

KETERAMPILAN MENULIS PANTUN MELALUI KUIS "BBM" (BERMAIN DENGAN BINTANG DAN METEOR) DI SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Oleh: Agriyati
SMA Negeri 7 Yogyakarta

***ABSTRACT:** This study describes a learning innovations that generally aims to optimize the student skill in writing or producing text of the pantun. Specifically, the aims of this study were (1) to find an interesting appraisal model by applying quiz game, (2) to find the latest assessment model that was not boring, as well as able to made the student more active, enthusiastic, happy and vibrant, (3) to emerge the student's interest in writing the pantun, which recently miswriting and contravene the requirement of the pantun writing. As writing is considered as one of four most difficult language skills both by students and teachers, this learning innovation is needed to create a learning system or model, as well as an attractive assessment model that promotes student activity. Therefore, "BBM" (Bermain dengan Bintang dan Meteor) quiz becomes a priority to overcome the low ability of writing / producing texts of the pantun among student of class XI SMA Negeri 7 Yogyakarta. This "BBM" quiz was a form of game that offers star and meteor for student (participants/groups) for each time they answering questions. The correct answer gets a star. On the contrary, the false answer gets a meteor. The star score was ten (10) and the meteor score was zero (0). The star or meteor is mounted on the panel board. Stars that form vertical, horizontal, and diagonal patterns on the panel board will get a bonus of 100 perfect values. The star cannot be removed, but the meteor can be removed. Result of this study shows that this learning innovation was able to create a fun and varied learning, the student were more motivated, enthusiastic, and more active in attending the learning. This result is expected to optimize the student's writing ability, especially in writing of the pantun.*

***Keywords:** writing or producing text of the pantun, "BBM" quiz*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia sering mengalami perubahan. Belum lama ini telah terjadi perubahan Kurikulum Tahun 2006 yang lebih dikenal dengan sebutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kemudian menjadi Kurikulum Tahun 2013 yang telah dilaksanakan secara massif, berskala nasional. Maksudnya Kurikulum 2013 secara serentak telah diberlakukan di seluruh sekolah yang ada di Indonesia pada pertengahan bulan Juli 2014 yang lalu. Walaupun ada beberapa sekolah di daerah tertentu dengan terpaksa harus kembali ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan berbagai pertimbangan.

Perubahan kurikulum tentunya dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas

pendidikan di Indonesia. Namun, Pakar pendidikan Prof. Dr. Djohar MS telah mengungkapkan keprihatinannya mengenai kondisi pendidikan di Indonesia bahwa pendidikan yang diterapkan saat ini belum sesuai dengan ajaran Kihadjar Dewantara. (KR, 2015: 11).

Perubahan kurikulum tersebut juga ternyata dapat menimbulkan reaksi positif dan negatif dari berbagai praktisi pendidikan, khususnya dari kalangan guru. Ada sebagian guru yang dengan antusias dan optimisme tinggi dapat menerima perubahan tersebut. Namun, di sisi lain ada sebagian guru yang menerima perubahan kurikulum tersebut dengan pesimis, acuh tak acuh, bahkan ada yang mengatakan itu termasuk hal yang berlebihan.

Berkenan atau tidak dalam masalah ini guru tetap dituntut berperan aktif dan profesional dalam menghadapi berbagai perubahan. Oleh karena itu, para guru juga diharapkan dapat menemukan kiat-kiat khusus dan menyiapkan strategi yang jitu agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia secara maksimal. Seperti yang telah dikemukakan oleh Emil Salim dalam Konvensi Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) bahwa "Kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan ada pada guru. Guru yang harus lebih dulu ditingkatkan kualitasnya. (Kompas, 2014: 12)

Setiap bersinggungan dengan masalah peningkatan kualitas pendidikan ini tentu tidak lepas dari keberadaan seorang guru. Dalam hal ini guru sangat dielu-elukan. Hampir setiap media cetak dan elektronik mengupas tuntas guru dengan berbagai problematika. Salah satu permasalahan yang muncul terkait dengan beban yang tidak ringan yang harus diemban seorang guru dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini pernah ditegaskan oleh Ketua Umum PGRI Sulistyono melalui Ekawati dkk. bahwa, seorang guru harus independen dan profesional dengan segala tugas-tugas yang diembannya. Untuk mengajar para peserta didik, guru harus fokus dan proporsional (KR, 2011: 15)

Memang sebenarnya, guru merupakan salah satu faktor yang paling urgen dan strategis bahkan dapat dikatakan sebagai ujung tombak dalam mendidik anak bangsa agar menjadi bangsa yang berakhlak mulia, cerdas, dan mandiri. Berapa pun besarnya investasi yang telah ditanamkan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Tanpa kehadiran guru yang berkompeten, profesional, bermartabat dan sejahtera dapat dipastikan tidak akan mencapai tujuan yang diharapkan.

Mengingat posisi guru yang sangat strategis itu, maka guru sebagai tenaga profesional di bidang pendidikan yang

memiliki komitmen tinggi terhadap profesinya tersebut, sudah pasti akan selalu memberdayakan dirinya seoptimal mungkin. Ini sejalan dengan pendapat Ismail, bahwa guru yang profesional adalah mereka yang setiap saat memperbarui metode pengajarannya, menambah wawasan ilmu pengetahuannya, dan menyadari profesi sebagai agen perubahan dan ujung tombak penyebaran ilmu pengetahuan (2005: 37).

Berbicara mengenai peran guru dalam lingkup yang lebih luas tentu akan berbeda dengan peran guru dalam lingkup yang lebih sempit yaitu peran guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peran guru sesuai dengan situasi dan kondisi sekarang ini, perlu mendapatkan perhatian semaksimal mungkin. Jangan sampai slogan lama yang hanya selalu berkumandang di telinga kita bahwa guru adalah sosok "yang digugu dan ditiru". Seperti dalam filosofis Jawa. Peran guru sekarang lebih dari itu antara lain: (1) guru sebagai fasilitator yakni memberi kemudahan-kemudahan bagi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, (2) guru sebagai komunikator yakni sewaktu-waktu menjadi partisipan bebas dalam kegiatan komunikasi yang dilakukan peserta didik, (3) guru sebagai organisator yakni sebagai pengatur dan penyusun serta sebagai sumber belajar peserta didik, (4) guru sebagai motivator yakni dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, (5) guru sebagai konselor yakni dapat membimbing dan menasihati peserta didik, (6) guru sebagai mediator yakni sebagai penghubung atau perantara peserta didik dalam kesulitan pembelajaran yang dialami (7) guru sebagai analisator yakni menganalisis kebutuhan belajar peserta didik, dan (8) guru sebagai evaluator yakni memberikan penilaian hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

Berbagai peran guru yang telah diuraikan di atas, memang tugas guru tidaklah mudah. Guru yang profesional dituntut dapat mengembangkan sistem pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, serta memberi rasa aman yang

sering diakronimkan PAIKEMA. Oleh karena itu, berbagai cara dapat dilakukan oleh guru, antara lain: memilih pendekatan pembelajaran yang baik, strategi pembelajaran yang tepat dan jitu, metode pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan, media pembelajaran yang bervariasi, model-model pembelajaran yang inovatif, bahkan yang paling penting adalah sistem penilaian yang menyenangkan, bukan penilaian yang monoton yang dapat mengakibatkan peserta didik menjadi bosan.

Sistem penilaian dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat beraneka ragam. Namun, berbagai penilaian tersebut tercakup dalam empat aspek kemampuan atau keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing dapat untuk mengukur baik kemampuan berbahasa maupun bersastra. Dalam Kurikulum 2013 penilaian dibedakan atas tiga macam, antara lain: (1) **Penilaian Sikap** yang meliputi teknik penilaian observasi/ jurnal, penilaian diri, dan penilaian antarteman; (2) **Penilaian Pengetahuan** yang meliputi teknik penilaian yang berupa tes tertulis lisan (dapat berupa kuis) dan penugasaan; (3) **Penilaian Keterampilan** yang meliputi teknik penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, penilaian proyek, penilaian produk, dan penilaian portofolio. (Panduan Penilaian, 2017: 15-40)

Dari sekian macam penilaian untuk kemampuan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penulis kali ini tertarik pada penilaian kemampuan menulis. Menulis yang merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa yang paling dianggap sulit. Seorang penulis dalam hal ini peserta didik, dituntut dapat menuangkan ide atau gagasannya dalam media tulis agar dapat dengan mudah ditangkap oleh pembacanya. Dengan kendala demikian, menulis menjadi pembelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik maupun guru. Alasannya bagi peserta didik, menulis merupakan beban pekerjaan yang harus

diselesaikan dengan memperhatikan rambu-rambu tertentu, pemilihan tema menulis yang tidak sesuai dengan situasi dan kondisi serta usia peserta didik, waktu yang tersedia masih relatif terbatas, dan sistem penilaian yang kurang tepat. Karena pembelajaran menulis yang dianggap sulit dan kurang disenangi terutama oleh peserta didik tersebut, akan berdampak pada rendahnya kemampuan menulis peserta didik. Itu semua tampaknya semakin memperkeruh permasalahan di atas.

Sedangkan bagi guru, ada beberapa penyebab yang menengarnya misalnya pembelajaran menulis yang bersifat teoretis. Guru lebih menekankan teori dan pengetahuan bahasa daripada mengutamakan keterampilan atau kemampuan berbahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung membawa peserta didik belajar tentang bahasa daripada belajar berbahasa. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru mengakui, mengajarkan kemampuan berbahasa lebih sulit daripada mengajarkan pengetahuan tentang bahasa, Hal inilah yang menjadi pilihan banyak guru, untuk sekedar menghindari materi menulis, atau mengarang. Tidak banyak guru yang bertekun dalam mencermati apalagi mengoreksi penggunaan kata, susunan kalimat, bahkan logika pemikiran.

Pembelajaran menulis seharusnya menjadi puncak pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggabungkan penguasaan ejaan, kosakata, tata kalimat, logika, dan nilai rasa untuk pembelajaran menulis ilmiah. Sedangkan untuk menulis sastra terutama bentuk puisi, harus memperhatikan rima, diksi, gaya bahasa, nada, suasana, pencitraan, tema, amanat dan lain sebagainya. Akan tetapi, pembelajaran tersebut tidak mendapat porsi perhatian lebih serius dari guru. Banyak alasan yang dikemukakan oleh guru seperti menyita banyak waktu, tidak dinilai dalam ujian nasional, atau biar peserta didik belajar sendiri. Akhirnya, kesempatan berharga untuk membiasakan peserta didik berbahasa dengan

baik dan benar akan terlewatkan begitu saja (ST Kartono, 2007: 6).

Sehubungan berbagai permasalahan yang demikian kompleks, oleh karena itu, perlu dilakukan suatu inovasi dalam pembelajaran kemampuan menulis. Apalagi telah ditegaskan dalam Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013 bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berbahasa, termasuk menulis seperti yang telah dikemukakan di atas. Di samping itu, guru telah diberikan kebebasan untuk mengeksplor segala kemampuannya untuk dapat menciptakan sistem pembelajaran, terutama sistem penilaian yang menarik. Maka Kuis “BBM” (Bermain dengan Bintang dan Meteor) inilah yang merupakan bentuk tes yang menjadi alternatif atau pilihan penulis.

“BBM” tersebut di atas akan digunakan untuk mengukur pembelajaran menulis kemampuan bersastra. Mengapa demikian? Sastra dalam kehidupan tidak dapat dipandang sebelah mata. Sastra akan memberi warna dalam kehidupan manusia, karena dengan bersastra manusia dapat melakukan kegiatan olah pikir, olah rasa, olah cipta, olah karya, dan olah karsa. Dengan demikian, akan membantu keselarasan kehidupan manusia agar menjadi manusia yang simpatik, pemikir, berkepribadian, dan berbudaya. Lebih dari itu sastra juga dapat memperluas dimensi kehidupan dengan pengalaman-pengalaman baru yang dapat memperkaya wawasan kehidupan sehingga akan menjadikan manusia dari bagian peradaban modern yang berwawasan luas.

Mengingat begitu berharganya peranan sastra sebagai penyeimbang unsur hakiki manusia, hal itu menjadikan sastra penting diberikan sebagai bahan pembelajaran di sekolah yang tentunya ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Seperti yang ditegaskan Depdiknas (2006: 1) bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara

lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Jadi, pembelajaran sastra merupakan upaya untuk mengembangkan pemahaman, penghayatan, dan sikap positif terhadap karya sastra Indonesia sebagai khasanah kekayaan budaya bangsa.

Menggarisbawahi uraian di atas maka pembelajaran kemampuan bersastra tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan berbahasa. Kemampuan bersastra yang dimiliki peserta didik akan mendukung kemampuan berbahasa begitu juga sebaliknya. Sebagai contoh kemampuan berpikir, berapresiasi, berekspresi, berkreasi, dan berimajinasi yang tumbuh melalui kegiatan bersastra akan mendukung kemampuan untuk mengekspresikan pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaannya melalui bahasa. Kemampuan bersastra juga dapat mengasah kemampuan untuk memahami pikiran, perasaan, dan pendapat yang disampaikan orang lain melalui bahasa. Hal itu terjadi dalam kegiatan menulis puisi dalam hal ini menulis pantun, yang merupakan pembelajaran sastra yang menggunakan keterampilan menulis sebagai salah satu aspek kemampuan berbahasa.

Salah satu sasaran pembelajaran bersastra adalah agar peserta didik mempunyai pengalaman berekspresi. Pengalaman berekspresi sastra ini dilakukan sebagai kegiatan pengembangan daya cipta dan pengekspresian diri dalam wujud bahasa. Pengalaman ekspresi sastra tersebut akan lebih bermakna apabila diintegrasikan dengan memproduksi sebuah karya sastra, satu di antaranya adalah menulis pantun. Oleh karena itu, fokus kegiatan pembelajaran sastra bagi peserta didik jenjang SMA tentunya adalah kegiatan menulis pantun seperti yang dijelaskan di atas.

Namun ironisnya, pembelajaran menulis pantun kurang diminati, kurang disenangi, bahkan sebagian ada yang mengatakan tidak penting dan kuno atau klasik. Padahal, dulu dalam kehidupan masyarakat lama, pantun dapat digunakan

sebagai ukuran kepandaian seseorang. Seseorang yang cakap berpantun dianggap orang yang pandai. Sekarang pun banyak syair lagu yang menggunakan bentuk pantun. Demikian juga berbagai acara hiburan di televisi banyak menggunakan pantun sebagai media komunikasi yang sangat tren, Ini menunjukkan bahwa pantun sampai sekarang masih hidup, dan berkembang serta, digemari oleh masyarakat Indonesia. Pantun sebagai salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang pantas dijaga kelestariannya.

Fenomena ini sudah tampak jelas kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bersastra terutama kemampuan menulis pantun dalam Kurikulum 2006 di Kelas X dan memproduksi teks pantun dalam Kurikulum 2013 di kelas XI SMA melalui permainan Kuis “**BBM**” yang merupakan skala prioritas dalam pemilihan model pembelajaran dan sekaligus model penilaian yang diharapkan dapat mengubah paradigma lama yang bersifat monoton dan membosankan menjadi pembelajaran yang dianggap menarik, efektif, inovatif, baik, dan tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun pada peserta didik kelas X dan XI di SMA Negeri 7 Yogyakarta.

Hal ini sesuai Kurikulum 2013 yang telah didesain agar mampu menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Untuk dapat demikian, para guru nantinya harus membentuk sikap, keterampilan, dan pengetahuan pada diri peserta didik melalui aktivitas proses pembelajaran seperti: menerima; merespons; menilai; mengorganisasikan; dan karakterisasi. Dalam aspek keterampilan juga harus memiliki kompetensi dalam membentuk keterampilan pada diri peserta didik melalui proses pembelajaran yang memiliki indikator aktivitas seperti: mengamati; bertanya; menguji-coba; menghubungkan; mengomunikasikan dan pada akhirnya dari

keterampilan ini guru juga dituntut untuk mampu menciptakan. (KR, 2014: 7)

Dengan melihat permasalahan tersebut, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut. Bagaimanakah Kuis “**BBM**” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan pada pembelajaran kemampuan menulis pantun pada Kurikulum 2006 di Kelas X dan memproduksi teks pantun untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 7 Yogyakarta? Sedangkan tujuan inovasi pembelajaran ini adalah untuk: (1) Menemukan model pembelajaran menulis pantun yang dapat mengoptimalkan kemampuan bersastra pada peserta didik. (2) Menemukan sistem penilaian yang jarang dilakukan oleh guru yaitu berupa permainan kuis (3) Menumbuhkan minat dan gemar menulis di kalangan peserta didik. (4) Menunjukkan adanya bukti empiris yang membuktikan bahwa pembelajaran menulis dengan menggunakan Kuis “**BBM**” dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam bersastra khususnya menulis atau memproduksi teks pantun. Adapun manfaat inovasi pembelajaran ini diarahkan pada pengoptimalan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran dan model penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar terbentuk komunikasi yang humanis.

Di dalam masyarakat modern seperti sekarang ini dikenal dua macam cara berkomunikasi, yaitu komunikasi secara langsung dan komunikasi tidak langsung. Kegiatan mendengar dan berbicara (menyimak) merupakan komunikasi secara langsung, sedangkan komunikasi tidak langsung berupa kegiatan membaca dan menulis. Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh orang lain sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut kalau mereka memahami bahasa dan lambang grafis tersebut (Tarigan, 1993: 21). Artinya, bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang tidak sekedar menggambarkan simbol-simbol

grafis secara konkret, tetapi juga menuangkan buah pikiran, ide atau gagasan ke dalam bahasa tulis yang berupa rangkaian kalimat yang utuh, lengkap dan dapat di komunikasikan kepada orang lain. Intinya, menulis merupakan keterampilan berkomunikasi antarkomunikasi dalam usaha menyampaikan informasi dengan media bahasa tulis.

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks. Soeparno (2002: 126) mengatakan bahwa dalam kegiatan menulis, penulis di tuntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisanya serta menuangkannya dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan. Oleh karena itu, di dalam kegiatan menulis ada dua hal yang dijadikan perhatian, yaitu menulis sebagai sebuah proses dan menulis untuk menghasilkan suatu hasil atau produk. Di dalam kegiatan pembelajaran ini terjadi proses belajar peserta didik dan guru mengajar. Untuk itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar peserta didik terampil berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut peserta didik dilatih lebih banyak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, bukan dituntut untuk menguasai atau menghafalkan pengetahuan tentang bahasa. Ini terlihat pada materi yang tercakup Silabus mata pelajaran tersebut.

Kita tahu bahwa pembelajaran kemampuan atau keterampilan menulis diajarkan dalam semua jenjang pendidikan, mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Peserta didik telah diarahkan untuk menguasai keterampilan menulis. Karena memang yang terpenting dalam pembelajaran bahasa adalah membaca dan menulis, sedangkan aspek linguistik dapat dilihat melalui karya tulis mereka. Namun demikian, menurut beberapa studi ternyata kemampuan menulis masih perlu mendapat perhatian khusus dan ditingkatkan. Guru belum dapat menemukan

metode dan teknik yang benar-benar dapat mengubah paradigma bahwa menulis adalah hal yang sulit dan beban bagi peserta didik. Pembelajaran menulis masih menekankan pada produk atau hasil. Sementara itu, proses belum dikelola dan diperhatikan secara baik oleh guru. akibatnya, peserta didik melakukan kegiatan menulis sebagai sebuah pekerjaan yang tidak menyenangkan.

Pembelajaran menulis hendaknya dilakukan dengan pendekatan, metode, dan teknik yang sesuai. Paradigma kebosanan dan kurangnya motivasi penulisan pada peserta didik dapat teratasi apabila guru mengolah pembelajaran menulis menjadi menyenangkan. Hal tersebut dapat dicapai apabila model pembelajaran dan model penilaian yang digunakan guru dalam mengajar menulis tepat sesuai tujuannya.

Materi Kemampuan Menulis

1. Berdasarkan Kurikulum 2006

Materi kemampuan menulis sebagai bagian kegiatan pembelajaran adalah menjadi bagian teknik pembelajaran yang dilakukan, misalnya berupa latihan-latihan melakukan aktivitas tertentu. Berdasarkan Permen Nomor 22 Tahun 2006 pada Standar Isi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X semester satu, Materi kemampuan menulis sesuai Kompetensi Dasarnya itu dapat berupa: (1) Menulis gagasan dengan menggunakan pola urutan waktu dan tempat dalam bentuk paragraf, (2) Menulis hasil observasi dalam bentuk paragraf deskriptif, (3) Menulis gagasan secara logis dan sistematis dalam bentuk ragam paragraf ekspositif, (4) **Menulis puisi lama (pantun) dengan memperhatikan bait, irama, dan rima**, (5) Menulis puisi baru dengan memperhatikan bait, irama, dan rima.

Sedangkan materi untuk semester dua berupa: (1) Menulis gagasan untuk mendukung suatu pendapat dalam bentuk

paragraf argumentatif, (2) Menulis gagasan untuk meyakinkan atau mengajak pembaca bersikap atau melakukan sesuatu dalam bentuk paragraf persuasif, (3) Menulis hasil wawancara ke dalam beberapa paragraf dengan menggunakan ejaan yang tepat, (4) Menyusun teks pidato, (5) Menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar), (6) Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar).

2. Berdasarkan Kurikulum 2013

Materi yang tercantum dalam kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan lampiran Peraturan Mendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013, untuk kelas XI adalah sebagai berikut. 3.1) Memahami struktur dan kaidah teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan; 3.2) Membandingkan teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan; 3.3) Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan; 3.4) Mengidentifikasi teks cerpen baik secara lisan maupun tulisan; 4.1) Menginterpretasi makna teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan; 4.2) **Memproduksi teks** cerita pendek, **pantun**, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan; 4.3) Menyunting teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/*review* film/drama sesuai dengan struktur dan ciri teks baik secara lisan maupun tulisan; 4.4) Mengabstraksi teks pantun baik secara lisan maupun tulisan.

Pantun/Teks Pantun

Dalam Buku Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk SMA Kelas XI (2015: 67-68) disebutkan bahwa pantun merupakan salah satu jenis sastra lisan yang berbentuk puisi. Pantun dikenal di berbagai daerah di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda. Dalam bahasa Minang, pantun bersal dari kata *patuntun*. Dalam bahasa Jawa, pantun dikenal dengan nama *parikan* dan dalam bahasa Sunda dikenal dengan *aparikan*. Pada masyarakat Batak, pantun dikenal dengan sebutan *umpama* atau *ende-ende*, dan masyarakat Toraja menyebutnya dengan *londe*. Orang Aceh dan Ambon juga mengenal pantun dan menyebutnya dengan *panton*, sedangkan orang Bengkulu menyebutnya dengan *rejong*. Hampir setiap daerah di Indonesia mempunyai teks pantun walaupun dengan nam yang berbeda.

Penyebaran pantun sampai ke pelosok Nusantara menjadi bukti bahwa pantun merupakan salah satu sastra lama yang hidup dalam kebudayaan Indonesia, masih disukai sebagian masyarakat Indonesia hingga sekarang, banyak lagu atau nyanyian sekarang yang syairnya tersusun seperti pantun. Oleh karena itu, pantun merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang perlu kita lestarikan.

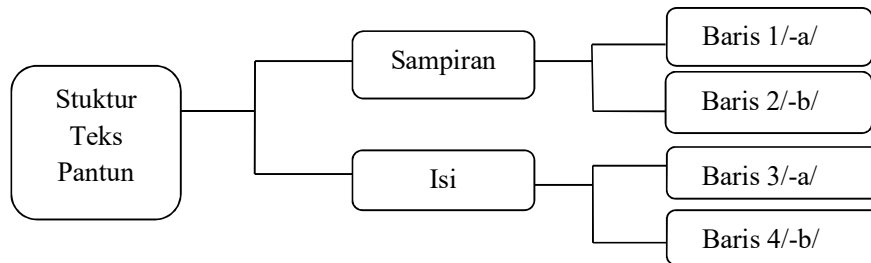
Lahirnya pantun diawali dengan kebiasaan masyarakat Melayu yang senang menggunakan kiasan untuk menyampaikan maksud. Pantun merupakan salah satu bentuk kiasan yang sering digunakan dalam setiap acara, baik acara kelahiran, pertemuan, pernikahan, maupun acara adat. Dengan demikian pantun merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam masyarakat Melayu, sehingga dahulu pantun dapat dijadikan alat untuk mengukur kepandaian seseorang. Orang yang cakap dalam berpantun dianggap orang yang pandai. Untuk memahami pantun dengan baik perlu diuraikan hal-hal sebagai berikut.

1. Syarat-syarat Pantun

Dalam Buku Pelajaran sastra 1, karya Zaidan Hendy (1991: 132) Pantun mempunyai syarat-syarat: 1) Tiap bait terdiri atas 4 larik (4 baris); 2) Tiap larik tersusun atas 4-6 kata, atau 8-12 suku kata; 3) Terdiri atas sampiran (2 larik bagian atas atau baris 1 dan 2), dan isi (2 larik bagian

bawah atau baris 3 dan 4); 4) Rima akhir larik tersusun atas: ab/ab (rima silang); 5) Isinya mengandung pengungkapan perasaan; 6) Tiap bait mengandung penungkapan makna tertentu.

2. Struktur Teks Pantun



3. Bentuk Pantun Berdasarkan bentuknya pantun dibedakan atas:

1) Pantun Kilat (Karmina) yaitu pantun yang hanya tersusun dua larik atau dua baris. Baris pertama dapat dianggap sebagai sampiran. Sedang baris kedua merupakan isi. Makna yang terkandung terkilat saja atau sekilas. 2) Pantun Biasa, yaitu pantun yang terdiri atas empat larik se bait. Pantun ini sudah biasa atau sudah umum dipergunakan. 3) Pantun Berkait (Seloka) Pantun jenis ini disebut pantun berantai, yaitu poantun yang tersusun secara berkaitan antara bait pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Kaitannya adalah sebagai berikut. Larik kedua pada bait pertama dijadikan baris pertama pada bait kedua. Larik keempat pada bait pertama dijadikan larik ketiga pada bait kedua. Demikian pula larik kedua pada bait kedua dijadikan larik pertama pada bait ketiga. Larik keempat pada bait kedua dijadikan larik ketiga pada bait ketiga, dan seterusnya. 4) Talibun, yaitu pantun yang lariknya lebih dari empat, tetapi genap. Jadi lariknya dalam satu bait bisa terdiri atas enam, delapan, sepuluh atau dua belas. (Zaidan Hendy, 1991: 133 s.d. 136).

4. Isi Pantun

Berdasarkan isinya pantun dibedakan atas: 1) Pantun Anak-Anak, yang berupa pantun suka cita dan duka cita. 2) Pantun Orang Muda, yang berupa pantun dagang dan pantun muda. Pantun muda itu sendiri dapat dibedakan atas: perkenalan, berkasih-kasih, perceraian, dan beriba hati. 3) Pantun Orang Tua, yang berupa pantun nasihat, agama, dan adat. 4) Pantun Jenaka. Dan 6) Pantun Teka-Teki. (Surana, 2001: 32 s.d. 34).

Kuis “BBM” (Bermain dengan Bintang dan Meteor)

Pengukuran atas kemampuan atau keterampilan menulis dilakukan berdasarkan kriteria tertentu. Pengukuran atau penilaian kemampuan menulis dapat dilakukan dengan berbagai macam model penilaian seperti yang dijelaskan di atas. Sekali lagi ditegaskan bahwa model penilaian bentuk kuis yang selama ini jarang dilakukan oleh guru, ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Kuis itu sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1999: 537) dapat diartikan: (1) ujian lisan atau tertulis yang

singkat, (2) acara hiburan dalam radio atau televisi yang berupa perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan; cepat tepat; cerdas cermat, (3) daftar pertanyaan yang berhadiah biasanya dalam majalah dan (kadang-kadang mengandung promosi dagang).

Dari beberapa arti kata kuis di atas penulis menyimpulkan dan mengartikan bahwa kuis itu adalah salah satu bentuk tes baik lisan maupun tertulis yang pertanyaannya cukup singkat, mengandung permainan atau bersifat menghibur penonton atau *audience* dan dapat digunakan sebagai perlombaan adu cepat untuk menjawab sederetan pertanyaan (dalam hal ini dibatasi dengan waktu) serta biasanya diberikan hadiah sebagai kompensasi atas pertanyaan yang telah dijawabnya.

Sedangkan “**BBM**” merupakan akronim dari **B**ermain dengan **B**intang dan **M**eteor yang maksudnya adalah dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik diajak bermain kuis dengan cara menjawab setiap pertanyaan. Apabila jawaban benar akan mendapatkan tanda bintang, sedangkan jawaban yang salah akan mendapatkan tanda meteor. Untuk penyekoran setiap satu tanda bintang dihargai dengan skor 10 (sepuluh), dan tanda meteor skornya 0 (nol). Keistimewaan tanda bintang apabila peserta kuis mendapatkan beberapa tanda bintang, dan tanda bintang tersebut dapat membentuk arah vertikal, horizontal, dan diagonal, maka akan mendapat bonus atau skor yang diperoleh benar-benar sempurna, yaitu 100. Satu lagi yang penting adalah tanda bintang tidak dapat dilepas dari papan panel, sedangkan tanda meteor dapat dilepaskan dari papan panel.

PEMBAHASAN

Tujuan Pembelajaran Kemampuan Menulis/Memproduksi Teks Pantun

Berdasarkan Permen No. 22 Tahun 2006 dalam Standar Isi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X semester satu (gasal), tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan

menulis pantun ini, Standar Kompetensinya adalah: (8) Mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui kegiatan menulis puisi. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah: (8.1) Menulis puisi lama (pantun) dengan memperhatikan bait, irama, dan rima. Oleh karena itu, tujuan pembelajarannya dapat dirumuskan sebagai berikut. (1) Peserta didik dapat menulis puisi lama (pantun). (2) Peserta didik dapat menulis bermacam-macam pantun berdasarkan bentuknya. (3) Peserta didik dapat menulis bermacam-macam pantun berdasarkan isinya. (4) Peserta didik dapat mengidentifikasi puisi lama (pantun) berdasarkan bait, irama, dan rima. (5) Peserta didik dapat menyunting puisi lama (pantun) yang dibuat teman.

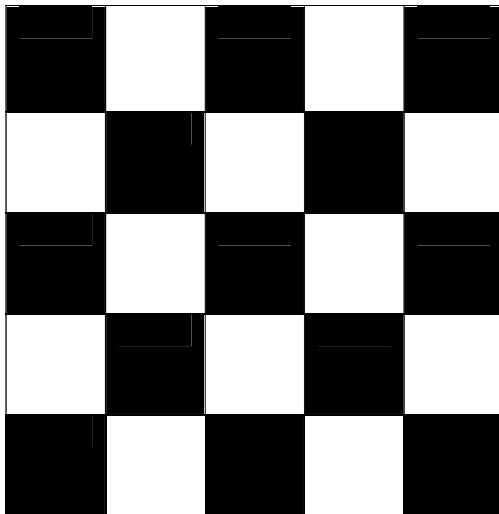
Sedangkan dalam Kurikulum 2013, materi yang tercantum dalam kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan lampiran Peraturan Mendikbud Nomor 59 Tahun 2014, untuk kelas XI adalah sebagai berikut. (4.2) **Memproduksi teks** cerita pendek, **pantun**, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Sehingga tujuan pembelajarannya dapat dirumuskan sebagai berikut. (1) Peserta didik dapat menentukan maksud isi pantun. (2) Peserta didik dapat menentukan jenis pantun berdasarkan bentuknya. (3) Peserta didik dapat menentukan jenis pantun berdasarkan isinya. (4) Menyusun/memproduksi pantun sesuai dengan bentuk dan jenisnya.

Media Pembelajaran Kemampuan Menulis/Memproduksi Teks Pantun dengan Menggunakan Model Pembelajaran dan Penilaian Kuis “BBM”

Media yang digunakan dalam pembelajaran kemampuan menulis/menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran dan penilaian “BBM” antara lain:

1. Papan Media (Papan Panel)

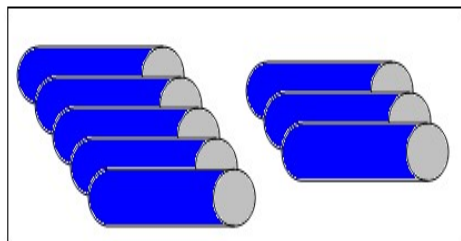
KUIS BBM
(Bermain dengan Bintang dan Meteor)



3. Papan Kelompok



4. Nomor undian untuk kelompok



5. Tombol atau Bel



Langkah-langkah Pembelajaran Menulis/ Memproduksi Pantun Melalui Model Pembelajaran dan Penilaian Kuis "BBM"

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

1. Mempersiapkan dan mengondisikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

2. Menyiapkan pembelajaran yang meliputi: media LCD yang berupa *Power Point*, modul, dan LKS (Lembar Kerja Siswa)
3. Siapkan atau pasang papan media atau papan panel untuk permainan Kuis "BBM" di depan kelas atau diletakkan di bawah papan tulis.

4. Bentuk kelompok, satu kelas menjadi 5 (lima) kelompok.
5. Masing-masing peserta didik mengambil undian berdasarkan urutan nomor presensi.
6. Setelah terbentuk menjadi 5 (lima) kelompok, pilihlah salah satu peserta didik sebagai ketuanya, dan ambillah papan panel yang bertuliskan kelompok 1, 2, 3, 4, atau 5 yang telah tersedia.
7. Siap mengikuti permainan kuis, karena di saat pembelajaran berlangsung dan saat pelaksanaan penilaian (Postes) selalu muncul pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok secara rebutan.
8. Tekanlah tombol (bel) apabila dapat menjawab pertanyaan yang bertugas memejet atau menekan tombol adalah ketua kelompok.
9. Apabila Guru mengatakan jawabannya adalah benar, maka ketua kelompok mengambil tanda bintang, dan bila jawaban salah mengambil tanda meteor yang telah disediakan.
10. Lalu tanda bintang atau tanda meteor tersebut dipasang di papan media atau papan panel dengan memerlukan kecermatan dan strategi yang tepat.
11. Satu tanda bintang dihargai dengan skor 10 (sepuluh), sedangkan meteor skornya 0 (nol).
12. Tanda bintang yang diperoleh beberapa kali, apabila membentuk garis atau pola vertikal, horizontal, dan diagonal akan memperoleh skor sempurna (bonus) yaitu **100**.
13. Tanda bintang dalam permainan kuis tidak boleh dilepaskan atau ditanggalkan, tetapi untuk tanda meteor boleh dilepaskan atau ditanggalkan.
14. Di akhir permainan dilakukan penjumlahan skor atau nilai masing-masing kelompok.
15. Menentukan juara 1, 2, dan 3, kemudian dilanjutkan dengan pemberian hadiah atau *reward* kepada para pemenang.

Contoh

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas, biar tidak tampak abstrak, maka perlu diberikan contoh, seperti berikut.



KESIMPULAN

Dengan inovasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam pembelajaran kemampuan menulis/memproduksi pantun dengan menerapkan model pembelajaran dan model penilaian Kuis "BBM" maka:

1. Kegiatan pembelajaran yang lebih menarik (menyenangkan) bukan membosankan, karena lebih mengutamakan permainan.
2. Interaksi yang bervariasi, interaksi justru banyak berasal dari peserta didik karena berupa kuis yang merupakan tantangan untuk dapat menjawab secara cepat seperti dalam kegiatan cerdas cermat.
3. Motivasi belajar yang tinggi atau antusias di kalangan para peserta didik karena jawaban yang benar akan mendapatkan hadiah berupa tanda bintang, dan yang salah akan mendapatkan tanda meteor.
4. Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dalam kuis dapat menimbulkan persaingan yang cukup seru.
5. Mengingat kembali pemahaman peserta didik mengenai berbagai bentuk pantun yang nantinya akan terealisasikan dalam peningkatan nilai tes kemampuan bersastra.

SARAN

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya menggunakan model pembelajaran dan model penilaian yang efektif dan disertai media yang bervariasi.
2. Gunakanlah model pembelajaran dan model penilaian yang tepat bagi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk pembelajaran kemampuan menulis/memproduksi teks pantun.

DAFTAR PUSTAKA

Depdikbud. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dirjen Pendidikan
- Ekawati, Riyana. dkk. 2011. "Guru Jangan Jadi Alat Politik", Kedaulatan Rakyat 26 November, hlm. 15.
- Hendy, Zaidan.1991. *Pelajaran Sastra 1*. Jakarta: PT Gramedia.
- Ismail, Taufik. 2005. *Pencucian Citra SDM Warisan Kolonial. Peletakan Paradigma Baru : Mungkinkah ?* Yogyakarta : UNY .
- Kartono, ST. 2007. "UU atau Pengajaran Bahasa?", Kompas. 14 April, hlm. 6.
- Kemendikbud. *Bahasa Indonesia. 2014. Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Luk. 2014. "Dana Pendidikan Tak Efektif. Tdak Seimbang dengan Kualitas Pendidikan", Kompas 20 Februari, hlm. 12.
- Soeparno dan Muhammad Yunus.2002. *Keterampilan Dasar menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Surana. 2001. *Pengantar Sastra Indonesia*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Suyanto. 2014. "Analisis Kecemasan Kurikulum 2013", Kedaulatan Rakyat 20 Februari, hlm. 7.
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.