MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF: “Berbalas Pantun Rumpang” Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK

Nabila

E-mail: nabila3124@student.unri.ac.id

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

Pengantar

Pada era ini, guru sebagai tenaga pendidik harus mampu melahirkan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan berpikir kritis dan kreatif siswa termasuk guru Bahasa Indonesia SMA/SMK. Pembelajaran inovatif memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki sebagai implementasi dari kurikulum 2013 yang berorientasi pada keaktifan siswa dibandingkan guru sebagai tenaga pendidik.

Namun, beberapa guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada pengetahuan guru tanpa melibatkan siswa membangun pemahamannya secara mandiri. Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, penyajian materi menjadi monoton. Salah satunya, penyajian materi pantun dengan sebatas penjelasan pengertian, ciri-ciri, dan contoh tanpa merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menguasai materi (Hidayat, 2017).

Materi pantun dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat disajikan dengan menarik melalui model pembelajaran inovatif yang berbasis permainan melengkapi kalimat rumpang, baik sampiran atau isi pantun menggunakan media gambar dan objek sekitar sebagai inspirasi penciptaan bagian rumpang tersebut. Model pembelajaran inovatif *Berbalas Pantun Rumpang* sebagai upaya meningkatkan berpikir kritis dan kreatif siswa karena menuntut mereka dapat menghubungkan kondisi gambar atau objek sekitar agar dapat mengisi bagian pantun yang rumpang, baik isi atau sampiran yang tepat dan sesuai.

Hakikat Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif merupakan rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru sebagai pembaruan dari pembelajaran konvensional. Inovasi dalam pembelajaran diciptakan sebagai upaya menarik minat dan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Minat dan motivasi yang tinggi dapat membantu siswa mencapai pembelajaran yang maksimal (Zulhafizh, A., & Syahrul, 2013).

Pembelajaran inovatif berpusat pada keaktifan dan kreativitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran inovatif yang menuntut keaktifan siswa mendorong mereka berpikir kritis dan kreatif dalam membangun dan memahami materi secara mandiri. Terkait dengan hal itu, Wardhani, n.d., mengatakan bahwa setidaknya ada tiga hal yang diperlukan dalam merealisasikan pembelajaran inovatif, yaitu strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan model pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah model pembelajaran yang berbasis permainan. Penerapan pembelajaran yang berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mampu melatih berpikir kritis dan kreatif siswa (PUSTEKOM, 2020). Dalam proses pembelajaran sangat penting untuk melatih atau mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa oleh guru sebagai tenaga pendidik (Sunaryo, 2014). Peserta didik yang mampu berpikir kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajarnya (Zulhafizh & Permatasari, 2020).

Model Pembelajaran Inovatif : Berbalas Pantun Rumpang

Model pembelajaran inovatif *Berbalas Pantun Rumpang* memerlukan media dan strategi dalam mewujudkan pelaksanaannya. Guru harus mempersiapkan media pembelajaran serta strategi pelaksanaannya dengan matang untuk menghindari atau meminimalisir hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran tersebut. Terkait hal ini, guru dapat mempersiapkan bahan atau materi, sarana pendukung, dan langkah-langkah implementasi model pembelajaran inovatif *Berbalas Pantun Rumpang*.

a. Mempersiapkan Bahan atau Materi

Dalam pembelajaran inovatif *Berbalas Pantun Rumpang*, guru dapat mempersiapkan bahan atau materi dalam bentuk PowerPoint. Penggunaan media pembelajaran PowerPoint dipilih karena mudah, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, berbasis ICT yang memungkinkan dapat mengakses internet, menyajikan gambar, video, dan lainnya. Dalam PowerPoint, guru dapat menyajikan beberapa pasang pantun rumpang yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

Bagian pantun yang rumpang dapat berupa sampiran atau isi. Jika sampiran pantun yang rumpang maka dilampirkan beberapa gambar objek di dalam slide PowerPoint yang dikondisikan sedemikian rupa agar bisa dijadikan inspirasi dalam melengkapi sampiran yang sesuai. Namun, jika bagian isi pantun yang rumpang maka guru dapat melampirkan tema isi pantun tersebut.

b. Mempersiapkan Sarana Pendukung

Bahan atau materi yang dibuat dalam bentuk PowerPoint memerlukan sarana pendukung, yaitu laptop/komputer, *flashdiks*, dan LCD Projector untuk mempresentasikannya. Sebelum memulai pembelajaran, guru sebaiknya mengecek kelengkapan sarana pendukung.

c. Langkah-Langkah Implementasi Pembelajaran Inovatif “Berbalas Pantun Rumpang”

1. Guru membagi siswa dalam beberapa grup dan diusahakan setiap grup jumlah anggotanya seimbang. Lalu, setiap anggota masing-masing grup diberi nomor urutan.
2. Setiap satu sesi ada dua kelompok yang akan berbalas pantun rumpang. Guru dan siswa membuat kesepakatan mengenai batasan waktu untuk peserta dapat melengkapi bagian pantun yang rumpang.
3. Membuat undian untuk dua grup yang akan tampil pertama.
4. Mengarahkan kedua grup yang tampil agar berbaris berhadapan, seperti gambar berikut:

Gambar 1. Langkah-Langkah
Ilustrasi barisan grup berbalas pantun rumpang

5. Guru memberikan instruksi permainan. Setiap peserta grup membalas pantun peserta grup lawan sesuai nomor urutannya secara bergiliran.
6. Setiap peserta harus mampu melengkapi pantun yang rumpang agar bisa membalas pantun peserta grup lawan dengan batasan waktu yang disepakati. Dalam melengkapi bagian pantun yang rumpang, baik sampiran maupun isi, siswa dibantu dengan gambar atau tema yang dilampirkan di PowerPoint. Peserta juga diperbolehkan mengambil inspirasi dari objek sekitar yang ada di ruangan kelas untuk melengkapi bagian sampiran pantun yang rumpang.
7. Jika peserta tidak mampu melengkapi pantun rumpang, maka peserta selanjutnya yang maju menggantikan posisi temannya dan peserta yang digantikan berpindah ke urutan paling belakang. Kesempatan ini diberikan maksimal tiga kali pergantian posisi untuk setiap grup. Jika lebih dari tiga kali maka grup tersebut gugur dan sesi dilanjutkan kembali dengan grup yang baru dan grup yang bertahan.
8. Grup pemenang adalah grup yang mampu bertahan sampai akhir.

Tindakan Solutif

Dalam mewujudkan pembelajaran inovatif *Berbalas Pantun Rumpang* tentu memiliki kemungkinan munculnya berbagai hambatan dalam proses pelaksanaannya. Berikut ini adalah kemungkinan kendala yang muncul beserta solusinya:

1. LCD Projector yang terbatas di sekolah sehingga jumlah yang terbatas memungkinkan tidak adanya LCD Projector untuk mempresentasikan materi.

Solusi : Guru dapat menggunakan papan tulis sebagai alternatif dan media gambar dapat diprint atau hanya dengan meletakkan laptop yang berisi PowerPoint materi di atas meja yang berada di tengah grup yang akan berbalas pantun rumpang.

2. Laptop yang digunakan untuk presentasi bermasalah.

Solusi: Guru dapat meminjam laptop siswa, guru, atau sekolah dengan memindahkan file PowerPoint materi yang telah disimpan sebelumnya di *flashdisk* ke laptop yang dipinjam.

3. Ada beberapa grup yang jumlah pesertanya kurang sehingga tidak seimbang

Solusi : Permainan dapat terus berjalan dengan peserta membalas pantun peserta grup lawan ketika gilirannya. Hal ini dapat berpeluang satu peserta mendapat giliran lebih dari satu untuk menutupi jumlah peserta grup yang tidak seimbang.

4. Siswa belum memahami langkah-langkah permainan dari instruksi guru

Solusi : Guru dapat mengarahkan siswa untuk melakukan simulasi atau sesi percobaan terlebih dahulu.

Simpulan

Model pembelajaran inovatif *Berbalas Pantun Rumpang* adalah model pembelajaran inovatif yang berbasis permainan. Pembelajaran inovatif dapat memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran karena tidak monoton dan lebih menarik daripada pembelajaran konvensional.

Pembelajaran inovatif dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang ditandai dengan keaktifan siswa dalam proses membangun pengetahuan, memahami, dan menguasai materi. Selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, melalui pembelajaran inovatif ini, siswa juga dilatih dalam mengamati, menyimak, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpikir tingkat tinggi.

Guru harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir tersebut sangatlah penting. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dapat menunjang bahkan meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran.

Referensi

- Hidayat, N. (2017). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas Vii Mts Al- Mursyidiyyah Pamulang, Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*.
- PUSTEKOM. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam Bdr Yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. 68.
- Sunaryo, Y. (2014). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematik Siswa SMA Di Kota Tasikmalaya*. 1.
<https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>
- Wardhani, R. S. (n.d.). Konsep & Pengembangan Pembelajaran Inovatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Zulhafizh, A., & Syahrul, R. (2013). Kontribusi sikap dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar bahasa indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajaran*, 1(2), 13-28.
- Zulhafizh, Z., & Permatasari, S. (2020). Developing Quality of Learning in the Pandemic Covid-19 Through Creative and Critical Thinking Attitudes. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(5), 937. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i5.8080>

Data Penulis

Nabila, lahir di Sitorajo, 29 April 2002. Pada tahun akademik 2020—20021, Ia melanjutkan studi pada strata satu Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Riau melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Prestasi yang pernah diraih adalah menjadi peserta pada kegiatan Kompetisi Nasional Inovasi & Kreativitas Calon Guru dalam “Lomba Video Microteaching” yang diselenggarakan oleh FKIP Universitas Sebelas Maret, 27 Juli 2021.

Kontak:

Hp/WA : 082268154780

Email : nabila3124@student.unri.ac.id