan penghela ilmu pengetahuan. Adanya pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu menunjang pelajaran yang lain karena bahasa pengantar dalam dunia pendidikan adalah bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk membiasakan anak gemar membaca dan menulis. Kegemaran membaca akan membuat siswa mudah memahami berbagai materi pada semua pelajaran. Kegemaran menulis akan membuat siswa mudah mengungkapkan gagasan dan mengekspresikan perasaan melalui tulisan. Namun, tujuan ideal tersebut belum dapat tercapai di SMAN 1 Karanganyar.

Masalah yang penulis hadapi di kelas XII SMAN 1 Karanganyar adalah rendahnya minat baca siswa. Hal ini terlihat dari belum tumbuhnya kegemaran membaca di kalangan siswa. Para siswa lebih suka menggunakan waktu luang ataupun istirahat dengan bercakap-cakap daripada membaca buku. Jumlah siswa yang berkunjung ke perpustakaan sekolah masih minim. Siswa pun masih jarang ke toko buku untuk membeli buku atau sekadar membaca buku. Bahkan, ketika mengerjakan soal ujian Bahasa Indonesia ada beberapa siswa yang tidak membaca teks soal karena teksnya terlalu panjang. Mereka hanya asal menjawab sehingga jawaban tidak tepat.

Berdasarkan wawancara dengan para siswa, alasan mereka tidak suka membaca adalah karena bahan bacaan yang ada di perpustakaan SMAN 1 Karanganyar kurang menarik. Buku-buku yang ada di perpustakaan sudah cetakan lama, judul kurang bervariasi, dan kebanyakan adalah buku paket.

Alasan para siswa jarang ke toko buku adalah karena tidak ada teman ke toko buku karena rata-rata siswa saat libur ke mal atau objek wisata. Alasan lainnya adalah karena harga buku yang menarik dan laris (*best seller*) rata-rata mahal.

Pembelajaran bahasa Indonesia idealnya menjadi pemicu dan pemacu minat baca di kalangan siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya belajar tentang tata bahasa, tetapi justru lebih banyak harus belajar keterampilan berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca sebagai keterampilan berbahasa tidak bisa hanya diajarkan dengan berbagai teori membaca, tetapi harus dilatih dan dibiasakan pada diri siswa.

Menurut penulis, kebiasaan membaca ini perlu dimulai dari sekolah. Hal ini sesuai pendapat Gage (dalam Sugiyanto dan Sjamsuridjal, 2001) bahwa selain minat baca spontan, ada minat baca terpolo yakni minat baca yang dikondisikan pada saat pembelajaran. Siswa diarahkan dan dibiasakan membaca di lingkungan sekolah.

Membiasakan siswa membaca selama lima belas menit sebelum KBM dimulai tentu membutuhkan bacaan yang menarik perhatian siswa dalam jumlah banyak. Berdasarkan pengamatan penulis, jika menggunakan buku di perpustakaan siswa kurang antusias membaca. Oleh karena itu, pada bulan Agustus tahun 2016 penulis mulai mengajak siswa untuk melaksanakan program Satu Siswa Satu Minggu Satu Buku (Sasis Sagu Saku).

b. Permasalahan

Permasalahan dalam *best practice* ini adalah bagaimana strategi dan hasil pelaksanaan program “Sasis Sagu Saku” di kelas XII SMAN 1 Karanganyar?

c. Strategi Penyelesaian Masalah

1. Deskripsi Strategi Pemecahan Masalah yang Dipilih

Strategi penyelesaian masalah yang digunakan dalam *best practice* ini adalah dengan mengajak siswa melaksanakan program “Sasis Sagu Saku”. Setiap siswa wajib membeli buku *best seller* dengan judul yang berbeda dengan teman dalam satu kelas. Siswa bebas memilih jenis buku yang sesuai dengan minatnya. Pada pekan pertama, mereka membaca bukunya masing-masing. Pada pekan selanjutnya, mereka bertukar buku dengan teman yang lain. Dengan begitu setiap minggu mereka membaca buku baru dan *best seller*. Dengan Program Satu Siswa Satu Minggu Satu Buku ini penulis berharap bisa meningkatkan minat baca siswa di SMAN 1 Karanganyar yang dapat berimbas pada meningkatnya prestasi belajar siswa.

2. Penjelasan Tahapan Operasional Pelaksanaan

a. Pengadaan Buku Bacaan

Pengadaan buku ini bisa dilakukan oleh siswa sendiri secara mandiri dengan biaya yang relatif murah. Mereka bisa membaca buku-buku baru sebanyak jumlah siswa di kelasnya hanya dengan membeli satu buku. Masing-masing siswa menuliskan judul buku yang mau dibeli dalam daftar rencana pembelian buku

b. Pelaksanaan Program Satu Siswa Satu Minggu Satu Buku

Setelah buku-buku tersebut diperoleh, pada pekan pertama mereka membaca bukunya sendiri. Pekan selanjutnya membaca buku milik teman yang lain. Agar terkoordinasi dengan baik, “tukar buku” sebaiknya dilakukan sesuai urutan presensi. Dengan demikian, setiap satu pekan sekali mereka dapat membaca buku baru.

c. Pengawasan dan Evaluasi Program

Pengawasan dapat dilakukan dengan membuat jurnal baca. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kendala dan upaya pemecahan masalah.

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Program “Sasis Sagu Saku” ini dipilih karena praktis dan ekonomis. Praktis karena dapat mengatasi masalah rendahnya minat baca dengan cara yang mudah dan sederhana. Siswa hanya bertukar buku dengan teman satu kelas. Ekonomis karena dengan “Sasis Sagu Saku” siswa hanya membeli satu buku, tetapi dapat membaca buku sebanyak jumlah siswa dalam satu kelas.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Di dalam Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah (GLS) disebutkan bahwa tahapan gerakan tersebut adalah penumbuhan minat baca, peningkatan kemampuan literasi dengan menanggapi buku pengayaan, serta penggunaan buku pengayaan dan strategi membaca di semua mata pelajaran (2016:10). Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pelopor penggunaan buku pengayaan dan strategi membaca di dalam pembelajaran.

Program Satu Siswa Satu Minggu Satu Buku (Sasis Sagu Saku) ini adalah mengajak (bahkan) mewajibkan siswa setiap satu minggu (pekan) membaca satu buku pengayaan/nonpelajaran. Buku-buku tersebut tidak ditentukan oleh gurumelainkan buku-buku yang disukai siswa. Buku yang dibaca siswa mungkin tidak “diperlukan” karena tidak secara langsung menunjang pelajaran. Hal ini ditujukan untuk membentuk kebiasaan membaca. Apabila siswa sudah memiliki kebiasaan membaca, siswa pun pada akhirnya akan senang membaca buku yang diperlukan. Teknis pelaksanaan program tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengadaan Buku Bacaan

Pengadaan buku bacaan bisa dilakukan oleh siswa secara mandiri dengan biaya yang cukup murah. Hanya dengan membeli satu buku, siswa bisa membaca buku-buku baru sebanyak jumlah siswa di kelasnya. Setiap siswa

menuliskan judul buku yang mau dibeli dalam daftar rencana pembelian buku. Berikut contoh daftar rencana pembelian buku:

No	Nama Siswa	Judul Buku yang Mau Dibeli	Pengarang	Penerbit	Tahun Terbit
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
Dst					

Tabel 1: Daftar Rencana Pembelian Buku Kelas

Judul buku tersebut dapat dilihat di halaman resensi yang terdapat di media cetak maupun di internet (web toko buku). Buku yang dibeli tidak dibatasi jenisnya dan merupakan buku-buku laris (*best seller*) dan baru (*new arrival*). Siswa diberi kebebasan memilih buku sesuai dengan minatnya. Selanjutnya siswa membeli buku tersebut di toko buku. Apabila secara mandiri ada siswa yang tidak sempat, bisa meminta teman untuk membelikan. Bisa juga dilakukan dengan menyuruh beberapa siswa sebagai perwakilan dari kelas untuk membeli. Rencana pembelian tersebut hanya sebagai acuan awal karena kadang tidak tersedia di toko buku. Seringkali siswa memanfaatkan grup *Whatsapp* untuk menuliskan daftar pembelian buku.



Gambar 1: Siswa Menunjukkan Buku yang telah Dibeli

2. Pelaksanaan Program “Sasis Sagu Saku”

Setelah siswa memperoleh buku yang dibeli, pada pekan pertama siswa membaca buku tersebut. Pada pekan selanjutnya buku tersebut ditukarkan dengan teman yang lain dalam satu kelas. Tukar buku sebaiknya dilakukan sesuai urutan presensi agar mudah dalam pemantauan.

Membaca sebagaimana pendapat Lasa HS (2009: 6) adalah upaya menyerap gagasan pengarang. Oleh karena itu, pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia, penulis menunjuk siswa secara acak (dengan permainan) untuk menyampaikan isi buku dan manfaat yang diperoleh secara lisan. Hal ini juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan memahami isi bacaan dan mengomunikasikan hasil membaca.

Berdasarkan observasi penulis, antusiasme siswa dalam membaca memang sudah bagus, meskipun belum 100%. Masih ada siswa yang kurang antusias. Minat baca memang tidak bisa dipaksakan, tetapi bisa dibiasakan. Hal ini sesuai pendapat Damono (2007: 214) bahwa mengubah seseorang menjadi gemar membaca bukanlah hal yang mudah. Meskipun sulit, usaha menumbuhkan minat baca ini harus terus dilakukan.



Gambar 2 : Siswa Menyampaikan Isi Buku

3. Pengawasan dan Evaluasi Program

Semua program akan berjalan efektif apabila ada pengawasan atau kontrol dan evaluasi. Pengawasan dapat dilakukan dengan membuat Jurnal Baca seperti contoh berikut.

Tabel 2: Jurnal Baca Siswa

Nama Siswa :

Nomor dan Kelas :/.....

No	Tgl Baca	Data Buku	Isi Pokok Buku	Manfaat yang Diperoleh dari Buku
1. s.d.			
2. s.d.			
3. s.d.			
4. s.d.			
5. s.d.			

Evaluasi diperlukan untuk mengetahui berhasil tidaknya program tersebut. Parameter program tersebut berhasil adalah adanya peningkatan motivasi belajar, perubahan sikap, dan peningkatan prestasi siswa. Evaluasi dilakukan ketika program telah berjalan minimal tiga bulan. Apabila program

belum berhasil, sebaiknya dianalisis faktor penyebabnya dan dicari alternatif penyelesaiannya. Untuk menambah motivasi siswa melaksanakan program ini, penulis memberikan penghargaan kepada siswa yang paling konsisten dan disiplin melaksanakan program. Bentuk penghargaannya adalah dengan memberi hadiah berupa buku. Jika ada siswa yang tidak mau melaksanakan program tersebut, penulis melakukan “terapi” tertentu yang sifatnya mendidik. Contoh terapi yang dilakukan adalah dengan menyuruh siswa untuk membaca puisi atau cerpen di hadapan teman-temannya.

c. Hasil yang Dicapai

Program “Sasis Sagu Saku” ini menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Hasil yang dicapai dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Siswa memiliki kebiasaan membaca. Ketika istirahat ataupun ada jam kosong, penulis melihat anak-anak membaca buku di kelas. Pada waktu pagi sebelum KBM ada juga beberapa siswa yang membaca di koridor.



Gambar 3: Siswa Memanfaatkan Waktu Luang untuk Membaca

Perpustakaan juga semakin ramai dikunjungi siswa. Meskipun mereka sudah membaca buku yang baru, mereka tertarik juga pada buku lama yang ada di perpustakaan. Hal ini disebabkan buku-buku baru menggunakan referensi buku sebelumnya (lebih lama) sehingga siswa tertarik membaca buku yang dijadikan rujukan/referensi. Mereka mencari buku-buku rujukan tersebut di perpustakaan sekolah, bahkan ada yang meminta tolong kepada mahasiswa yang PPL di SMAN 1 Karanganyar untuk meminjamkan di perpustakaan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

2. Peningkatan hasil belajar. Setelah program ini berjalan siswa lebih antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini karena pada saat pembelajaran, secara acak penulis meminta salah satu siswa untuk menyampaikan isi buku yang telah dibaca beserta inspirasi atau aspek kemanfaatannya. Siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pembawa dan penghela ilmu pengetahuan karena banyaknya referensi yang telah mereka dapatkan. Dengan demikian, siswa akan sungguh-sungguh belajar berbahasa Indonesia yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat Sardiman (dalam Aritonang, 2008: 15) munculnya minat baca berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar siswa.
3. Muncul budaya menulis. Menulis dan membaca memang tidak dapat dipisahkan. Karena kegemaran membaca telah terbentuk, beberapa anak mampu menulis di koran dan majalah seperti di *Harian SOLOPOS* dan *Majalah SMARTEEN*. Ada pula siswa yang menjuarai lomba karya tulis ilmiah di tingkat kabupaten antara lain Krenova yang diselenggarakan Bappeda, LKTI Cagar Budaya dan Lawatan Sejarah yang diselenggarakan Disbudpar, maupun LKTI yang digelar oleh perguruan tinggi.

d. Kendala-kendala yang Di hadapi

Program “Sasis Sagu Saku” ini tidak lepas dari kendala dan hal-hal yang menghambat jalannya program tersebut. Adapun kendala-kendala tersebut adalah:

1. Pada saat penulis menyampaikan program ini, ada beberapa siswa yang merasa berat untuk membeli buku baru. Alasannya tidak punya uang, tidak punya waktu, ataupun alasan yang lain. Setelah diberi pengertian untuk bisa mengalihkan sebagian uang jajan, uang dandan, atau beli

pakaian ternyata kendala tersebut bisa teratasi. Jika memang benar-benar ada siswa yang tidak mampu membeli buku baru, pihak sekolah dapat membelikan (ada siswa yang pada akhirnya penulis belikan buku karena memang tidak mampu). Jika ada siswa yang tidak sempat ke toko buku, teman yang lain bersedia membelikan. Pada prinsipnya kendala pengadaan buku ini bisa diatasi karena adanya kemauan dan menjadikan buku sebagai prioritas utama.

2. Pada saat pelaksanaan program, ada beberapa siswa yang tidak tuntas membaca satu buku dalam satu minggu. Hal ini disebabkan kurangnya keseriusan siswa dalam membagi waktu. Setelah penulis menanyakan jadwal harian mereka ternyata siswa yang tidak tuntas membaca terlalu banyak menonton televisi atau bermain *game*. Setelah diberi motivasi dan “teguran”, ternyata ada perubahan sikap dan mampu melaksanakan program.
3. Pada waktu mengisi jurnal baca ada beberapa siswa yang menyalin rekat (*copy paste*) hasil teman lain. Setelah diberi teguran, mereka mengisi sendiri jurnal baca tersebut.
4. Pada saat ujian midsemester ataupun ujian semester, program ini tidak berjalan karena fokus untuk mempersiapkan ujian. Sebenarnya program “Sasis Sagu Saku” mendukung keberhasilan ujian. Namun, pada masa ujian siswa rata-rata ikut les di berbagai bimbingan belajar dan sibuk berlatih soal. Setelah ujian selesai, target baca yang kurang bisa diselesaikan pada saat liburan.
5. Program “Sasis Sagu Saku” ini baru bisa berjalan di kelas-kelas yang penulis ampu. Program ini sementara penulis terapkan di kelas yang penulis ampu untuk melihat efektivitasnya. Setelah penulis melihat

banyak manfaatnya, penulis menyampaikan program ini kepada rekan-rekan guru Bahasa Indonesia di SMAN 1 Karanganyar.

e. Faktor-Faktor Pendukung

Faktor pendukung program “Sasis Sagu Saku” ini antara lain:

1. Kebijakan sekolah. Kebijakan sekolah mendukung program ini karena adanya Gerakan Literasi Sekolah. Kepala sekolah memberikan ruang yang luas pada para guru untuk melakukan berbagai inovasi. Program yang penulis laksanakan bersama para siswa ini tentu karena izin dan dukungan kepala sekolah.
2. Sarana Prasarana. Penyediaan sarana prasarana untuk mendukung program ini salah satunya adalah penyediaan pojok buku di kelas. Dengan pojok buku ini seandainya ada siswa yang terlupa membawa buku, bisa meminjam buku di pojok buku.
3. Dukungan dari teman sejawat ini diwujudkan dalam bentuk diskusi mengenai hambatan dan upaya mengatasi hambatan tersebut.
4. Dukungan orang tua/wali siswa diwujudkan dalam kesediaan orang tua untuk memberikan izin dan uang untuk membeli buku nonpelajaran yang baru dan laris (*best seller*).

f. Alternatif Pengembangan

Best practice ini bisa dikembangkan dengan berbagai cara:

1. Jumlah buku yang dibaca ditambah. Dalam *best practice* ini siswa baru membaca satu buku dalam satu minggu. Untuk pengembangan, jumlah buku bisa ditambah menjadi dua atau lebih.
2. Penghargaan yang diberikan tidak hanya oleh guru mata pelajaran, tetapi bisa dari pihak sekolah. Pemberian penghargaan kepada siswa yang paling aktif melaksanakan program bisa diberikan dari sekolah pada saat upacara bendera.

3. Penerbitan buku antologi karya siswa. Jika minat baca di kalangan siswa meningkat, keterampilan menulis juga bisa lebih mudah diasah. Siswa bisa diajak menerbitkan buku antologi. Banyak pihak yang bisa diajak bekerja sama seperti kampus, penerbit, komunitas penulis, redaktur surat kabar, dan lain-lain. Komunitas penulis seperti Forum Lingkar Pena (FLP), Bilik Literasi, dan Gerakan Siswa Menulis Buku (GSMB) bisa diajak bekerja sama mengadakan workshop menulis hingga menerbitkan karya siswa. Dengan demikian, bermula dari membaca satu buku dalam satu pekan siswa pada akhirnya dapat menghasilkan karya yang bermutu.

D. Kesimpulan dan Harapan

Program “Sasis Sagu Saku” ternyata mampu meningkatkan minat membaca siswa kelas XII IPA 1 di SMAN 1 Karanganyar. Hal ini dibuktikan dengan adanya kebiasaan membaca pada waktu luang dan meluangkan waktu untuk membaca. Model pengadaan buku dalam program ini ternyata efektif untuk mengatasi kurangnya buku bacaan/referensi. Satu siswa cukup membeli satu buku dan bisa membaca buku baru sebanyak jumlah siswa dalam satu kelas. Kegemaran membaca ternyata berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai rapor siswa dan nilai rata-rata UN mapel Bahasa Indonesia.

Kegemaran membaca ternyata berdampak pada kebiasaan menulis para siswa. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan menulis anak pada bidang Jurnalistik dan Karya Tulis Ilmiah. Para siswa mampu menjuarai berbagai Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) dan menulis di surat kabar.

Kepala sekolah dan guru disarankan agar menerapkan Program “Sasis Sagu Saku” di semua kelas untuk meningkatkan kegemaran membaca siswa. Selain itu pihak sekolah sebaiknya menjalin kerja sama dengan kampus,

perpustakaan, maupun penerbit untuk membudayakan membaca dan menulis di kalangan siswa.

Para siswa disarankan agar senantiasa memanfaatkan waktu luang untuk membaca dan meluangkan waktu untuk membaca. Membaca adalah jendela dunia yang mampu mengantarkan siswa mencapai prestasi tertinggi dan menggapai cita-cita.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, Keke T. 2008. “Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa“ dalam *Jurnal Pendidikan Penabur* No. 10/Tahun ke-7/ Juni 2008
- Darmono. 2007. *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*. Jakara: Grasindo.
- Lasa Hs. 2009. “Peran Perpustakaan dan Penulis dalam Peningkatan Minat Baca Masyarakat” dalam *Visi Pustaka* Volume 11 Nomor 2 Agustus 2009
- Satgas Gerakan Literasi Sekolah. 2016. *Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemdikbud
- Sugiyanto, Dwi dan Sjamsuridjal. 2001. “Asah Kemampuan Membaca: Jalan Menuju PT” dalam *Buletin Pusat Perbukuan*, Volume 5 Tahun 2001. Jakarta: Puskurbuk.

**INKUIRI: ALTERNATIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
FAKTA
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PAGARALAM**

Hendro Dwi Saputra, M.Pd.
SMA Negeri 1 Pagaram, Pagaram, Sumatera Utara

A. Pengantar

Puji syukur atas ke hadirat Allah swt. karena berkat limpahan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan *best practice* ini dengan baik dan tepat waktu. Karya *best practice* ditulis sebagai salah satu syarat dalam mengikuti Olimpiade Guru Nasional (OGN) Tingkat Nasional di Yogyakarta bulan Juli 2017. Karya ini berisi pengalaman yang penulis anggap paling baik di antara pembelajaran-pembelajaran lainnya yang pernah dilaksanakan. Dengan

selesainya karya ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah membantu dan memotivasi penulis untuk merampungkan sebelum batas waktunya. Ucapan terima kasih juga penulis alamatkan kepada keluarga, terutama istri yang senantiasa memberikan dukungan untuk mengikuti tahapan-tahapan dalam OGN Tahun 2017. Akhirnya, penulis berharap pengalaman mengajar yang dimuat dalam karya ini dapat memberikan inspirasi bagi para pembaca, khususnya para guru untuk senantiasa melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi antarsesama masyarakat di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, tidak heran apabila mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi, Bahasa Indonesia menjadi salah satu pelajaran wajib yang harus diikuti oleh semua peserta didik.

Pembelajaran bahasa Indonesia saat ini lebih menekankan pada aspek-aspek kemampuan dalam kegiatan berbahasa daripada sistem kebahasaan itu sendiri. Setelah mengikuti pembelajaran pada jenjang tertentu, setiap peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan berbahasa tertentu yang dapat dimanfaatkan di kehidupan sehari-hari.

Salah satu aspek penting dalam kegiatan berbahasa adalah menulis. Menulis merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan menulis, seseorang dapat mengabadikan, menuangkan, dan mendokumentasikan ide dan/atau gagasan, pemikiran serta karya-karyanya.

Namun demikian, selama ini kegiatan menulis belum mendapat perhatian khusus dalam proses pembeajaran. Pembinaannya sering diabaikan. Adanya

anggapan bahwa seseorang nanti akan dapat menulis dengan sendirinya secara alamiah tanpa proses yang baik sepenuhnya kurang tepat. Oleh karena itu, untuk terampil menulis, tidak mungkin sekali jadi, melainkan memerlukan suatu proses panjang yang terencana dengan baik.

Lebih lanjut, modal untuk terampil dalam menulis adalah kelancaran berbahasa, dan kelancaran berbahasa itu sendiri hanya dapat dilatih dan diasah dengan cara latihan yang dilakukan terus-menerus. Peran para pendidik sangat penting dalam membina dan mengoptimalkan kelancaran berbahasa para peserta didik dengan senantiasa membimbing dalam pembelajaran.

Berkaitan dengan hal itu, perbaikan proses dalam kegiatan menulis, khususnya di kelas X SMA Negeri 1 Pagaralam perlu dilakukan, khususnya di kelas yang diampu penulis. Kegiatan menulis yang selama ini dilakukan hanyalah menugaskan kepada peserta didik untuk langsung menulis, tanpa perencanaan atau tanpa tahapan-tahapan yang memudahkan peserta didik menulis. Misalnya saja, setelah membaca sebuah teks eksposisi, peserta didik ditugaskan langsung menuliskan fakta-fakta yang terdapat dalam teks tersebut.

Dari contoh tersebut, hampir sebagian besar dapat menuliskan fakta-fakta yang terdapat dalam teks tersebut karena peserta didik sudah terbiasa mencari fakta-fakta yang terdapat dalam suatu teks. Akan tetapi, pada saat ditugaskan menuliskan fakta secara mandiri, banyak peserta didik kebingungan. Penulis beranggapan tidak ada hubungan antara mencari fakta dalam sebuah teks dengan menulis fakta secara mandiri. Hal itu berdampak pada nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan.

Kesenjangan antara harapan penulis dan kenyataan yang terjadi di lapangan itulah yang dijadikan dasar penulis untuk melakukan perubahan-perubahan dalam pembelajaran. Penulis menawarkan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, yaitu model pembelajaran inkuiri.

b. Permasalahan

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya kemampuan siswa kelas X SMA Negeri 1 Pagaralam dalam menulis fakta secara mandiri. Dari hal itu, rumusan masalah dalam kajian ini adalah “Bagaimana penerapan model inkuiri dalam pembelajaran menulis fakta siswa kelas X SMA Negeri 1 Pagaralam?”

c. Strategi Pemecahan Masalah

Dari masalah yang muncul, penulis melakukan perbaikan pembelajaran menulis fakta dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri. Inkuiri sendiri merupakan suatu cara yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik dalam pembelajaran dan kegiatan ini berlangsung secara alamiah dalam bentuk bekerja dan menemukan sendiri (Nurhadi, 2002:18).

Dalam kerangka berpikir inkuiri, menulis kalimat-kalimat yang bersifat fakta dapat dianggap sebagai sebuah fenomena yang rumusannya dapat ditemukan sendiri oleh peserta didik. Kerangka berpikir inkuiri tersebut terdiri dari beberapa tahapan (Trianto, 2007:109—110), sebagai berikut.

1. Pengamatan (*observation*); peserta didik mengamati dan mencermati sebuah objek tertentu.
2. Pengajuan pertanyaan (*questioning*); peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan objek pengamatan.

3. Pengajuan dugaan sementara (*hypothesis*); peserta didik merumuskan hipotesis atau membuat dugaan-dugaan sementara terhadap objek pengamatan.
4. Pengumpulan data (*data gathering*); peserta didik mulai mengumpulkan sejumlah data dengan cara mengamati secara rinci dan teliti terhadap objek pengamatan, kemudian mencatat semua hal yang ditemukan selama pengamatan berlangsung.
5. Penarikan kesimpulan (*conclusion*); peserta didik menyimpulkan hal-hal yang bersifat fakta dari objek pengamatan, kemudian menuliskannya dalam bentuk paragraf atau uraian singkat.

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Alasan pemilihan model inkuiri dalam pembelajaran menulis fakta yaitu model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Hal itu sesuai dengan pendapat Hasanah (2016) yang mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran inkuiri adalah dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi belajar karena pengetahuan atau informasi yang mereka peroleh berdasarkan pengalaman belajar yang otentik ketika menemukan sendiri jawaban pertanyaan yang diajukan saat pembelajaran berlangsung.

Masih menurut Hasanah (2016), model pembelajaran inkuiri juga dapat membantu pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam prosesnya, peserta didik diberikan kesempatan untuk mempelajari informasi-informasi yang mereka minati atau memecahkan masalah yang mereka formulasikan sendiri lewat pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sebelumnya. Dengan demikian, motivasi peserta didik akan terbangun secara

ilmiah karena apa yang dipelajari atau masalah yang dipecahkan merupakan hal-hal yang menarik perhatian dan pemikiran

Berdasarkan uraian di atas, penulis beranggapan bahwa model inkuiri tepat apabila digunakan dalam pembelajaran menulis fakta secara mandiri di kelas X SMA Negeri 1 Pagaram.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Model inkuiri digunakan dalam pembelajaran menulis fakta pada siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Pagaram Tahun Ajaran 2016—2017. Yang menjadi subjek penelitian sebanyak 30 orang siswa, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 19 perempuan. Pembelajaran dimulai dengan penulis menjelaskan apa itu teknik inkuiri, bagaimana prosedur pelaksanaannya, serta apa kaitannya dengan menulis fakta. Dalam implementasinya, penulis membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4—5 orang siswa secara heterogen. Penulis memberikan beberapa pilihan objek pengamatan seperti vas bunga, jeruk, dan komputer jinjing (*laptop*). Peserta didik ditugaskan untuk menulis fakta-fakta yang terdapat pada objek itu sesuai tahapan inkuiri.

Pada tahap pertama, masing-masing kelompok menentukan objek yang akan diamati. Setelah itu, tiap-tiap anggota mengamati objek tersebut. Tahap berikutnya, masing-masing peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar objek pengamatan. Selanjutnya, peserta didik mengajukan hipotesis dari sejumlah pertanyaan yang telah dirumuskan. Selanjutnya, mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan secara detil dan rinci terhadap objek tersebut. Pada tahap ini, pembuktian hipotesis mulai dilakukan. Hipotesis dapat diterima karena sesuai dengan informasi yang ditemukan atau sebaliknya, hipotesis ditolak karena berlainan dengan informasi yang telah dikumpulkan. Langkah terakhir ialah menyusun sebuah

teks yang berisikan sejumlah fakta yang ditemukan pada saat pengamatan berlangsung.

Untuk menilai hasil pekerjaan peserta didik, perlu disusun rubrik penilaian. Rubrik penilaian bersumber dari Depdiknas (2004:5) yang telah dimodifikasi. Aspek-aspek yang dinilai antara lain: 1) kesesuaian isi tulisan dengan objek pengamatan, 2) penulisan paragraf yang berisikan fakta-fakta, 3) kohesi antarkalimat, 4) penggunaan kosakata, 5) struktur kalimat, dan terakhir 6) penggunaan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Tujuan penggunaan rubrik penilaian adalah untuk mengetahui tingkat capaian pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis fakta.

Masih berkaitan dengan hal di atas, untuk menilai proses pembelajaran yang dilakukan, penulis menggunakan lembar observasi. Aspek-aspek yang diamati antara lain: 1) keaktifan, 2) sikap, dan 3) ekspresi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan-perubahan yang terdjadi selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model inkuiri.

c. Hasil yang Dicapai

Setelah menerapkan model pembelajaran inkuiri dalam menulis fakta di kelas X SMA Negeri 1 Pagaram dapat diketahui hal-hal sebagai berikut.

Pertama, di awal pembelajaran peserta didik masih mengalami kebingungan dalam melewati tahapan-tahapan inkuiri. Penulis tetap membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk berusaha mengikuti setiap tahapannya. Penulis juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar materi pembelajaran.

Peserta didik berkerja dalam kelompok untuk mengikuti setiap tahapan inkuiri hingga pada kegiatan akhir, yaitu menulis teks yang berisi fakta. Pada tahap pertama, peserta didik mengamati salah satu objek yang telah

disediakan, misalnya mengamati buah jeruk. Tahap berikutnya, peserta didik mengajukan beberapa pertanyaan, misalnya *bagaimana bentuk jeruk, apa warna jeruk, apa rasa jeruk tersebut*, dan lain sebagainya. Selanjutnya, peserta didik mulai mengajukan jawaban- jawaban sementara, misalnya *jeruk itu berbentuk bulat, warna jeruk hijau kekuning-kuningan, dan rasanya manis*. Dugaan-dugaan tersebut biasanya didapatkan dari pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki peserta didik. Setelah merumuskan hipotesis, tahap berikutnya ialah mengumpulkan sejumlah informasi yang berkaitan dengan objek pengamatan untuk menjawab apakah hipotesis diterima atau ditolak, misalnya jeruk *berbentuk bulat, warnanya kuning, dan rasanya asam* setelah dirasa. Tahap terakhir, ialah merangkum semua informasi yang telah dikumpulkan dan menuliskannya ke dalam bentuk uraian singkat dengan memperhatikan aspek-aspek penilaian yang telah dijelaskan.

Setelah melaksanakan semua tahapan inkuiri dalam menulis fakta, masing-masing kelompok menyampaikan hasil temuannya di forum kelas. Peserta didik dari kelompok lain menanggapi dengan cara berkomentar atau bertanya-jawab. Penulis memantau jalannya diskusi yang sedang berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mencatat semua kejadian penting selama proses diskusi berlangsung.

Pada pertemuan selanjutnya, penulis melakukan penilaian keterampilan menulis fakta dengan menggunakan model inkuiri. penulis kembali menyediakan tiga objek pengamatan, miniatur rumah limas, tomat, dan bunga plastik. Peserta didik mengerjakan evaluasi tersebut secara mandiri. Hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel
Hasil Penilaian Akhir Menulis Fakta

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Predikat	Keterangan
1	≥ 85	3 orang	A	Melampaui KKM
2	76—84	13 orang	B	Melampaui KKM
3	67—75	8 orang	C	Melampaui KKM
4	<67	6 orang	D	Tidak melampaui KKM
Jumlah		30 siswa		

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan, yaitu sebanyak 24 orang siswa atau 80%. Hanya enam (6) orang siswa atau 20% yang memperoleh nilai di bawah KKM. Secara umum, model pembelajaran inkuiri memberikan kontribusi yang positif dalam pembelajaran menulis fakta secara mandiri.

Dilihat dari proses yang dilaksanakan, kualitas pembelajaran semakin baik daripada sebelum-sebelumnya. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Peserta didik menjadi lebih aktif, terutama dalam proses mengamati. Peserta didik juga menjadi lebih antusias untuk mengajukan berbagai pertanyaan seputar materi pembelajaran. Yang terpenting ialah peserta didik menjadi lebih cepat dan tanggap dalam menerima dan mengerjakan setiap instruksi yang diberikan.

d. Kendala-kendala yang Dihadapi

Selama penerapan model inkuiri dalam pembelajarn menulis fakta di kelas, banyak kendala yang dihadapi penulis.

Pertama, sebagian besar peserta didik tidak memiliki pengetahuan tentang pembelajaran inkuiri. Hal itu membuat penulis bekerja lebih keras untuk menjelaskan hakikat inkuiri dan tahapan-tahapannya. Kegiatan ini sendiri menghabiskan hampir satu jam pelajaran sehingga pada pertemuan pertama,

tahapan yang menjadi kerangka berpikir inkuri belum optimal penggunaannya.

Hampir sebagian besar peserta didik juga terlalu asyik dengan kegiatan pengamatannya. Pada saat ditanya, peserta didik memang sangat menyenangi kegiatan mengamati objek-objek nyata. Sebagian waktu habis hanya untuk melakukan kegiatan pertama, yaitu pengamatan. Penulis telah mengantisipasi dengan mengawasi kerja tiap-tiap kelompok dengan mengingatkan setiap tahapan yang harus dikerjakan sebelum menulis fakta.

Berikutnya, beberapa orang peserta didik terlalu sering bersenda gurau selama proses pengamatan berlangsung sehingga mengganggu konsentrasi peserta didik lain yang sedang melakukan pengamatan. Penulis menegur peserta didik tersebut untuk menghentikan aktivitas yang dapat mengganggu kerja tiap-tiap kelompok.

e. Faktor-faktor Pendukung

Keberhasilan penerapan model inkuri dalam pembelajaran menulis fakta didukung oleh beberapa faktor. Pertama, sikap terbuka dari peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang baru mereka dapatkan. Penulis memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena banyak manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran ini, misalnya peserta didik dapat membedakan fakta dan bukan fakta, menumbuhkan karakter gotong royong/kerja sama, serta dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik itu sendiri.

Materi pembelajaran yang bersifat kontekstual juga menjadi faktor pendukung dalam penerapan model inkuri ini. Salah satunya yang dilakukan dalam pembelajaran ini dengan menyiapkan objek-objek pengamatan yang kontekstual. Objek-objek yang diamati pun ada di sekitar dan dekat dengan

kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran yang dilakukan didukung dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Pernyataan itu sesuai dengan pendapat Sanjaya (2013:256) yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang bersifat kontekstual merupakan sebuah proses pengaktifan kembali pengetahuan peserta didik yang telah ada (*activating knowledge*). Penulis memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk mentransfer pengetahuan yang baru.

Penulis berasumsi bahwa peserta didik akan antusias dalam pembelajaran apabila yang dipelajari itu dekat dengan kehidupan mereka. Misalnya, peserta didik akan lebih mudah menuliskan fakta-fakta tentang gunung Dempo daripada menuliskan fakta-fakta tentang gunung Bromo. Alasannya, gunung Dempo lebih dekat dengan kehidupan peserta didik daripada gunung Bromo.

f. Alternatif Pengembangan

Pembelajaran menulis fakta dengan menggunakan model inkuiri dapat dikatakan berhasil. Pembelajaran ini dirancang dengan mengikuti tahapan-tahapan yang menjadi kerangka berpikir inkuiri. Penulis berusaha semaksimal mungkin melakukan langkah-langkah pembelajaran tersebut. Akan tetapi, untuk meningkatkan prosesnya menjadi semakin baik, penulis menawarkan alternatif pengembangan dalam pembelajaran.

Alternatif pengembangan yang dapat dilakukan adalah dengan menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat itu. Pengembangan bahan ajar ini sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar hendaknya disusun secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal itu akan sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan hal itu, Nunan dalam Tomlinson (2007:109) mengemukakan setidaknya ada enam prinsip dalam pengembangan bahan ajar, yaitu sebagai berikut.

1. *Materials should be clearly linked to the curriculum they serve.*
2. *Materials should be authentic in terms of the text and task.*
3. *Materials should stimulate interaction.*
4. *Material should allow learners to focus on formal aspects of the language.*
5. *Materials should encourage learners to develop learning skills, and skills in learning.*
6. *Materials should encourage learners to apply their developing skill to the world beyond classroom.*

D. Kesimpulan dan Harapan

Bedasarkan hasil penerapan model inkuiri dalam pembelajaran menulis fakta pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Pagaram dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan-peningkatan, baik secara kuantitas (hasil) maupun secara kualitas (proses).

Secara kuantitas dapat diketahui dari hasil penilaian yang dilakukan di akhir pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 80% siswa atau sebanyak 24 dari 30 orang siswa memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 67. Sementara itu, 20% siswa atau sebanyak 6 orang siswa memperoleh nilai di bawah KKM yang ditentukan.

Secara kualitas atau dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadilebih aktif dan lebih antusias dalam menulis fakta. Hal itu ditunjukkan dengan keterlibatan semua peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menulis fakta. Peserta didik terlihat aktif dengan saling bertanya jawab dalam kelompok-kelompok kecil yang dibentuk sebelumnya. Peserta didik juga

memperhatikan dengan teliti dan menerapkan setiap langkah-langkah yang menjadi kerangka operasional dalam menulis fakta.

Bagi peserta didik, kegiatan menulis fakta bukan lagi suatu hal yang sulit, terlebih setelah mengikuti tahapan-tahapan inkuiri. Kegiatan seperti mengamati, mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan menyimpulkan sangat membantu peserta didik dalam proses menulis fakta. Melalui model inkuiri, peserta didik dapat dengan mudah menulis fakta daripada hanya sekadar menentukan fakta dari suatu teks.

Penulis menyarankan, khususnya kepada guru Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah menengah atas untuk dapat mencoba melaksanakan pembelajaran menulis fakta dengan memakai model inkuiri. Hal itu sangat berguna untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya menulis fakta. Selain itu, para guru hendaknya lebih mengoptimalkan kembali penggunaan berbagai model pembelajaran yang akan dipakai sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, Nove. 2016. *Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Inkuiri*, (Online), (novehasanah.blogspot.co.id/2016/01/kelebihan-kelemahan-model-inkuiri.html?m=1), diakses tanggal 15 Oktober 2016.
- Nurhadi. 2002. *Contextual Teaching Learning (CTL)*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Tomlinson, Brian (Ed). 2007. *Developing Materials for Language Teaching*. Cambridge: University Press.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

REGULASI DIRI SISWA DALAM KUIS TIGA BABAK (KUTIB) PEMBELAJARAN PELAFALAN KATA BAKU

Heri Sucipto, M.Pd.
SMK Negeri 11 Samarinda, Kalimantan Timur

A. Pengantar

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan karya Pengalaman Pembelajaran Terbaik (*Best Prestice*) dengan judul “Regulasi Diri dalam Kuis Tiga Babak (KUTIB) Pembelajaran Pelafalan Kata Baku” dalam rangka Lomba Olimpiade Guru Tingkat Nasional Tahun 2017 yang diselenggarakan oleh Kementrian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. Penyusunan proposal model ini ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tri Raharjo, S.Pd. M.M., selaku Kepala SMK Negeri 11 Samarinda, atas dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan karya Pengalaman Pembelajaran Terbaik (*Best Prestice*) ini. Penulis sadar masih banyak kekurangan dalam penulisan karya Pengalaman Pembelajaran Terbaik (*Best Prestice*) ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun penulis harapkan. Semoga penulisan proposal inovasi pembelajaran ini bermanfaat bagi perbaikan dan pengembangan pendidikan.

B. Masalah

a. Latar Belakang Masalah

Kemenarikan dan kebermaknaan pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan oleh penguasaan strategi, pendekatan, model, metode, bahan ajar, media, serta sintak (langkah) pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang santai, menyenangkan, dan penuh dengan wahana informasi

kebahasaan terbaru untuk perkembangan intelektual siswa dalam berbahasa baik secara tulis atau lisan. Kompleksitas materi kompetensi dasar memerlukan strategi pembelajaran dan penerapan rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran yang harus didesain sedemikian rupa agar efektivitas proses pembelajaran dapat maksimal dan mampu melampaui ketercapaian ketuntasan minimal. Peran guru bahasa Indonesia dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasi pelafalan kata baku dalam pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dengan perancangan strategi pembelajaran yang ideal serta ditunjang bahan ajar, dan kecakapan guru dalam mengintegrasikan dan mempersuasi siswa tanpa membedakan suku bangsa dan budaya sehingga mereka mau dan mampu secara sadar berbahasa Indonesia yang baku di lingkungan sekolah agar hasil yang dicapai dalam penguasaan kompetensi ini lebih maksimal. Menurut Chaer (2011:131) bahwa kriteria kata baku atau tidaknya sebuah kata dapat dilihat dari segi lafal, ejaan, gramatika, dan kenasionalannya.

b. Permasalahan

Pelafalan kata baku merupakan salah satu materi yang perlu diukur ketercapaian kompetensinya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMK semester ganjil. Kemampuan siswa untuk dapat melafalkan kata baku secara tepat (benar) merupakan hal relatif sulit karena siswa berasal dari latar belakang bahasa, sosial, budaya, dan lingkungan yang sangat majemuk. Ragam dan pola berbahasa siswa di sekolah sangat dipengaruhi dari sikap dan kebiasaan berbahasa yang berada di lingkungan keluarga (keterkaitan suku dan bahasa Ibu), dari lingkungan masyarakat sekitar yang berperan membentuk karakter gaya berbahasa siswa (pengaruh adaptasi lintas suku), dan dari peran media sosial yang tumbuh pesat. Ragam berbahasa siswa di sekolah seharusnya mengacu pada pernyataan Iskak dan Yustinah: (2006:14)

bahwa pemakaian bahasa baku dalam ragam bahasa lisan dapat diidentifikasi melalui dua kriteria: (1) lafal yang sesuai dengan sistem bunyi bahasa Indonesia dan (2) lafal yang tidak menampakkan ciri kedaerahan atau ciri asing.

c. Strategi Pemecahan Masalah

1. Deskripsi strategi pemecahan masalah yang dipilih

Permasalahan pembelajaran kata baku yang tergolong konvensional diatasi dengan melakukan strategi pembelajaran dengan penerapan Kuis Tiga Babak (Kutib). Strategi Kutib ini merupakan perpaduan antara (1) produk terapan bahan ajar yang disusun penulis dan (2) Tahap pembelajaran pelafalan Kata baku yang disusun semacam terapan kuis berbabak dengan perbedaan karakter dan teknis pelaksanaan setiap babak. Dalam ketiga babak tersebut, terdapat empat perbedaan variasi mencolok yang terjadi dalam pembelajaran, meliputi: (1) perbedaan metode yang digunakan dalam tiap babak, (2) perbedaan jumlah keterlibatan peserta didik (siswa) dalam tiap babak, (3) perbedaan alat bantu (media) dan bahan ajar dalam tiap babak, dan (4) perbedaan raihan karakter siswa yang diperoleh dari pembelajaran dalam tiap babak. Ketiga langkah operasional (babak) pembelajaran dengan Strategi Kutib dilakukan selama 60 menit. 30 menit lainnya diperuntukkan dalam pelaksanaan tahap apersepsi dan motivasi belajar (prababak) selama 10 menit, dan tahap refleksi dan konklusi pasca babak selama 10 menit.

2. Penjelasan tahapan operasional pelaksanaannya

Strategi Kutib berarti semacam strategi dengan model permainan kuis yang disusun 3 (tiga) babak (tahap) dalam dua pertemuan pembelajaran sebagai berikut dengan menerapkan produk bahan ajar. Babak 1—3 dilakukan pada pertemuan pertama, dan terapan evaluasi pembelajaran dengan Sistem Acak

Puzzle dua paket dilakukan pada pertemuan kedua. Adapun deskripsi ketiga babak tersebut adalah sebagai berikut.

Babak Pertama dengan metode praktik ucap (lafal) pola gilir, siswa menentukan satu kata baku dari dua variasi kata berbeda. Babak dilakukan dengan sistem individu. Tahap ini memfokuskan pada kemampuan pelafalan tiap kata baku. Fokus penerapan babak ini yakni mengidentifikasi kompetensi siswa melafalkan kata-kata yang terklasifikasi sebagai kata baku secara tepat. Siswa mampu memilih dan memilah kata berdasarkan baku atau tidak baku. Tahap ini dilakukan dengan metode praktik ucap (lafal) secara pola gilir berdasarkan perlakuan tiap individu dengan prinsip pemerataan dan keadilan seluruh kelas tanpa perwakilan. Pelaksanaan babak ini melalui sistem presensi kelas atau tata urutan posisi meja. Dalam konsep ini, dilakukan secara terbuka dengan mengutamakan kepedulian guru untuk mencermati potensi dan memberi penguatan pelafalan siswa, dan mengefektifkan waktu pelaksanaan.

Babak kedua dilakukan dengan metode inkuiri (simak-tulis lafal) pola berpasangan teman seajar posisi meja, siswa menemukan satu kata tidak baku dari satu kalimat sederhana yang diucapkan oleh guru dalam rekaman. Identifikasi kemampuan siswa dalam menentukan satu kata tidak baku dalam setiap kalimat yang dilafalkan oleh guru dilakukan ditunjang oleh alat bantu berupa rekaman yang digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa harus konsentrasi penuh secara berpasangan mencermati kata demi kata dari rekaman tersebut. Fokus pada tahap dua ini ialah menemukan kata yang tidak baku, berbeda dengan tahap sebelumnya yang fokus menentukan kata baku.

Babak Ketiga dilakukan dengan metode diskusi kelompok dengan pola adu cermat, siswa menentukan kata tidak baku yang terdapat dalam satu teks argumentasi sebagai bahan ajar yang disusun guru. Babak ini menerapkan

metode diskusi kelompok dengan pola adu cermat, setiap kelompok beranggotakan 4—5 orang disesuaikan dengan proporsional kelas. Identifikasi kemampuan siswa membaca keseluruhan kalimat demi kalimat sebanyak tiga paragraf dalam satu teks argumentasi. Setiap paragraf tersebut terdapat kata-kata yang tidak baku dengan jumlah yang berbeda pada tiap paragraf, jumlah keseluruhan kata tidak baku dalam teks tersebut sebanyak 25 kata. Aspek menulis dapat diidentifikasi dari kemampuan siswa menuliskan kata baku dari temuan kata-kata yang tidak baku pada teks tersebut. Fokus pada tahap dua ini ialah menemukan kata yang tidak baku, tentu sama dengan tahap kedua, namun pada tahap sebelumnya menggunakan media atau alat bantu rekaman dalam menentukan kata tidak baku.

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Kutib merupakan strategi pemecahan masalah yang dipilih karena kontekstual pembelajaran pelafalan kata baku yang dilaksanakan di sekolah tidak dapat dipisahkan dengan keberadaan demografi siswa, terutama pada aspek sosial dan budaya (logat kesukuan) mereka. Siswa di sekolah multisuku, namun sebagian besar bersuku bangsa Jawa, sebagian yang lain bersuku bangsa Bugis, dan suku bangsa lainnya. Pengaruh logat atau dialek masih sangat kental dalam pelafalan komunikasi siswa di sekolah. Pengaruh tersebut sesekali juga tertuang dalam ragam tulis siswa saat penugasan pembelajaran. Oleh karena itu, Kutib sebagai upaya untuk menjadi wahana pembelajaran yang efektif dan menarik dalam menyikapi perbedaan dinamika suku di sekolah Bahan ajar yang disajikan dalam Kutib ini menggunakan pendekatan dengan (1) gaya bahasa berorientasi pada khasanah berbagai kejuruan atau program keahlian yang ada di SMK Negeri 11 dan juga berkaitan dengan (2) konsep pendekatan kearifan lokal di sekitar kawasan

sekolah (Kecamatan Palaran/ Kota Samariinda). Kedua hal tersebut menjadi kekhasan tersendiri atau keunikan strategi Kutib dibandingkan dengan strategi konvensional yang telah ada. Kekhasan Kutib ini juga ditunjang dengan sistem tiga babak yang berjenjang atau bertahap dengan berbagai perbedaan karakter antarbabak tersebut, sehingga kekhasan babak yang ada dalam Kutib ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, dan bermanfaat. Secara spesifik, kekhasan khasanah kejuruan dan kontekstual kearifan lokal yang ada di Kutib ini dapat dilihat dari pilihan kata dan kalimat yang tertuang dalam teks bahan ajar tiga babak pada Kutib ini.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

1. Babak Pertama

Babak pertama ini dilakukan dalam alokasi waktu 20 menit dengan sintak kegiatan sebagai berikut. (1) guru memaparkan ringkas seluruh kegiatan ditahap ini; (2) guru mengondisikan teknik pola gilir yang akan diterapkan pada babak ini berdasarkan presensi atau posisi meja kepada siswa; (3) guru mengoperasikan komputer jinjing, proyektor, dan layar (tampilan *slide*); (4) guru menginstruksikan siswa untuk menentukan satu kata baku dari dua variasi kata berbeda (contoh: *tek-nik* atau *teh-nik*); (5) setelah ditentukan, siswa diminta untuk melafalkan kata yang baku dari pilihan yang ditentukannya; (6) guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan paparan singkat berkaitan dengan kata baku tersebut. Jumlah pasangan kata sebagai bahan ajar sebanyak 50 butir pilihan (pasangan kata baku-tidak baku) atau disesuaikan kebutuhan dan proporsional jumlah siswa dalam satu kelas. Pergantian tampilan layar dilakukan dengan interval periode 5—20 detik sesuai jenis kata yang ditampilkan.

Contoh: tampilan layar (*slide*) yang dimunculkan bergilir sesuai urutan nomor



Babak ini dilakukan untuk pembangunan karakter siswa yang dapat memiliki rasa jujur dan tanggung jawab melakukan tindak pelafalan kata baku secara benar. Karakter jujur dapat diidentifikasi dari kemampuan siswa menjawab terbuka dengan tegas dan jelas secara berurutan, serta tidak diperbolehkan menanya jawaban dari teman lainnya karena langsung diamati oleh guru mata pelajaran. Karakter tanggungjawab dapat diidentifikasi dari kemampuan siswa dengan kesadaran tinggi berupaya menjawab benar secara individu karena jawaban itu akan berpengaruh terhadap semangat dan kepercayaan diri.

2. Babak Kedua

Pada babak kedua, jalinan interaksi antarteman dalam satu pasangan akan semakin memberi banyak masukan dan memudahkan menentukan satu pilihan kata yang tidak baku secara cepat dari hasil penyimakan rekaman guru. Bila tiap pasang siswa mampu menemukan kata tidak baku, pasangan tersebut juga harus dapat menentukan kata baku sehingga kalimat tersebut menjadi berterima, logis, dan sesuai PUEBI. Penerapan babak ini dilakukan dengan optimalisasi kepedulian guru untuk mencermati potensi kecakapan pasangan

siswa dalam menemukan pelafalan yang salah dari rekaman dan mengefektifkan waktu pelaksanaan tersebut. Alat bantu sebagai media pembelajaran harus rekaman suara asli dari guru agar dapat menimbulkan antusias dan kebanggaan dari siswa terhadap gurunya dan kompetensi pelajaran ini.

Pembelajaran babak kedua dilakukan dengan langkah berikut. (1) Seluruh siswa dalam ruangan harus dipastikan dapat menyimak rekaman tersebut secara jelas dengan mengondisikan ruang kelas dalam keadaan tenang; (2) Instruksikan siswa untuk menyiapkan lembar kerja yang telah dibagikan; (3) Putar (aktifkan) dan perdengarkan rekaman tersebut; (4) Siswa diminta untuk segera menentukan pilihan kata tidak baku setiap pelafalan kalimat atau pengulangan pelafalan tiap kalimat berakhir. Jumlah kalimat yang dilafalkan guru sebanyak 25 butir; (5) Siswa dimohon untuk dapat menulis kata dengan sajian huruf yang jelas dan rapi; (6) Setelah selesai, siswa dapat mengumpulkan lembar kerja di meja guru; (7) Guru memberikan penguatan, klarifikasi/ pemberian jawaban yang tepat dan sesuai dari butir 1 hingga 25 serta bila perlu dan memungkinkan; (8) guru memberikan alasan atau paparan yang logis pada setiap nomor kepada siswa. Waktu pelaksanaan seluruh kegiatan tahap ini ini selama 20 menit.

Contoh: silakan tekan **ctrl + click**



Tampilan layar (*slide*) digunakan bila terdapat kendala dalam pengaktifan rekaman guru atau gangguan dari kualitas volume suara seperti kurang nyaring, atau tidak terdengar jelas. Tampilan layar dimunculkan bergilir sesuai urutan nomor.



Melalui metode inkuiri (simak-tulis) pola berpasangan, siswa menemukan satu kata tidak baku dari satu kalimat sederhana yang diucapkan oleh guru dalam rekaman (contoh: Adi sedang *praktek* memperbaiki komputer di laboratorium). Kata tidak baku dari contoh kalimat dalam rekaman tersebut adalah “*praktek*”. Alat bantu yang digunakan yakni data rekaman dari guru mata pelajaran dan ditunjang kamus bila seketika ada hal yang harus diklarifikasi lebih lanjut.

Pembangunan karakter siswa dalam babak ini rasa disiplin dan tanggung jawab. Karakter disiplin dapat diamati dari kemampuan sepasang siswa dalam memanfaatkan waktu untuk menyimak dengan cermat dan saksama, berdiskusi dengan pasangan atau rekan sejawat secara maksimal, dan mengambil keputusan secara cepat dan berurutan. Karakter tanggungjawab dapat diamati dari kemampuan siswa yang sadar dan berpikir logis memberi argumentasi singkat dalam berdiskusi dengan pasangannya atas satu jawaban yang ditentukan atau dipilih dari deret kalimat dalam setiap rekaman kalimat. Jawaban siswa itu berpengaruh kepada kepercayaan pasangannya.

3. Babak Ketiga

Babak ketiga dalam Kutib dialokasikan waktu kegiatan yaitu sekitar 20 menit dengan langkah kegiatan berikut. (1) Guru memaparkan ringkas kegiatan ditahap ini; (2) Guru mengondisikan teknik diskusi kelompok kepada seluruh siswa dengan pembagian anggota kelompok yang ditentukan berdasarkan presensi agar lebih adil; (3) Guru membagikan lembar kerja kelompok dan teks argumentasi; (4) Guru mengoperasikan komputer jinjing, proyektor, dan layar (tampilan *slide*) untuk menampilkan teks negosiasi secara bergantian paragraf demi paragraf dalam bentuk lebih besar dari ukuran teks yang dibagikan. Tampilan tersebut digunakan agar memberikan kenyamanan dan kejelasan membaca teks bagi seluruh siswa; (5) Guru menginstruksikan siswa untuk menentukan 25 kata tidak baku yang terdapat dalam satu teks argumentasi; (6) guru mengklarifikasi jawaban siswa dengan kunci jawaban yang telah disusun dengan mengondisikan siswa untuk mengecek jawaban pada lembar kerja kelompoknya masing-masing; (7) Guru memberi penguatan dan paparan singkat terhadap alasan dari setiap butir jawaban kata tidak baku tersebut. Alat bantu media pembelajaran yang digunakan yakni lembar teks deskripsi, lembar kerja kelompok, komputer jinjing, proyektor, dan layar (tampilan teks).

Contoh: *slide* paragraf 1 yang diterapkan dalam babak ketiga



Pembangunan karakter siswa dalam babak ketiga ini yaitu siswa dapat memiliki rasa jujur dan santun. Karakter jujur dapat diamati dari kemampuan

siswa secara berkelompok dalam mengoreksi sendiri jawaban kata tidak baku yang telah ditulis, disesuaikan dengan kunci jawaban. Kepercayaan atas kejujuran siswa secara berkelompok dapat meningkatkan kebanggaan kelompok terhadap pembelajaran kompetensi dasar ini. Karakter santun dapat diamati dari kemampuan antarsiswa dalam berkelompok secara sadar dan logis memberi argumentasi atau alasan terhadap jawaban yang ditentukan dengan mengutamakan adab, etika, dan kesantunan berbahasa dalam berkomunikasi terhadap rekan sekelompoknya. Hal itu dilakukan agar kebersamaan dan kepercayaan antarsiswa dapat terjalin dengan baik dan kondusif.

Pelaksanaan tiga babak dalam Kutib ini dilakukan pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, dilakukan penilaian evaluasi dengan teknik tes instrumen dua paket Sistem Acak Puzel (SAP), siswa menyusun deret kata yang disusun acak oleh guru dalam lembar kerja siswa menjadi satu kalimat. Selain itu dalam SAP, siswa secara perorangan diharapkan mengidentifikasi satu kata tidak yang baku dalam setiap kalimat, lalu menyunting kalimat tersebut. SAP ini merupakan rancangan penulis yang disusun untuk evaluasi pembelajaran pelafalan kata baku dengan strategi KUTIB.

c. Hasil yang Dicapai

Hasil yang dicapai dari pembelajaran dengan startegi Kutib ini yakni sebagai berikut.

Terbentuk regulasi diri siswa yang terintegrasi dengan latar sosial budaya dan kompetensi keahlian siswa. Regulasi diri itu telah terbangun karena antarmereka telah terjalin kebersamaan dalam komunikasi dengan tanpa membedakan berbagai latar belakang sosial budaya, saling memberikan nasihat dan klarifikasi atas kesalahan pelafalan kata dan penulisan

antarteman, dan meminimalisasi pengaruh pelafalan kata dari bahasa daerah siswa secara Individu (dialek). Setelah pembelajaran ini, siswa mulai sadar dan peka dalam upaya menggunakan kata baku yang benar dalam forum formal dan resmi pada saat pembelajaran. Minim sekali siswa yang berbicara atau melafalkan kata dengan logat yang menonjol. Siswa juga mulai membiasakan diri untuk benar dan tepat dalam melafalkan kata-kata yang berhubungan dengan atau aspek kompetensi program keahlian atau kejuruan mereka, seperti: ‘teknik’ bukan ‘tehnik’, ‘praktik’ bukan ‘praktek’, ‘sistem, bukan sistim’, ‘automotif’ bukan ‘otomotif’, ‘kriya’ bukan ‘kria’, ‘fesen’ bukan ‘fashion’, dll.

Terbentuk regulasi siswa dalam pola kesadaran mereka untuk lebih percaya diri dalam melafalkan dan menuliskan kata baku dalam situasi pembelajaran formal. Regulasi ini membiasakan siswa dalam menganalisis kata berdasarkan orientasi kamus dan kaidah acuan perubahan dari EyD menjadi PUEBI, menjalin kebersamaan dalam komunikasi dan saling memberikan nasihat dan klarifikasi atas kesalahan pelafalan dan penulisan antarteman, dan meminimalisasi pengaruh pelafalan kata dari bahasa asing, bahasa gaul, bahasa daerah dan bahasa media masa baik cetak atau pun elektronik. Pembiasaan kemampuan pelafalan kata baku yang tepat pada forum yang resmi merupakan dampak keantusiasan siswa menerapkan Kutib dalam pembelajaran.

Kemampuan pelafalan kata baku dari diri siswa dan pembiasaannya setelah pembelajaran menjadi efek metakognitif yang positif dari kepekaan mereka mamahami fakta kata dan seluk beluk yang melingkupinya, konsep pembentukan kata dan permaknaannya, serta prosedur dari kata atau kelas kata yang telah dipelajarinya. Regulasi diri positif yang lain dan merupakan dampak dari pembelajaran ini adalah siswa lebih berani tampil

mempresentasikan materi, tidak malu bertanya, dapat menyampaikan pendapat, ide dan gagasan dalam situasi formal dan forum resmi, serta tanggap dan peduli dalam menulis dan mengoreksi tulisan yang tidak baku baik secara langsung atau tidak langsung dalam kompetensi pembelajaran yang lain (siswa lebih peka dalam berbahasa, terutama pada pelafalan kalimat)

Terapan babak dengan variasi model, bahan ajar, dan jumlah keterlibatan siswa membentuk potensi karakter berbahasa siswa. Dari strategi Kutib ini menjadikan efek terintegrasi antara budaya membaca (deret lafal kata), menyimak atau mendengar (rekaman kalimat guru guru), menulis (beda kata baku dan tidak baku), dan berbicara (mendiskusikan temuan kata tidak baku dalam paragraf/ teks). Aktualisasi yang lengkap seluruh ranah keterampilan berbahasa dalam kompetensi pelafalan kata baku dengan penerapan strategi Kutib ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna. Hasil yang dicapai dari pembelajaran Kutib ini, yakni tumbuh karakter jujur, disiplin, tanggung jawab, dan santun dalam pelafalan kata baku baik secara lisan atau menungkan dalam bentuk tulisan, terutama dalam situasi formal dan forum resmi pada saat situasi pembelajaran di sekolah. Efektifitas proses, efisiensi waktu pelaksanaan yang terintegrasi, dan yang terpenting yakni capaian hasil kualitas belajar dan kecakapan kompetensi siswa yang tergolong mumpuni dalam mengenal, membedakan, memahami, melafalkan kata-kata yang tergolong baku dan tidak baku baik secara tekstual atau kontekstual di sekolah adalah nilai lebih pembelajaran Kutib ini.

Pembelajaran pelafalan kata baku dengan Kutib ini secara umum menggunakan pendekatan lisan/ aural-oral seperti yang dinyatakan Ghazali (2010:94) bahwa menyajikan bahasa kepada siswa secara bertahap. Bahasa

dianggap sama dengan bahasa lisan, dan bahasa tulis dianggap sebagai perluasan dari bahasa lisan. Senada dengan hal tersebut, dalam Kutib, pola urutan berjenjang vertical dalam penerapan pelafalan dilakukan berjenjang dalam hierarki kebahasaan, mulai dari deret kata, pilihan kalimat, hingga kumpulan paragraf dalam teks argumentasi. Hal tersebut dipilih penulis untuk memberikan pola pembelajaran sistematis yang bertahap dari unsur kebahasaan mudah hingga susah. Dalam Kutib ini juga menekankan pada pembelajaran bahasa lisan (pelafalan) yang dikombinasikan dengan berbagai bahan ajar.

Ketercapaian nilai hasil belajar siswa dalam evaluasi strategi KUTIB dengan instrumen model SAP. Sistem Acak Puzzel telah merupakan langkah tepat dan akurat untuk mengukur ketercapaian hasil belajar dengan penerapan model permainan yang menarik, menantang, dan bernuansa wawasan intelektual yang berhubungan dengan pelafalan kata baku dengan skala pengukuran yang telah ditetapkan. Kemandirian dan kemampuan kompetensi siswa telah teruji dalam model penilain SAP ini dan mereka mampu meraih nilai maksimal sebagai acuan ketuntasan pembelajaran kometensi ini.

d. Kendala-kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni kendala teknis dan kendala nonteknis. Kendala teknis pertama yaitu, ketidakefektifan penjadwalan mapel di kelas. Pada waktu pembelajaran kata baku, penjadwalan menjadi kendala karena pelaksanaan berlangsung pada siang hari sehingga berdampak pada beberapa siswa tertetu yang kurang motivasi belajar dan berimbas dalam pengaruh efektifitas pada awal pembelajaran. Namun, dengan pendekatan dan motivasi pada awal pembelajaran, siswa dapat semangat belajar dan begitu masuk babak pertama kondisi

pembelajaran sudah kondusif. Kendala teknis kedua yaitu kualitas rekaman dan tayangan (media). Rekaman telah dibuat semaksimal mungkin, namun ada beberapa kata tertentu dari rekaman guru dalam satu soal yang kurang jelas dari pendengaran siswa, sehingga guru (penulis) mengulangi pelafalan tersebut secara lisan dan dengan suara lantang dan jelas atau menyajikan tampilan layar (slide).

Kendala nonteknis yang berupa kemampuan daya kognitif siswa dan pengaruh bahasa ibu dalam pelafalan kata tertentu. Statregi babak yang melibatkan berbagai cara pelaksanaan, yakni perorangan, sepasang, dan tim kecil telah mengatasi secara tidak langsung kendala itu. Guru hanya memberi penguatan dan motivasi terhadap upaya dan semangat siswa dalam pelafalan kata baku, serta membenaran kata baku yang tepat.

e. **Faktor-faktor Pendukung**

Faktor pendukung terdiri dari tiga hal sebagai berikut. Pertama, antusias siswa dan motivasi pemertabatan bahasa. Pengaruh tahap apersepsi atau prakondisi pembelajaran pada sebelum awal babak pertama, guru berhasil menjabarkan tujuan pembelajaran dan sistematika alur proses Kutib yang terdiri dari tiga babak dengan berbagai perbedaan karakter antarbabaknya membuat rasa penasaran dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran hingga akhir pertemuan kelas. Kesadaran untuk bersikap positif dan berpola pikir konstruktif dalam pelafalan yang benar adalah wujud upaya pemertabatan bahasa dari siswa selaku pengguna bahasa Indonesia sebagai kaum terpelajar dalam situasi formal di sekolah. Guru senantiasa memberi penguatan karakter siswa dalam pemertabatan bahasa terhadap dinamika bahasa prokem, bahasa asing, modernisasi zaman, serta bahasa pada sosial media yang turut memengaruhi eksistensi pemertabatan bahasa Indonesia. Paparan singkat guru tentang penguatan karakter dengan penekanan deduktif

dalam pemertabatan bahasa berhasil membuka interpretasi wawasan dan pengetahuan baru bagi siswa

Faktor pendukung kedua, yakni keberagaman jurusan sebagai sumber media. Keberagaman tujuh program keahlian/ kejuruan meliputi Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, Teknik Alat Berat, Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik Mesin (Pengelasan), Tata Busana, dan Kriya Keramik yang ada di sekolah menjadi kelebihan khusus bagi guru dalam menentukan bahan ajar. Bahan ajar itu, meliputi pilihan kata dan kalimat dalam rekaman, penyusunan teks argumentasi yang dikemas dalam tiga babak, serta penyusunan instrumen evaluasi yakni soal dalam Sistem Acak Puzzel.

Faktor pendukung ketiga yakni aktualisasi konteks bahan ajar. Penyusunan bahan ajar dan instrumen penilaian juga dipengaruhi oleh keberadaan lingkungan demografi dan geografis sekitar sekolah. Kata, kalimat, paragraf, dan teks yang disusun sebagai bahan ajar sangatlah bercorak konten lokalitas setempat dan terbaru sehingga menimbulkan kemenarikan kontekstual dan selalu memancing keingintahuan siswa terhadap bahan ajar-demi bahan ajar berikutnya dalam lintas babak sehingga sangat memengaruhi semangat belajar siswa dalam pembelajaran.

f. Alternatif Pengembangan

Kutib ini merupakan terobosan strategi dan bahan ajar dalam pembelajaran pelafalan kata baku, namun tetap memerlukan inovasi pengembangan yakni sebagai berikut.

1. inovasi pada peningkatan kualitas rekaman dan tayangan layar. Pada masa selanjutnya, baik penulis maupun pihak lain dapat mengembangkan produk terutama dari segi tampilan audio visualnya sehingga rekaman dari guru juga dapat terlihat tayangan gambar wajah, tubuh, dan ekspresi

pelafalan baku dari guru dan berdampak pembelajaran tentu akan semakin menarik.

2. Inovasi pada diksi, kalimat, paragraf, dan teks yang dikorelasikan dengan kompetensi keahlian dan demografi sosial siswa dalam tiap sekolah setempat. Tiap sekolah tentu berbeda program keahlian. Jadi penyuntingan dan pemilihan kata, kalimat, paragraf, dan teks yang baru dengan menyesuaikan dengan komposisi program keahlian sangat perlu dilakukan. Kepentingan tersebut tentu disesuaikan dengan lokalitas setempat dalam sekolah yang lain dengan kepekaan, keaktifan dan kekreatifan masing-masing guru.
3. Inovasi pada pengembangan desain babak dan penggunaan tes awal, harus menjadi perhatian dalam peningkatan kualitas dan kuantitas dari strategi yang telah dilaksanakan ini.

D. Kesimpulan dan Harapan

Kutib relevan dengan mapel bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan regulasi diri siswa pada kompetensi pelafalan kata baku dalam pembelajaran yang berkualitas, aktual, dan menyenangkan.

- a. **Berkualitas.** Kutib ini dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran dengan sistem penerapan tiga babak ini dari aspek proses, 1) dapat menumbuhkan karakter sikap berbahasa siswa yang santun, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab, 2) dapat meningkatkan kemandirian dan keberanian berbicara, 3) dapat mengintegrasikan antarranah keterampilan berbahasa tidak semata pada aspek berbicara dan penerapan babak yang berjenjang.
- b. **Aktual.** Pembelajaran pelafalan kata baku dengan menerapkan strategi Kutib merupakan 1) terobosan baru, temuan baru, strategi baru yang dapat senantiasa dimodifikasi sesuai dengan perkembangan berbahasa

siswa, dan 2) Pembagian alokasi jam secara proporsional apersepsi (20') babak I (20'), babak II (20'), babak III (20') serta refleksi dan penutup (10') sangat ideal karena telah sukses dilaksanakan secara efektif dari segi penyajian dan efisien dalam penerapan waktu secara proporsional berdasarkan sintak atau langkah pelaksanaan yang berbeda pada tiap babak.

- c. **Menyenangkan.** Penerapan babak yang berjenjang dengan perbedaan sistem pelaksanaan dan karakter antarbabak akan menimbulkan antusias siswa dan rasa keingintahuan siswa untuk lebih mendalami, memperkaya, dan meningkatkan kemampuan pelafalan kata baku dalam bahasa Indonesia. Hal tersebut teridentifikasi karena belajar pelafalan dengan menggunakan strategi Kutib seraya belajar tapi bermain, bermain tapi belajar yang dilaksanakan dengan maksud serius tapi diekspresikan secara santai dan penuh keakraban antarsiswa dan guru.

Kutib sangat relevan dengan dinamika sekolah kejuruan dalam lintas program keahlian. Dampak lanjutan dari implementasi Kutib ini adalah pembiasaan diri siswa untuk senantiasa berupaya menintegrasikan diri mereka dengan regulasi diri agar melakukan pelafalan kata baku yang benar dalam pembelajaran terutama berkaitan dengan materi, kompetensi, seluk beluk atau hal ikhwal dalam dinamika program keahlian atau kejuruan mereka masing-masing dan lintas program keahlian yang ada dalam sekolah tersebut. Siswa juga dapat terbiasa meregulasi diri dengan lebih mengakrabkan diri dengan kamus bahasa Indonesia, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, dan mengaktifkan bertanya dan berdiskusi dengan guru seputar pelafalan bahasa baku yang dilakukan setelah materi pembelajaran ini selesai atau di luar pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia.

Diharapkan Pembelajaran pelafalan kata baku dengan menggunakan strategi Kutib ini dilakukan dengan lebih melakukan pendekatan sosio-kultural terhadap latar belakang suku (ragam dialek atau logat) siswa dan pada karakteristik program kompetensi keahlian siswa tersebut.

Pada saat siswa melakukan pelafalan kata baku dalam setiap babaknya dengan perbedaan sistem yang melingkupinya, guru sebaiknya senantiasa memberikan perhatian tertentu kepada siswa yang masih sangat dipengaruhi oleh logat atau dialek yang khas dari latar belakang suku mereka, sehingga kemampuan pelafalan siswa tersebut secara baku dapat lebih ditingkatkan.

Keberadaan strategi Kutib dan terapan bahan ajar dan model evaluasi SAP yang telah disusun dapat diimplementasikan secara lebih luas untuk kepentingan pembelajaran relevan di sekolah lain. Penyebarluasan informasi dan penerapan Kutib ini telah dilakukan penulis pada saat diberi kesempatan presentasi dalam Seminar Kebahasaan di Kantor Bahasa Provinsi Kalimantan Timur dan presentasi pada acara Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kota Samarinda.

**MEDIA *BACABATA* DALAM PEMBELAJARAN DEBAT SEBAGAI
ALTERNATIF PELAKSANAAN MODEL
TIME TOKEN DI SMA TUNAS LUHUR**

Himatus Sya'adah, S.Pd.
SMA Tunas Luhur Paiton, Probolinggo, Jawa Timur

A. Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt., atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan *Best Practice* dengan judul “Media *Bacabata* dalam Pembelajaran Debat sebagai Alternatif Pelaksanaan Model *Time Token* di SMA Tunas Luhur. *Best Practice* ini berisi deskripsi penggunaan media *Bacabata*. Media ini digunakan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan materi debat. Penulis menyadari bahwa di dalam karya ini masih terdapat berbagai kekurangan, baik dari segi isi maupun

kebahasaannya. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan dan kesempurnaan karya ini. Akhirnya, penulis berharap karya ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis maupun bagi pihak lain. Semoga yang MahaKuasa senantiasa memberikan petunjuk yang terbaik bagi kita. Amin.

B. Masalah

a. Latar Belakang

Komunikasi merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, komunikasi yang dimaksud adalah pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi tentang suatu hal, dan lain-lain melalui media tertentu (Depdiknas, 2003:10). Komunikasi tersebut bisa dilakukan dengan lisan ataupun tulisan.

Salah satu bentuk komunikasi yang paling sering digunakan adalah berbicara. Menurut Nurgiyantoro (1995:276), berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Keterampilan berbicara adalah kegiatan aktif produktif yang melibatkan alat ujar dan proses berpikir. Pada dasarnya, semua orang dapat berbicara. Namun tidak semua orang dapat mengungkapkan pendapatnya dengan baik dan dapat diterima oleh orang lain sebagai penerima pesan.

Selain kemampuan berekspresi dan pelafalan, salah satu aspek penting yang harus diperhatikan ketika berbicara adalah norma dan kesantunan. Sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari baik dari media sosial, seperti televisi maupun media lain, tokoh-tokoh elite politik maupun orang-orang penting tidak menunjukkan keteladanan dalam menyampaikan gagasannya. Selain itu, dalam forum formal pun masih banyak anggota rapat yang

menggunakan bahasa dan sikap tidak santun. Oleh karena itu, penanaman norma kesantunan dalam berbahasa perlu diterapkan sejak dini, terutama di lingkungan di sekolah. Dalam lingkup sekolah, peran mata pelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk menanamkan karakter tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa, kegiatan berbicara dapat tertuang dalam berbagai bentuk, seperti: dialog, wawancara, diskusi, debat, pidato, bernegosiasi, dan lain sebagainya. Dari beberapa jenis keterampilan berbicara tersebut, debat merupakan salah satu jenis yang perlu dikembangkan dengan strategi yang tepat.

Menurut Tarigan (1990:120), debat adalah aktivitas saling adu argumentasi antarpribadi atau antarkelompok manusia, dengan tujuan mencapai kemenangan satu pihak. Selama ini, pembelajaran debat cenderung monoton. Peserta didik hanya diminta mempraktikkan debat sesuai peraturan sebagaimana biasanya. Berdasarkan pengalaman mengajar, wawancara dengan teman sesama guru mata pelajaran bahasa Indonesia, serta observasi langsung di kelas, disimpulkan bahwa debat hanya didominasi oleh 20% siswa yang aktif sedangkan siswa yang lain menjadi penggembira dan pemanas suasana. Selain itu, argumen-argumen yang dikemukakan cenderung bersifat subjektif dan melebar ke luar topik yang disajikan. Padahal, seperti diketahui, fungsi pembelajaran debat sebenarnya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis dan sistematis.

Setelah dilakukan jajak pendapat, 80 % siswa mengaku malu untuk mengemukakan gagasan sekalipun memiliki pendapat sendiri sehingga mereka memilih diam atau menjadi penggembira. Sedangkan 20% siswa lain yang aktif, mengaku terlalu menggebu-gebu untuk mengalahkan argumen kubu yang lain sehingga pada akhirnya bahasa yang digunakan dan data yang disampaikan sering melebar.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menerapkan “Media *Bacabata* dalam Pembelajaran Debat sebagai Alternatif Pelaksanaan Model *Time Token* di SMA Tunas Luhur.”

b. Permasalahan

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media *Bacabata* untuk meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis di kelas X IPS di SMA *Tunas Luhur*?
2. Bagaimana penggunaan media *Bacabata* untuk meningkatkan kemampuan siswa berpikir sistematis pada materi debat kelas X IPS di SMA Tunas Luhur?
3. Bagaimana hasil penggunaan media *Bacabata* pada materi debat kelas X IPS di SMA Tunas Luhur?

c. Strategi Pemecahan Masalah

1. Deskripsi

Media *Bacabat* ini merupakan pengembangan dari *Cooperative Learning* model *Time Token*. Menurut Wena (dalam Jasdilla, 2017), pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar di samping guru dan sumber belajar lainnya. Senada dengan itu, Junaedi juga berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (2008:9).

Model pembelajaran *Time Token* (Arends, 1998) merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta

pemikiran anggota lain. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model yang dipandang cukup efektif untuk menghindari siswa mendominasi aktivitas berbicara ataupun diam sama sekali.

Pemilihan materi yang sesuai untuk teknik pembelajaran *Time Token* adalah materi yang lebih menitikberatkan pada adu argumen ataupun pendapat. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini lebih menekankan pada keaktifan dalam mengutarakan pendapat tentang permasalahan yang muncul. Selain itu, teknik pembelajaran ini juga memungkinkan siswa untuk memiliki kesempatan yang sama dalam mengemukakan pendapat, sanggahan, atau penolakan. Pemberian data yang disebut dengan *bank data* adalah teknik pemberian kartu berisi data-data dasar yang menjadi penunjang topik debat.

2. Tahapan Operasional

Gambar 1.1 Tahapan operasional teknik *Bacabata*



Sebelum melaksanakan debat, peserta didik dikondisikan terlebih dahulu agar siap untuk melaksanakan debat. Setelah itu, guru menyampaikan peraturan selama debat berlangsung. Sebelum moderator membacakan topik, ketua kelompok membagikan batu. Masing-masing anggota kelompok mendapat dua batu. Ketika topik dibacakan, guru membagikan bank data.

Masing-masing kelompok mendapatkan tiga kartu data. Kartu data tersebut berisi informasi dasar yang bisa digunakan secara fleksibel, baik dari tim pro (afirmasi) maupun tim kontra (oposisi). Siswa diminta benar-benar memerhatikan kesesuaian antara topik dan argumen yang mereka sampaikan. Selain itu, ketua kelompok juga harus mengatur strategi agar masing-masing anggotanya mampu menggunakan batu yang diberikan.

C. Pembahasan dan Solusi

a. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Berdasarkan pengalaman mengajar, wawancara dengan teman sesama guru mata pelajaran bahasa Indonesia, serta observasi langsung di kelas, disimpulkan bahwa selama ini debat hanya didominasi oleh 20% siswa yang aktif sedangkan siswa yang lain menjadi penggembira dan pemanas suasana. Selain itu, argumen-argumen yang dikemukakan cenderung bersifat subjektif dan melebar ke luar topik yang disajikan.

Berdebat merupakan salah satu jenis keterampilan berbicara yang membutuhkan kecakapan dan keberanian. Jika siswa tidak diberi rangsangan yang cukup baik, maka aktivitas ini akan didominasi oleh siswa yang aktif. Sedangkan siswa yang lain hanya akan berperan sebagai penggembira dan mengiyakan pendapat sesama anggota kelompok. Padahal sebenarnya, setiap orang pasti memiliki argumentasi tersendiri terhadap kasus apapun yang disajikan. Namun ketidakperceyadirian dan kurangnya penguasaan data, akhirnya membuat siswa memilih peran yang aman, yakni sebagai pendengar.

1. Kondisi selama proses pembelajaran debat juga menjadi salah satu hal yang patut diperhatikan. Kelompok afirmatif dan oposisi (pro dan kontra) saling berfokus untuk mematahkan argumen satu sama lain sehingga menimbulkan keramaian dan kehebohan berlebihan tanpa memerhatikan

apakah pendapat yang mereka sampaikan sudah kritis dan logis atau belum.

b. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS yang berjumlah 29 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Subjek penelitian memiliki kemampuan yang heterogen dalam hal kompetensi. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 jam pembelajaran dalam seminggu dengan 2 kali pertemuan masing-masing 2 x 45 menit. Pokok bahasan yang diajarkan pada saat pengambilan data adalah pokok bahasan debat KD 3.13 Menganalisis isi debat (permasalahan/ isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak, dan simpulan) dan 4.13 Mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat.

Secara terperinci, langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran menggunakan media *Bacabata*, yaitu:



2.1 Langkah-langkah penerapan pembelajaran

Adapun penjelasan mengenai langkah-langkah penggunaan media *Bacabata* sebagai alternative pengembangan *time token* adalah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Guru menyajikan konsep dan prinsip dasar yang membekali siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara garis besar. Kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi debat.

Siswa terlebih dahulu disiapkan agar dapat menjalankan strategi yang telah disajikan guru.

2. Pembentukan kelompok

Siswa berkelompok dengan teknik menyamakan benda yang diperoleh. Dalam pembuatan kelompok ini, guru menyediakan 5 benda yang terdiri dari; batu, daun, bunga, rumput, dan tangkai. Siswa yang mendapatkan jenis benda yang sama, secara otomatis bergabung menjadi satu kelompok.

3. Pemaparan Tahapan dan Aturan Debat

Guru memaparkan beberapa tahapan dan aturan dalam debat.

4. Debat

Pada tahapan ini siswa melakukan debat sesuai tahapan dan peraturan yang ditetapkan. Ketika siswa berdebat sesuai topik yang disajikan, guru memberikan batu dan kartu data. Kartu data tersebut hanya digunakan sebagai landasan berpikir agar gagasan yang dikemukakan siswa lebih sistematis dan kritis. Selain itu, hal yang harus ditekankan kepada siswa adalah kartu data tersebut jangan sampai menggantikan topik pembahasan yang seharusnya.

5. Menyimpulkan debat

Pada kegiatan ini, masing-masing tim menyampaikan simpulannya terhadap topik. Simpulan tersebut dapat berupa penolakan ataupun persetujuan, bergantung pada kelompok atau grup masing-masing, baik pro maupun kontra.

6. Refleksi dan pemberian penghargaan

Dalam tahap ini, guru juga memberikan penghargaan berupa poin kepada setiap anggota kelompok yang mencapai predikat sebagai tim super, tim hebat, ataupun tim bagus dalam setiap pertemuan. Penghargaan itu bertujuan

untuk memotivasi agar siswa selalu aktif, berpikir kritis, dan sistematis dalam pembelajaran.

c. Hasil yang Dicapai dari Strategi yang Dipilih

Selama proses pembelajaran, diketahui adanya peningkatan dua hal, antara lain: pemerataan keaktifan siswa selama debat dan kemampuan berpikir kritis dan sistematis berdasarkan fakta dan data sesuai topik debat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Format catatan lapangan digunakan pada tahap observasi untuk mengamati keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

A. Penilaian Observasi Keaktifan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Tabel 2.1. Penilaian observasi keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	SB	B	C	K
1.	Terbiasa menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
2.	Lebih memilih kata, istilah, atau ungkapan bahasa Indonesia dalam mengekspresikan gagasan berbahasa Indonesia, baik lisan, maupun tulis				
3.	Menunjukkan perilaku objektif				
4.	Merespon pokok-pokok persoalan yang dipaparkan <u>dengan sikap yang santun</u>				
5.	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis terhadap <u>topik debat</u>				
6.	Menggunakan kata-kata yang tidak menyinggung perasaan orang lain				

Predikat	Indikator
SB	Sudah konsisten (selalu berperilaku) sesuai dengan yang diharapkan
B	Mulai konsisten (sering berperilaku) sesuai yang diharapkan
C	Belum konsisten (kadang-kadang berperilaku) sesuai yang diharapkan
K	Tidak konsisten (tidak pernah berperilaku) sesuai yang diharapkan

(sumber: Permendikbud: 2014)

Keterangan:

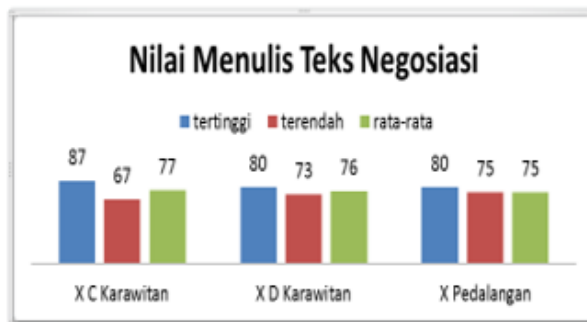
Skala penilaian dibuat dengan rentang antara 1 s.d 4.

1 = kurang konsisten;

2 = cukup;

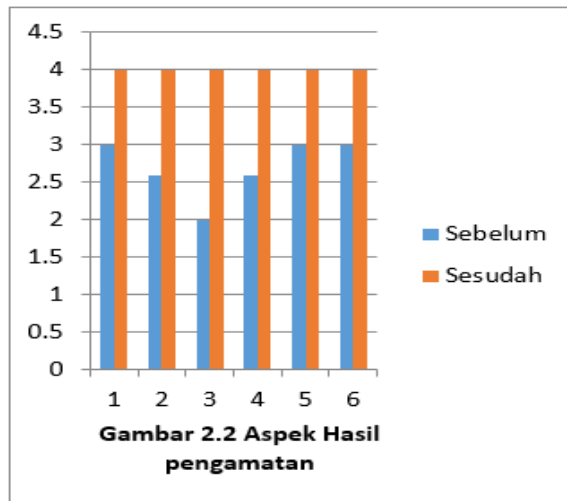
3 = mulai konsisten;

4 = konsisten;



Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan debat setelah penggunaan media *bacabata*, terlebih dahulu diterapkan pembelajaran dengan metode ceramah.

Adapun perbandingan hasil perolehan nilai siswa sebagai berikut.



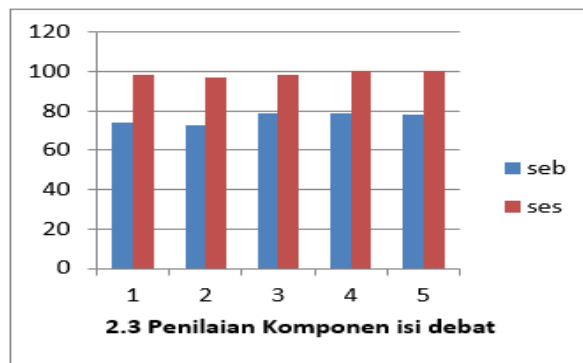
Dari grafik di atas, dapat diketahui bahwa setelah diterapkan media *Bacabata*, hampir 100% persen siswa di dalam kelompok menunjukkan peningkatan pada aspek keaktifan menanggapi, menyanggah, mengemukakan argumen, penguatan, ataupun penolakan terhadap kelompok lawan. Apabila terdapat siswa dalam kelompok tidak menghabiskan “Batu Bicara,” kelompok akan mendapatkan emotikon sedih yang menandakan pengurangan poin dari guru. Dengan banyaknya siswa yang mengajukan penolakan ataupun persetujuan terhadap topik, debat dapat berlangsung lancar karena siswa bebas membalas argumen dari anggota kelompok lain.

A. Adapun aspek-aspek yang dinilai dalam kegiatan debat ini antara lain sebagai berikut.

2.2 Tabel Aspek Penilaian Komponen Isi Debat

NO	ASPEK	KOMPONEN	SKOR	SKOR MAKS
1	Pokok-pokok isi debat	Contoh-contoh, bukti-bukti, fakta-fakta, teori-teori,	10	40
		konsep, konsep, pendapat ahli, atau hasil penelitian/survei yang mendukung	10	
		Tanggapan terhadap dinamika perdebatan (bantahan/penolakan) kritis atau tidak	10	
		Pendapat harus relevan dengan topik (parameter harus terukur; pendapat yang kuat atau pendapat yang lemah) Aktualitas definisi atau paparan kasus yang disajikan	10	
2	Artikulasi	Intonasi	10	30
		Jeda	10	
		Volume Suara	10	
3	Sistematika debat	penggunaan alokasi waktu	10	30
		pembagian peran (menyanggah, bertanya, menolak pernyataan, dll)	10	
		penggunaan alokasi waktu	10	

Hasil penilaian komponen isi debat sebagai berikut.



Penggunaan media belajar ini mampu menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan nilai, baik dari segi aspek isi debat, artikulasi, dan sistematika debat. Selain dapat meratakan kesempatan berbicara, strategi ini juga teruji meningkatkan kemampuan berpikir sistematis dan kritis siswa. Penggunaan sistem poin juga ikut berperan dalam menumbuhkan daya saing siswa antarkelompok.



Gambar 2.4 Perlengkapan/ media yang dibutuhkan (batu, bank data, papan nama kelompok A dan B)

Gambar 2.5 siswa melakukan aktivitas debat

Gambar 2.6 Pemberian poin



Perlu diketahui, media ini juga digunakan ketika siswa akan mengikuti lomba debat. Selama latihan, siswa menggunakan “*bacabata*” sehingga mereka terbiasa menerapkan giliran berbicara dan tidak ada yang mendominasi selama debat berlangsung. Selain itu, siswa juga terbiasa mengungkapkan argumen berdasarkan fakta. Oleh sebab itu, tidak

mengherankan jika strategi ini mampu mengantarkan siswa menjuarai berbagai ajang debat hingga tingkat kabupaten.



Gambar 2.7. Peserta Debat Gambar

2.8 Penyerahan hadiah oleh Bupati



d. Kendala-kendala yang Dihadapi

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif model *Bacabata* ini terdapat beberapa kendala sebagai berikut.

1. Guru membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak harus menyediakan tema yang cukup aktual dengan paparan sederhana. Kemudian guru juga harus menyiapkan data-data yang mendasari tema tersebut untuk dikembangkan menjadi argumentasi yang lebih luas dan kompleks oleh siswa.
2. Selama kegiatan berlangsung, guru harus berkeliling untuk mengecek jumlah batu masing-masing anggota kelompok. Hal tersebut cukup menyita waktu.

3. Terdapat kelompok yang mengalami kesulitan untuk menciptakan yel yang kreatif.
4. Beberapa siswa terjebak pada *bank data*, mereka menggunakan bank data sebagai topik baru perdebatan. Padahal sebenarnya, *bank data* tersebut hanya merupakan dasar atau landasan berpikir agar siswa lebih terarah dan sistematis dalam mengajukan pertanyaan, pendapat, sanggahan, penolakan, ataupun penentangan terhadap pernyataan tim lawan.

e. Faktor Pendukung

Keberhasilan penerapan media yang dipilih dalam mengatasi permasalahan yang muncul, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis dalam berdebat, tentunya tidak lepas dari adanya faktor-faktor pendukung. Faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

1. Pembuatan yel kelompok yang kreatif menambah daya juang dan semangat siswa.
2. Pengelolaan pembelajaran yang bervariasi, mulai dari pembentukan kelompok hingga tahap akhir dalam pembelajaran, mampu membangun minat dan merangsang kekompakan peserta didik.
3. Pemberian tanggung jawab dan peran yang sama untuk mengemukakan, menyanggah, ataupun menentang argument sehingga tidak ada siswa yang pasif dan siswa yang mendominasi debat.
4. Pemberian bank data yang diberikan guru sangat membantu kerangka berpikir logis siswa.
5. Ketersediaan *LCD* dan *sound system* di kelas atau ruang belajar.
6. Pemberian *reward dan poin* terhadap keberhasilan siswa, baik secara verbal maupun nonverbal.

f. Alternatif Pengembangan

1. Guru perlu mencari data yang sesuai dengan mosi yang akan didebatkan.
2. Media pembelajaran ini bisa dikolaborasikan dengan strategi pembelajaran lain.
3. Guru bisa mengembangkan gagasan, bagaimana siswa dapat memperoleh data secara mandiri, bukan diberikan oleh guru.
4. Teknik pembelajaran ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran.

D. Kesimpulan dan Harapan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis dalam debat menggunakan teknik pembelajaran *Bacabata*, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *Bacabata* terbukti mampu meningkatkan daya pikir siswa yang kritis, aktif, dan santun. Siswa yang pada awalnya pasif, setelah diterapkan teknik pembelajaran ini, lebih termotivasi untuk berkompetisi dan mengkritisi pendapat ataupun topik debat yang disajikan.
2. Penggunaan bank data dalam bentuk kartu yang berisi data dalam media *bacabata* ini mampu meningkatkan kemampuan siswa berpikir sistematis.
3. Hasil pembelajaran menggunakan media *bacabata* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek berpikir kritis dan sistematis. Pada awalnya, debat hanya didominasi oleh 20 % siswa yang aktif sedangkan 80% siswa yang lain ramai dan belum terkondisikan. Hal tersebut memicu kondisi pembelajaran debat kurang kondusif sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Namun setelah diterapkan media *bacabata*, siswa lebih terkondisi. Selain itu, argumentasi yang disampaikan oleh siswa lebih tertata secara sistematis

dan daya pikir kritis lebih meningkat. Kondisi kelas juga lebih kondusif karena siswa dibiasakan untuk berbicara secara bergantian. Penggunaan yel-yel juga diatur sedemikian rupa oleh moderator. Dengan demikian, penggunaan media *Bacabata* ini efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis dan sistematis.

Media *Bacabata* telah memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan kemampuan siswa berpikir kritis, sistematis, dan logis pada materi debat.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari pembelajaran dengan menerapkan *Bacabata* untuk perbaikan pembelajaran pada waktu yang akan datang adalah sebagai berikut.

1. Guru diharapkan memiliki waktu yang cukup untuk menyiapkan bank data dan topik yang aktual untuk diangkat menjadi topik debat.
2. Guru hendaknya menggunakan pendekatan secara pribadi terhadap siswa yang kurang semangat mengikuti pembelajaran, sehingga mereka kembali termotivasi untuk belajar dan memperoleh hasil yang maksimal.
3. Dalam penerapan *Bacabata*, guru hendaknya memberikan instruksi yang jelas di awal kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak kebingungan selama proses debat berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Arends R.I. 1998. *Classroom Instructional and Management*. New York : Mc. Graw Hill

- Burhan Nurgiyantoro.1995. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Permen Diknas. 2013. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Jasdilla, Kuswendi, Ramdhani, 2017. Hasil Belajar dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS). *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 6, No.96-105, April 2017
- Junaedi, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Edisi Pertama. Surabaya: LAPIS-PGMI
- Suyatno. 1997. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H.G. 1990. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Mudah Menulis Cerpen dengan Mind Map

Oleh Aegustinawati, S.Pd.
SMAN 1 Merawang

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di antara empat keterampilan berbahasa yang dikuasai manusia, menulis merupakan keterampilan paling rumit. Tak salah jika keterampilan ini diperoleh paling akhir setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Heaton dalam Slamet (2008: 96) mengakui bahwa menulis merupakan keterampilan yang sukar dan kompleks.

Sejumlah prinsip dan kaidah perlu dikuasai dalam kegiatan menulis. Keraf (1984: 18) mengungkapkan bahwa prinsip yang perlu ada dalam keterampilan menulis antara lain adalah menguasai sejumlah besar kosakata, menguasai kaidah-kaidah ketatabahasa, mengenal dan menguasai bermacam-macam gaya bahasa, serta memiliki kemampuan penalaran yang baik.

Tak terkecuali menulis karya sastra berupa cerita pendek (cerpen). Kegiatan menulis cerpen bukanlah perkara mudah. Apalagi bagi para pemula. Para siswa di sekolah menganggap kegiatan menulis cerpen merupakan

sebuah keahlian yang hanya bisa dimiliki orang-orang tertentu saja. Cara berpikir semacam ini terjadi turun-menurun sehingga tugas menulis cerpen dianggap sebagai sesuatu yang horor dan menyusahkan.

Jika keadaannya sudah begitu, maka jalan pintas adalah pilihan terbaik bagi para siswa. Mulai dari menghindari membuat tugas, membuat seadanya, sampai menjiplak karya cerpen orang lain dan mengakuinya sebagai milik mereka. Fenomena ini biasa terjadi di lingkungan sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kompetensi menulis cerpen.

Situasi yang sama juga terjadi sehari-hari di kalangan siswa SMA Negeri 1 Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang masih digunakan di sekolah ini, kompetensi dasar (KD) menulis cerpen berada pada level kelas X semester kedua. Kondisi serupa di atas kerap berulang. Keterampilan siswa dalam menulis cerpen dapat dikatakan masih rendah sehingga nilai yang diperoleh siswa untuk KD ini seringkali tak memuaskan.

Harus diakui bahwa kegiatan menulis cerpen memang tak mudah. Akan tetapi, bukan berarti bahwa kegiatan ini tak mungkin dilakukan. Termasuk, menciptakan tulisan cerpen yang berbobot atau setidaknya menghasilkan cerpen yang memenuhi standar penulisan cerpen. Dengan memanfaatkan berbagai teknik yang benar dan tepat, menulis cerpen bisa menjadi sesuatu yang mudah dan menyenangkan.

Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah teknik *mind map*. Teknik *mind mapping* telah lama dipakai berbagai kalangan dalam dunia pendidikan. Menurut pencetus teknik pemetaan pikiran ini, Buzan dalam Triantika (2010: 32), *mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan akan memetakan pikiran-pikiran yang ada.

Krisnawati dalam Triantika (2010: 32) mengatakan bahwa *mind mapping* atau peta pikiran adalah teknik meringkas, mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Prinsip teknik ini sangat sederhana. Cukup ikuti arah otak berpikir, kemudian tuliskan ke atas kertas dalam bentuk coretan yang saling berkaitan. Coretan dimulai dari tengah kertas sebagai pusat, lalu dikembangkan ke luar, ke arah tepi kertas.

Teknik ini mempunyai manfaat dalam kegiatan tulis-menulis, yakni membantu membuat kerangka bahan tulisan menjadi lebih detil (Royan dalam Triantika, 2010: 8). Dalam praktik penulisan cerpen, *mind map* akan memudahkan penulis mengembangkan gagasan cerita sesuai dengan tema yang telah disusun.

B. Permasalahan

Berlandaskan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, permasalahan yang dibahas dalam tulisan *best practice* ini adalah upaya meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X2 SMA Negeri 1 Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung melalui penerapan teknik *mind mapping* sehingga menulis cerpen menjadi kegiatan yang mudah dan menyenangkan.

C. Strategi Pemecahan Masalah

Dalam silabus pembelajaran KTSP, keterampilan menulis cerpen terdapat dalam standar kompetensi (SK) menulis poin ke-16 yang berbunyi mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen. SK ini dituangkan dalam dua kompetensi dasar (KD) 16.1 dan KD 16.2, yaitu menulis karangan berdasarkan pengalaman diri sendiri dalam cerpen dan menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen. Kedua KD ini diajarkan pada semester kedua kelas X. Pengujian penerapan teknik

mind map yang dibahas dalam tulisan ini dilakukan penulis dalam pelaksanaan KD 16.1.

Pada program semester kedua tahun pelajaran 2016/2017 yang dirancang penulis, distribusi jam pelajaran untuk KD 16.1 dialokasikan sebanyak 8 jam pelajaran dengan durasi satu jam pelajaran selama 45 menit. Satu kali pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran. Total jam pelajaran untuk KD ini adalah 8 jam pelajaran atau 4 kali pertemuan.

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X pada tahun pelajaran 2016/2017 adalah 75. KKM KD 16.1 juga berada pada angka 75.

Rombel kelas X pada tahun pelajaran 2016/2017 yang memperoleh materi ini terdapat sebanyak 5 kelas, yakni kelas X1 sampai dengan X5. Akan tetapi, pembahasan permasalahan dalam tulisan ini difokuskan pada kelas X2 dengan alasan rata-rata nilai terendah untuk KD dimaksud diperoleh siswa di kelas ini. Jumlah siswa yang menjadi sasaran di kelas ini adalah 34 orang.

Untuk melihat peningkatan keterampilan siswa kelas X2 dalam menulis cerpen menggunakan teknik *mind mapping* ini, penulis membagi kegiatan ke dalam 3 tahapan.

Tahapan pertama, kelas mendapatkan materi dasar penulisan cerpen. Lalu, siswa diminta untuk menulis cerpen berdasarkan pengalaman diri sendiri dengan tema yang dapat mereka tentukan sendiri setelah sebelumnya diminta membuat kerangka karangan. Pada tahap kedua, sebelum menulis cerpen, siswa diminta untuk membuat *mind map* sederhana tentang cerpen yang akan mereka tulis. Media yang digunakan berupa kertas gambar. Siswa diinstruksikan untuk membuat peta tanpa warna di atas media tersebut yang melukiskan peta pikiran tentang ciri formal cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan tema yang mereka pilih.

Selanjutnya pada tahap ketiga, siswa kembali diminta membuat *mind map* berdasarkan tema berbeda untuk siswa yang telah mampu memenuhi standar penulisan cerpen dan tema yang sama untuk siswa yang karyanya masih belum memenuhi standar penulisan cerpen. *Mind map* yang dibuat kali ini masih menggunakan kertas gambar. Namun, siswa diminta untuk membuat gambar berwarna untuk menggambarkan peta pikiran mereka atas tema yang mereka tentukan.

IMPLEMENTASI *BEST PRACTICE*

A. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Cerpen merupakan karya sastra berupa cerita atau narasi yang bersifat fiktif dan relatif pendek (Nugroho, 2007: 23). Biasanya cerpen akan selesai dibaca dalam waktu sekali duduk berkisar setengah sampai dua jam. Ciri lainnya dari cerpen adalah hanya memiliki satu konflik karena berisikan sebagian kecil kejadian dari kehidupan yang dianggap menarik bagi penulis. Unsur-unsur pembangun cerpen di antaranya adalah tema, latar, alur, penokohan, sudut pandang, dan gaya bahasa. Disamping itu, cerpen juga memiliki ciri formal berupa judul, narasi, dan dialog.

Menulis cerpen merupakan salah satu keterampilan menulis kreatif. Terdapat dua hal yang sangat penting dalam menulis kreatif, yaitu daya imajinasi dan daya kreasi (Suharianto, 2005: 2). Daya imajinasi adalah daya membayangkan atau mengkhayalkan segala sesuatu yang pernah menyentuh perasaan atau singgah dalam pikiran seseorang. Sementara itu, daya kreasi dapat diartikan sebagai daya menciptakan sesuatu yang baru, sebuah

kemampuan menghasilkan sesuatu yang asli dan berbeda dari yang pernah ada sebelumnya.

Kemampuan menghadirkan daya imajinasi dan daya kreasi inilah yang masih belum dimiliki secara optimal oleh para penulis pemula termasuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah solusi tepat sehingga kemampuan ini menjadi terasah.

Teknik *mind map* telah lama digunakan sebagai salah satu cara untuk memudahkan penggunaannya dalam mengelola ide-ide yang mereka miliki sehingga bisa tervisualisasikan dengan baik. *Mind map* adalah ilustrasi grafis pada kertas yang merupakan representasi dari pengetahuan dan pengalaman seseorang yang dituangkan dalam bentuk kumpulan kata atau kumpulan gambar yang bercabang dan saling berhubungan. Ketika seseorang kesulitan menuangkan ide tulisan dalam bentuk paragraf-paragraf yang berkesinambungan, maka *mind map* dapat membantu mengarahkan dan mengingatkan hal-hal yang ingin dan seharusnya ia tulis. Dalam kegiatan penulisan cerpen, *mind map* dapat mengarahkan imajinasi dan kreasi penulis sehingga cerpen yang dihasilkan bernilai baik.

Sejumlah penelitian pemanfaatan *mind map* dalam kegiatan tulis-menulis termasuk menulis cerpen telah banyak dilakukan. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Triantika pada tahun 2010. Dalam skripsi berjudul 'Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Teknik *Mind Mapping* dengan Media *Mapping Paper* Siswa Kelas XC SMA Negeri Sumpiuh' disebutkan bahwa ada peningkatan nilai cukup signifikan yang diperoleh siswa setelah memanfaatkan teknik *mind map* dalam kegiatan menulis cerpen.

B. Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Pelaksanaan penerapan teknik *mind map* dalam kegiatan menulis cerpen di kelas X2 dilakukan dalam waktu empat kali pertemuan. Rentang waktu pertemuan ini dimulai dari tanggal 22 Maret 2017 sampai dengan 18 April 2017.

Pada pertemuan pertama tanggal 22 Maret 2017, kegiatan belajar-mengajar (KBM) KD 16.1 di kelas X2 dilangsungkan dengan pemberian materi dasar penulisan cerpen. Lalu, siswa diminta untuk menulis cerpen berdasarkan pengalaman diri sendiri dengan tema yang mereka tentukan sendiri. Hasil yang diperoleh dengan cara konvensional semacam ini ternyata belum memuaskan. Bahkan, sebagian kecil siswa tidak menyelesaikan tugas dengan alasan lupa dan tidak mengerti. Permasalahan yang ditemukan antara lain adalah tidak lengkapnya unsur formal dan unsur intrinsik cerpen.

Selanjutnya pada pertemuan kedua yang dilaksanakan tanggal 5 April 2017, siswa diminta untuk membuat *mind map* sederhana tentang cerpen yang akan mereka tulis. Media yang digunakan berupa kertas gambar. Siswa diinstruksikan untuk membuat gambar tanpa warna di atas media tersebut yang melukiskan peta pikiran tentang ciri formal cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan tema yang mereka pilih. Hasilnya sebagian siswa sudah mampu memenuhi standar penulisan cerpen. Meskipun demikian, masih ada siswa yang tidak mengumpulkan tugas.

Pada pertemuan ketiga dan keempat yang masing-masing dilaksanakan tanggal 11 dan 18 April 2017, siswa kembali diminta membuat *mind map* berdasarkan tema berbeda untuk siswa yang telah mampu memenuhi standar penulisan cerpen dan tema yang sama untuk siswa yang karyanya masih belum memenuhi standar penulisan cerpen. *Mind map* yang dibuat kali ini masih menggunakan kertas gambar. Namun, siswa diminta untuk membuat

gambar berwarna untuk menggambarkan peta pikiran mereka atas tema yang mereka tentukan. Setelah melalui tahapan ini, sebagian besar siswa berhasil menulis cerpen dengan memenuhi standar minimal penulisan cerpen meliputi unsur formal dan unsur intrinsik cerpen.

C. Hasil yang Dicapai

Setelah melalui tiga tahapan dalam penulisan cerpen seperti yang telah dirancang penulis, terdapat peningkatan signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas X2 terutama dalam melengkapi unsur formal dan unsur intrinsik cerpen. Disamping itu muncul sikap positif para siswa terhadap kegiatan menulis cerpen terbukti dengan aktifnya siswa mengumpulkan tugas baik dalam pembuatan *mind map* maupun penulisan cerpen itu sendiri. Siswa menunjukkan sikap bahwa menulis cerpen bukanlah sebagai sesuatu yang sulit dan tidak menyenangkan.

Aspek penilaian keterampilan siswa dalam menulis cerpen terdiri atas dua unsur utama yaitu unsur formal dan unsur intrinsik. Dalam unsur formal komponen yang dinilai adalah judul, nama pengarang, narasi, dan dialog. Dalam unsur intrinsik, komponen yang dilihat adalah kesesuaian isi cerita dengan tema, penggunaan bahasa dan gaya bahasa, penggambaran tokoh dan watak atau karakter tokoh, kelogisan dan kesinambungan alur cerita, penggunaan sudut pandang pencerita, serta pendeskripsian latar cerita. Rentang nilai yang diberikan untuk unsur pertama adalah 0 sampai dengan 40, sedangkan rentang nilai yang diberikan untuk unsur kedua dari 0 sampai dengan maksimal 60. Peningkatan nilai terlihat dalam setiap tahapan. Pada tahap pertama perolehan nilai siswa rata-rata masih rendah karena penulisan cerpen hanya berdasarkan kerangka karangan biasa tanpa menggunakan *mind map*. Dalam tahap kedua terjadi peningkatan perolehan nilai siswa setelah menggunakan teknik *mind map*. Namun, peningkatan ini tidak terlalu

signifikan karena *mind map* yang dibuat masih sangat sederhana dan kurang kreatif karena dibatasi dengan tanpa menambahkan gambar dan warna pada peta. Peningkatan terlihat pada tahapan ketiga saat *mind map* yang dibuat dilengkapi gambar berwarna.

Pada tahapan pertama, nilai tertinggi yang melampaui KKM hanya diperoleh 2 siswa masing-masing dengan angka 80 dan 81. Nilai terendah adalah 37. Terdapat 5 orang siswa tidak mengumpulkan tugas. Nilai rata-rata yang dicapai adalah 49. Pada tahapan kedua, nilai tertinggi yang berhasil diperoleh siswa mencapai angka 92, sedangkan nilai terendah adalah 36. Sebanyak 5 orang siswa tercatat berhasil melampaui KKM. Masih terdapat 2 orang siswa yang tidak mengumpulkan tugas. Nilai rata-rata yang berhasil dicapai adalah 56. Sementara itu, nilai tertinggi yang berhasil diraih siswa setelah melalui tahapan ketiga adalah 94 dan nilai terendah adalah 61. Tercatat sebanyak 19 siswa berhasil melampaui KKM dan sebanyak 14 siswa belum mencapai KKM. Nilai rata-rata yang berhasil dicapai adalah 75.

Berikut ini disajikan rangkuman perbandingan perolehan nilai siswa dalam ketiga tahapan KBM KD 16.1.

Tabel 1. Perbandingan perolehan nilai siswa kelas X2 dalam ketiga tahapan

No.	Nama Siswa	Tahap I	Tahap II	Tahap III	Ket.
1.	<u>Adinda Nur Azizah</u>	50	50	64	
2.	<u>Amanda Aqursyid</u>	66	66	86	
3.	<u>Andri Christian</u>	69	79	84	
4.	<u>Bayu Apriansyah</u>	48	48	61	
5.	<u>Dimas Setiawan</u>	0	36	61	
6.	<u>Dira Yunita</u>	66	66	84	
7.	<u>Elvina Safitri</u>	69	69	84	
8.	<u>Erik Pratama</u>	56	56	63	
9.	<u>Fitri Khairun Nisa</u>	66	76	92	
10.	<u>Gita Ayu Apriyanti</u>	37	37	61	
11.	<u>Hikma Maula</u>	59	59	87	
12.	<u>Imelda Madlin</u>	80	92	94	
13.	<u>Ina Aldina</u>	74	74	84	
14.	<u>Lucky Pratama</u>	42	42	64	
15.	<u>Mansur</u>	58	58	71	
16.	<u>Mardhivah</u>	54	54	82	
17.	<u>Mita</u>	54	54	78	
18.	<u>M. Ego Saputra</u>	68	68	86	
19.	<u>M. Al Fikri</u>	0	0	67	
20.	<u>Rangga Budi S.</u>	58	58	81	
21.	<u>Rendi Gustilian</u>	0	0	61	
22.	<u>Rifky Farenda</u>	52	52	62	
23.	<u>Rismawati</u>	52	71	82	
24.	<u>Rofi Alfarido</u>	53	53	62	
25.	<u>Romiza</u>	71	74	82	
26.	<u>Sarani</u>	0	70	84	
27.	<u>Selvia</u>	0	63	76	
28.	<u>Shintya</u>	74	78	86	
29.	<u>Suci Adelia</u>	81	81	84	
30.	<u>Yoga Pratama</u>	43	43	66	
31.	<u>Yohanes</u>	45	45	66	
32.	<u>Zainal Abidin</u>	47	47	66	
33.	<u>Zidan Alhuthfi</u>	47	47	66	
	<u>Nilai rata-rata</u>	49,66	56,54	75,06	

D. Kendala-kendala yang Dihadapi

Meskipun penerapan teknik *mind map* dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X2 SMA Negeri 1 Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dapat dikategorikan berhasil, bukan berarti tidak ada kendala yang ditemui penulis.

Kendala pertama adalah terbatasnya waktu KBM yang tersedia dalam satu semester. Padahal, KD yang harus diselesaikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia per semesternya mencapai belasan. Dengan demikian, cukup sulit untuk menyeimbangkan antara kemahiran yang diharapkan dicapai siswa dengan ketersediaan waktu untuk mencapainya. Pendalaman pada satu materi bisa saja mengabaikan materi yang lainnya. Pada praktiknya,

penerapan teknik *mind map* dan penulisan cerpen yang telah dipaparkan dalam tulisan ini sebagiannya membutuhkan waktu di luar jam tatap muka agar target waktu yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Kendala berikutnya adalah masih minimalnya tingkat kemampuan siswa dalam menghasilkan sebuah karya sastra. Oleh sebab itu, target penilaian yang dilakukan penulis dalam penerapan teknik *mind map* ini hanya dibatasi pada pemenuhan standar penulisan cerpen meliputi unsur formal dan unsur intrinsik cerpen. Belum dilakukan sampai tahap menghasilkan karya sastra cerpen yang bernilai tinggi sehingga misalnya, layak untuk dipublikasikan atau disandingkan dengan karya-karya sastra milik pengarang yang sudah dikenal. Karya semacam ini belum penulis temukan di kelas X2 yang menjadi sasaran. Tentu saja untuk bisa mencapai hal ini dibutuhkan waktu dan usaha yang lebih intensif lagi. Motivasi belajar siswa menjadi kendala lainnya. Selalu dibutuhkan tenaga ekstra dari para guru untuk memotivasi siswa agar giat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti KBM setiap mata pelajaran. Termasuk bersungguh-sungguh dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan guru sehingga bisa menjadi indikator berhasilnya tujuan dari suatu KBM.

Rendahnya motivasi belajar ini ditopang pula dengan minimnya minat baca para siswa. Padahal, ketika berbicara keterampilan menulis, sebenarnya tidak bisa dilepaskan dari keterampilan membaca. Semakin banyak seseorang membaca, maka akan semakin mudah ia untuk menulis.

Keadaan ini semakin menjadi masalah saat koleksi buku di perpustakaan sekolah juga minimalis. Salah satu kendala yang dimiliki SMA Negeri 1 Merawang saat ini adalah masih minimnya koleksi bahan bacaan termasuk buku-buku yang memuat karya fiksi semacam kumpulan cerpen dan novel. Hal ini membuat siswa di sekolah tidak akrab dengan bahan bacaan sastra.

Disamping itu, akses internet di lingkungan sekolah juga masih sangat minimal sehingga untuk memperoleh bahan bacaan melalui sarana ini belum bisa diandalkan.

E. Faktor-faktor Pendukung

Di tengah berbagai kendala yang ada, sejumlah faktor pendukung untuk keberhasilan KBM dan ketercapaian peningkatan keterampilan siswa juga dimiliki. Faktor pendukung pertama adalah sikap terbuka dan pengayom yang ditunjukkan oleh kepala sekolah. Para guru di SMA Negeri 1 Merawang diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk bereksplorasi demi meningkatkan keterampilan siswa. Setiap guru juga difasilitasi dengan ketersediaan peralatan atau perlengkapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan KBM sesuai petunjuk penggunaan anggaran sekolah.

Faktor pendukung lainnya adalah keberadaan teman sejawat baik dalam mata pelajaran yang sama maupun dalam mata pelajaran yang berbeda. Sikap kooperatif, terbuka, dan saling membantu merupakan tradisi di kalangan para guru di SMA Negeri 1 Merawang. Persaingan menghasilkan karya terbaik demi kesuksesan KBM dan tercapainya tujuan KBM tidak membuat para guru menjadi sosok yang individualis. Namun justru menjadi pemicu untuk selalu bekerja sama dalam berinovasi dan berkreasi.

Motivasi yang dimiliki untuk terus berupaya melakukan inovasi dan kreasi dalam menghasilkan KBM yang kreatif dapat dikatakan menjadi faktor pendukung lainnya. Tanpa bekal motivasi ini tak akan pernah ada, bahkan sekadar hal kecil, dapat dicapai.

Alternatif Pengembangan

Keterampilan menulis cerpen siswa SMA Negeri 1 Merawang masih harus terus ditingkatkan. Untuk itu dibutuhkan upaya yang intensif dan berkelanjutan. Penerapan teknik *mind map* masih dapat terus dilakukan

dengan terus menstimulus siswa agar lebih kreatif dalam menuangkan pikiran mereka.

Upaya lain yang mungkin dilakukan adalah penggunaan berbagai teknik baru yang diketahui dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen para siswa. Hal ini menjadi tugas dan kewajiban para guru terutama penulis untuk terus bereksplorasi mencari dan menemukan berbagai teknik dan teori baru yang relevan untuk digunakan.

Alternatif lainnya adalah mengembangkan keterampilan menulis siswa di luar jam pelajaran reguler. Salah satunya dapat diupayakan dengan membentuk semacam kelompok menulis dalam wadah ekstrakurikuler. SMA Negeri 1 Merawang telah memprogramkan penambahan ekskul khusus untuk pengembangan keterampilan menulis baik sastra maupun nonsastra. Ekskul dimaksud adalah ekskul majalah dinding (mading) dan jurnalistik. Penulis diamanahkan untuk menjadi pembina ekskul yang aktivitasnya baru akan dimulai pada tahun pelajaran 2017/2018 mendatang.

Upaya peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa SMA Negeri 1 Merawang juga perlu dilakukan melalui pengoptimalan sudut baca yang telah tersedia di tiap kelas. Saat ini SMA Negeri 1 Merawang tengah merintis gerakan literasi sekolah. Namun sayangnya gerakan ini belum berjalan optimal. Padahal, tiap ruang kelas sudah memiliki sudut baca. Akan tetapi, koleksi bacaan masih terbatas pada buku-buku yang dimiliki siswa yang disumbangkan untuk sudut baca kelas. Oleh sebab itu, perlu upaya intensif agar koleksi buku khususnya karya sastra di sudut baca tiap kelas dapat bertambah. Dengan demikian, siswa terbiasa membaca buku-buku sastra sehingga memudahkan mereka untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreasi dalam menciptakan sebuah karya sastra utamanya cerpen. Hal serupa juga perlu dilakukan untuk perpustakaan sekolah.

Langkah berikutnya yang dapat dilakukan adalah memublikasikan karya sastra siswa khususnya cerpen ke media massa lokal, baik yang dihasilkan melalui proses KBM ataupun melalui kegiatan ekstrakurikuler. Tentunya setelah melalui proses penyempurnaan lewat bimbingan guru. Langkah ini guna memotivasi siswa agar terpacu untuk terus berkarya karena terpublikasikannya karya mereka merupakan suatu penghargaan tersendiri.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Penerapan teknik *mind map* terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X2 SMA Negeri 1 Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, khususnya dalam melengkapi cerpen dengan unsur formal dan unsur intrinsik.
2. Peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X2 SMA Negeri 1 Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung terjadi tidak signifikan ketika penerapan teknik *mind map* dibatasi dengan peta sederhana dan tanpa menggunakan gambar berwarna.
3. Peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X2 SMA Negeri 1 Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung terjadi secara signifikan ketika penerapan teknik *mind map* menggunakan gambar-gambar berwarna.
4. Penerapan teknik *mind map* dalam kegiatan menulis cerpen siswa kelas X2 SMA Negeri 1 Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung mampu membangun sikap positif pada siswa terhadap penulisan cerpen sebagai sesuatu yang mudah dan menyenangkan terbukti

dengan aktif dan antusiasnya seluruh siswa dalam mengumpulkan tugas menyusun *mind map* dan menulis cerpen.

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan paparan pada bagian sebelumnya beberapa hal yang dapat penulis rekomendasikan adalah sebagai berikut.

1. Teknik *mind map* dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa.
2. Perlu upaya intensif dan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa karena pembahasan pada tulisan ini masih dibatasi pada standar minimal penulisan cerpen yaitu melengkapi unsur formal dan unsur intrinsik cerpen. Pembahasan belum sampai kepada penulisan cerpen yang bernilai tinggi dengan keindahan gaya bahasanya, keunikan tema dan alur cerita, kekuatan karakter tokoh, kejelasan sudut pandang, serta keistimewaan latar ceritanya.
3. Upaya tersebut dapat dilakukan mulai dari menerapkan teknik yang sama, menemukan serta menggunakan teknik dan teori lainnya, menyediakan wadah ekstrakurikuler sebagai tempat untuk mengasah keterampilan menulis, sampai menyediakan bahan bacaan berupa karya sastra sehingga menjadikan siswa terbiasa dengan karya sastra agar dapat menghasilkan karya sastra yang bermutu.

DAFTAR PUSTAKA

- Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, Donatus A. 2007. *24 Jam Jagoan Menulis Cerpen*. Bandung: Mizan Media Utama.

- Slamet, St. Y. 2008. *Dasar-dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*.
Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Suharianto, S. 2005. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Triantika, Rizka. <http://lib.unnes.aci/2759/&ved=0ahUKEwiYrND-> Diunduh
tanggal 5 April 2017.

**SUREL SAKTI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA
DI SMK NEGERI 8 (SMKN) SURAKARTA**

Drs. Ely Prihmono Suwarso Putro, M.Pd.
SMKN 8 Surakarta, Jawa Tengah

A. Masalah

a. Latar Belakang

Seni Karawitan

Seni Pedalangan

Seni Musik Nonklasik

b. Permasalahan

- Minat Seni Vs Minat Teori
- Fokus Praktik Vs Fokus Teori
- c. Waktu belajar

B. Pembahasan dan Solusi

a. Strategi Pemecahan

- *Surel Sakti*
- Surat elektronik (*e-mail*)
- Satu Anak Kirim Tugas Individual

b. Implementasi

- Perencanaan Pembelajaran (RPP, jurnal, instrumen)
- Pelaksanaan Pembelajaran (Tatap muka, kirim tugas, koreksi)
- Penilaian Pembelajaran (cetak tugas, presentasi)

c. Hasil/ dampak

1. Nilai Pembelajaran
2. Remedial Teaching
3. Pembimbingan Tugas
4. Budaya Internet Sehat

d. Kendala

1. Kebiasaan lama dan siswa berganti
2. Tidak memiliki *e-mail* pribadi
3. Ketidapahamana cara menggunakan *e-mail*

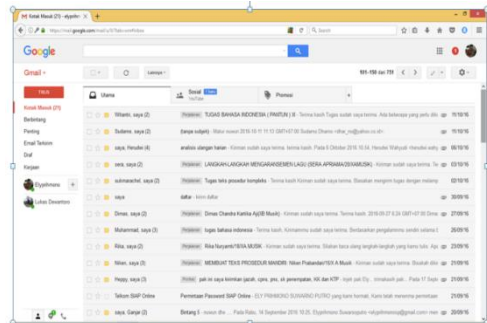
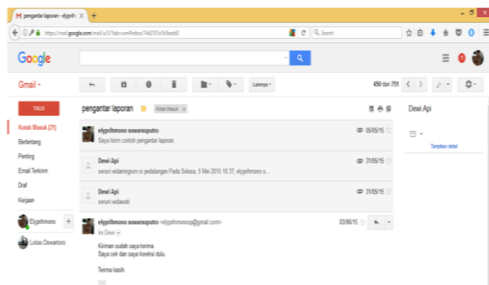
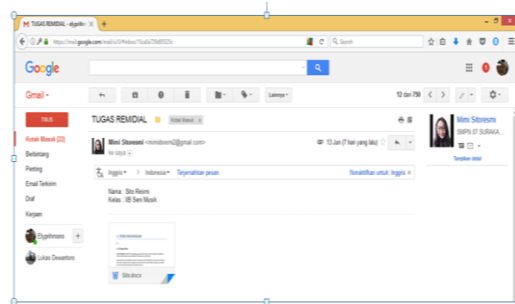
4. Koneksi tidak stabil

e. Pendukung

1. Kebijakan *computer base test* (CBT)
2. Multimedia dan Teknik *Broadcasting*
3. laboratorium komputer
4. Fasilitas *wi-fi*

f. Alternatif Pengembangan

1. Surel
2. Computer based instruction
3. e-learning
4. web based learning





**DIREKTORAT PEMBINAAN GURU PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Jenderal Sudirman, Pintu I Senayan Gedung D Lanatai 12
Kompleks Kemdikbud, Senayan - Jakarta Pusat