

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* SISWA KELAS X SMA

Lukar Basuni

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman
Pos-el: lukarbasuni2010@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS dengan model *Example Non Example* pada materi menulis pantun untuk siswa SMA kelas X yang berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah. Kualitas produk yang dikembangkan dinilai berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran mengacu pada model pengembangan 4-D, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Karena keterbatasan peneliti, penelitian dilakukan hingga tahap *develop*. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA Negeri 12 Samarinda. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah lembar penilaian RPP dan LKS untuk mengukur kevalidan, angket respon siswa dan lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mengukur kepraktisan, tes kemampuan pemecahan masalah untuk mengukur keefektifan. Kualitas kevalidan perangkat pembelajaran memenuhi kriteria valid berdasarkan skor rata-rata RPP yaitu 4,41 dari skor maksimal 5,00 dengan kriteria sangat baik dan skor rata-rata LKS, yaitu 4,20 dari skor maksimal 5,00 dengan kriteria baik. Kualitas kepraktisan perangkat pembelajaran memenuhi kriteria praktis berdasarkan skor rata-rata angket respon siswa 4,21 dari maksimal 5,00 dengan kriteria sangat baik dan persentase rata-rata lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu 95% dengan kriteria sangat baik. Kualitas keefektifan perangkat pembelajaran memenuhi kriteria efektif berdasarkan hasil *pretest* dan *post-test* dengan peningkatan persentase ketuntasan dari 3% menjadi 84% dengan kriteria sangat baik. Perangkat pembelajaran berbasis *Example Non Example* yang dikembangkan memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif dan dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang harus dimilikinya

Kata kunci: pengembangan perangkat pembelajaran, model *Example Non Example*

ABSTRACT

This research was intended to develop learning tools with RPP and LKS with Example Non Example Model on pantun writing material for students of SMA in class X that was oriented on the ability. Product quality that was developed based on aspects of validity, practicality, and effectiveness. Learning device development procedure referred to the 4-D development model which were Define, Design, Develop, and Disseminate. Due to the researcher's limitations, the research was conducted until the developing stage. Then, the subjects of this research were X-1 students of SMA Negeri 12 Samarinda. Instruments were also used to

measure the quality of instructional devices that were developed which were the piece of assessment paper of the RPP and LKS to measure the validity, student response questionnaires, observation sheets of the implementation of learning activities to measure the practicality, and the test of solving problem ability to measure the effectiveness. Furthermore, the validity quality of learning tools met the valid criterion based on the average score of RPP that was 4.41 from the maximum score of 5.00 with a very good criterion, and the average score of LKS was 4.20 from the maximum score of 5.00 with a good criterion. The quality of the practicality of instructional tools also met the practical criteria based on the average score of students' response questionnaire that was 4.21 out of the maximum of 5.00 with a very good criterion, and the average percentage of observation sheets of learning activity implementation was 95% with a very good criterion. The quality of the effectiveness of the learning tools met the effective criteria based on pretest and post-test results with the percentage improvement from 3% to 84% with a very good criterion, too. Learning devices based on Example Non Example developed have valid quality, practical, and effective and can help students achieve the competence they have to have.

Keywords: *learning device development, model Example Non Example*

A. PENDAHULUAN

Agar pendidikan berhasil dengan baik, sangat didukung oleh keberhasilan dari proses pembelajaran yang tidak lepas dari dua komponen yaitu guru dan siswa. Peran guru sebagai pengajar sangat penting dalam membantu peserta didik (siswa) dalam belajar. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No. 14 Tahun 2005, tentang guru dan dosen pada pasal 4 yang menyatakan bahwa Peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Pembuktian peningkatan mutu pendidikan dapat kita jumpai pada tiap-tiap sekolah, seperti para guru menggunakan media, metode, maupun model pembelajaran yang beragam demi untuk mewujudkan mutu pendidikan itu sendiri. Cara yang dilakukan para guru berlaku pada semua mata pelajaran, secara khusus guru bidang studi bahasa Indonesia yang menerapkan berbagai macam model pembelajaran agar mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

Dilihat dari segi kompetensi berbahasa, menulis merupakan keterampilan yang produktif dan ekspresif; menghasilkan bahasa. Dilihat dari pengertian secara umum, menurut Nurgiyantoro (2010:425) menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa. Lebih lanjut Tarigan (2008:4) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Dengan demikian, keterampilan menulis siswa perlu ditingkatkan sejak dini. Keterampilan menulis memiliki peranan penting bagi siswa. Pertama, memudahkan siswa untuk berpikir kritis. Kedua, memperdalam daya tanggap atau persepsi siswa.

Pantun pada mulanya merupakan senandung atau puisi rakyat yang dinyanyikan. Ciri utama dari pantun adalah bersajak a-b-a-b. Setiap baitnya terdiri dari empat baris (larik). Baris yang pertama dan kedua dinamakan sampiran, dan baris ketiga dan keempat disebut isi. Menulis pantun sekilas tampak mudah tetapi pelaksanaannya tidak semudah seperti kelihatannya karena menulis pantun membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas siswa. Keterampilan menulis pantun dapat mencerminkan kecerdasan dari penulis karena menulis pantun membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas penulisnya. Untuk membuat pantun, pertama harus membuat sampiran dahulu, kemudian membuat isinya yang tidak berkaitan sama sekali maknanya dengan sampiran. Tetapi harus memperhatikan sajak atau rima terakhir dari sampiran maupun isinya yang saling berkaitan.

Menulis pantun di SMA mulai diajarkan di kelas X Semester I. Permasalahan yang sering timbul dalam pembelajaran menulis pantun adalah pemilihan model pembelajaran dari guru. Seperti layaknya pembelajaran menulis pantun di SMA Negeri 12 Samarinda. Pembelajaran menulis pantun yang ditemukan di SMA Negeri 12 Samarinda cenderung masih bersifat monoton dengan mengedepankan metode ceramah sehingga hasil yang dicapai siswa juga kurang memuaskan. Pembelajaran selalu berpusat pada buku sumber sehingga ketika siswa diberi tugas untuk menulis pantun, kebanyakan siswa melihat buku atau mencontoh apa yang ada dalam buku. Mereka tidak menggunakan kreativitas dan daya imajinasi mereka sendiri dalam menulis pantun sedangkan tujuan dari pembelajaran menulis pantun itu sendiri ialah agar siswa mampu mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya untuk mengungkapkan gagasannya melalui kegiatan menulis pantun.

Melalui kegiatan menulis, guru dapat mendorong peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Peningkatan keterampilan menulis siswa bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengungkapkan informasi dengan berbagai bentuk tulisan, misalnya dalam bentuk rangkuman, teks berita, dan mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam pantun. Kenyataan yang peneliti temukan bahwa menulis pantun pada siswa kelas X (sepuluh) SMA Negeri 12 Samarinda, dengan nilai KKM 75. Kenyataan tersebut dapat diketahui dari hasil tes yang telah dilakukan guru yang menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 6 siswa yang dapat dikategorikan tuntas belajar dengan nilai 75, dan siswa lain dikategorikan belum tuntas dengan rata-rata 46,72. Sehubungan dengan hal tersebut penelitian ini, dilaksanakan di kelas X₁ SMA Negeri 12 Samarinda.

Model pembelajaran *examples non examples* merupakan model pembelajaran yang mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil dan menggunakan media sebagai perangsang siswa memahami keterampilan. Selain itu, dalam model pembelajaran *examples non examples* siswa didorong untuk saling membantu, memotivasi, dan menguasai keterampilan yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran ini, menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 2–3 orang. Kelompok belajar tersebut merupakan campuran siswa menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, ataupun suku. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *examples non examples* yakni, guru menyiapkan media yang akan digunakan sebagai bahan analisis siswa, kemudian siswa belajar secara berkelompok untuk menganalisis media yang ditampilkan tersebut dan berusaha untuk memastikan jika seluruh anggota kelompok telah menguasai keterampilan yang diharapkan.

Berpijak pada uraian di atas, maka peneliti memilih tema “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Pantun Melalui Model *Examples Non Examples* Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Samarinda” Diharapkan dengan menggunakan model ini dapat meningkatkan pemahaman dan mengurangi kebosanan siswa sehingga dapat membangun motivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun.

B. KAJIAN TEORI

1. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah media atau sarana yang digunakan dan disiapkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut dalam tulisan ini kami coba batasi perangkat pelajaran hanya pada: Program tahunan, program semester, RPP dan silabus (Trianto, 2007:73). Program tahunan adalah sejumlah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun ajaran untuk mencapai tujuan (standar kompetensi dan kompetensi dasar-KD) yang telah ditetapkan di sekolah. Penetapan alokasi waktu diperlukan agar seluruh kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum seluruhnya dapat di capai oleh siswa.

Rencana program semester merupakan penjabaran dari program tahunan. Program tahunan disusun untuk menentukan jumlah jam yang diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar, sedangkan program semester diarahkan untuk menjawab minggu keperapa atau kapan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar itu dilakukan. Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan untuk setiap kegiatan proses pembelajaran. RPP dikembangkan berdasarkan silabus. Ada guru yang beranggapan, mengajar bagi seorang guru adalah tugas rutin atau pekerjaan, dengan demikian guru yang berpengalaman tidak perlu membuat perencanaan. Silabus merupakan standari kompetensi dan kompetensi dasar kedalam materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Silabus digunakan untuk menyebut suatu produk dan kemampuan dasar yang ingin dicapai standari kompetensi dan kompetensi dasar.

2. Menulis

Menulis adalah kegiatan berekspresi/menuangkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tertulis (Miharja, 2012:26). Aktivitas menulis pantun termasuk aktivitas menulis kreatif. Unsur kreativitas mendapat tekanan dan perhatian besar karena perannya sangat penting dalam pengembangan proses kreatif seseorang dalam menulis karya-karyanya. Kreativitas ini berlaku dalam ide dan hasil akhirnya (Miharja, 2012:33).

Menurut Tarigan (2008:24), secara garis besar tujuan menulis adalah untuk memberitahukan atau mengajar, meyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, dan mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi. Sementara itu Hartig (dalam Tarigan, 2008:25) yang menyebutkan bahwa tujuan kegiatan menulis ada tujuh, yaitu *assignment purpose* (tujuan penugasan), *altruistic purpose* (tujuan altruistik), *persuasive purpose* (tujuan persuasif), *informational purpose* (tujuan informasional), *self expressive purpose* (tujuan pernyataan diri), *creative purpose* (tujuan kreatif), dan *problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah).

3. Pantun

Pantun adalah salah satu jenis puisi lama yang memiliki sampiran dan isi, terdiri atas empat baris dan bersajak akhir ab-ab (Agni, 2009:6). Meskipun demikian, definisi tersebut masih perlu dipertegas kembali karena lebih mengacu pada definisi pantun biasa. Ciri utama pantun terletak pada keberadaan sampiran dan isi. Ciri tersebut membedakan pantun dengan puisi tradisional yang lain seperti mantra, syair, maupun gurindam.

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Pantun berasal dari kata *patuntun* dalam bahasa Minangkabau yang berarti "petuntun". Dalam bahasa Jawa, misalnya, dikenal sebagai *parikan*, dalam bahasa Sunda dikenal sebagai *paperikan*, dan dalam bahasa Batak dikenal sebagai *umpasa* (baca: uppasa). Lazimnya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris bila dituliskan), setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, bersajak akhir dengan pola a-b-a-b dan a-a-a-a (tidak boleh a-a-b-b, atau a-b-b-a). Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai juga pantun yang tertulis.

Struktur teks pantun yang terdiri atas empat baris, memiliki sampiran dan isi dengan jumlah baris yang sama, bersajak ab-ab pada umumnya ditemukan (Suseno, 2008:48). Sedangkan kaidah teks pantun menggunakan bentuk bahasa kiasan dan bahasa sehari-hari yang bertujuan agar mudah dipahami oleh lawan berbalas pantun.

4. Model *Example Non Example*

Pembelajaran *Examples Non Examples* adalah salah satu contoh model pembelajaran yang menggunakan media. Media dalam pembelajaran merupakan sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Manfaat media ini adalah untuk guru membantu dalam proses mengajar, mendekati situasi dengan keadaan yang sesungguhnya. Menurut Suyanto, (2009: 11) dijelaskan bahwa *examples non examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat diperoleh dari kasus atau gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar. Konsep model pembelajaran ini pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang kita pelajari di luar sekolah melalui pengamatan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berbasis *model pembelajar Example Non Example* pada materi menulis pantun. Model R&D yang akan digunakan pada penelitian ini adalah 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974:5). Model 4-D terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Untuk menjawab masalah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini maka data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan kualitatif dan kuantitatif dianalisis secara deskriptif kevalidan perangkat pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil analisis data lembar penilaian perangkat pembelajaran guru ahli dan guru bahasa Indonesia.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)* dengan produk yang dikembangkan berupa perangkat pembelajaran berbasis *Example Non Example*. Perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah RPP dan LKS. Data penilaian keseluruhan pada setiap aspek dari seluruh validator disajikan dalam tabel.

Tabel 1.
Data Hasil Penilaian RPP Oleh Seluruh Validator

No	Aspek	Validator		Rata-Rata	Kategori
		Guru Ahli Materi	Guru Bahasa Indonesia		
1	Identitas RPP	4,92	5,00	4,96	Sangat Baik
2	Rumusan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan pembelajaran	4,20	4,60	4,40	Sangat Baik
3	Pemilihan Materi Pembelajaran	4,00	4,60	4,30	Sangat Baik
4	Pemilihan Model/ Metode	4,00	4,00	4,00	Baik

	Pembelajaran				
5	Pemilihan Sumber/Media Pembelajaran	4,00	4,50	4,25	Sangat Baik
6	Kegiatan Pembelajaran	4,80	4,80	4,80	Sangat Baik
7	Penilaian Hasil Belajar	4,00	4,34	4,17	Baik
Rata-rata				4,41	Sangat Baik

Berdasarkan data dalam tabel di atas, dapat diketahui bahwa kualitas RPP berdasarkan penilaian secara keseluruhan menunjukkan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 4,41 dari skor rata-rata maksimal 5,00.

Tabel 2.
Data Penilaian Keseluruhan Aspek Dari Validator

No	Aspek	Validator		Rata-Rata	Kategori
		Guru Ahli	Guru Bahasa		
1	Kelayakan isi	4,00	4,38	4,19	Baik
2	Penyajian materi	4,00	4,16	4,08	Baik
3	Kebahasaan	4,00	4,50	4,25	Sangat Baik
4	Kegrafikaan	4,22	4,34	4,28	Sangat Baik
Rata-rata				4,20	Baik

Kualitas LKS berdasarkan penilaian secara keseluruhan menunjukkan kriteria baik dengan skor rata-rata 4,20 dari skor rata-rata maksimal 5,00. Klasifikasi RPP yang memenuhi kriteria sangat baik dan klasifikasi LKS yang memenuhi kriteria baik menunjukkan bahwa RPP dan LKS memenuhi kualifikasi valid sehingga RPP dan LKS yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

2. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan pada hasil penelitian, diperoleh perangkat pembelajaran berbasis *Example Non Example* yang berorientasikan pada kemampuan pemecahan masalah berdasarkan model pengembangan 4-D dengan tahap *define, design, develop* dan *disseminate*. Karena keterbatasan peneliti, penelitian dilakukan hingga tahap *develop*. Hasil dari pengembangan perangkat pembelajaran akan diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya.

Persentase ketuntasan siswa lebih dari 75%. Selain menghitung persentase ketuntasan siswa, juga dilakukan analisis persentase untuk setiap indikator kemampuan pemecahan masalah. Indikator memahami masalah mengalami peningkatan dari rata-rata 62,70% menjadi 100%. Indikator merencanakan penyelesaian masalah mengalami peningkatan dari rata-rata 55,08% menjadi 76,37%. Indikator menyelesaikan masalah sesuai rencana mengalami peningkatan dari rata-rata 48,63% menjadi 77,54%. Indikator memeriksa kembali mengalami peningkatan dari rata-rata 29,49% menjadi 68,55%. Secara keseluruhan, kemampuan pemecahan masalah mengalami peningkatan dari rata-rata 48,97% menjadi 80,66%. Selain peningkatan kemampuan pemecahan masalah untuk setiap indikatornya, persebaran kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi lebih kecil. Artinya, rentang kemampuan pemecahan masalah paling tinggi dan paling rendah tidak besar. Simpangan baku nilai *pretest* menunjukkan skor 12,58 dan simpangan baku nilai *post-test* menunjukkan skor 8,78. Hal ini menunjukkan bahwa *Example Non Example* membantu siswa

mengembangkan keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah (Muslim, 2000: 108).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis *Example Non Example* yang dikembangkan memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif.

E. PENUTUP

Penelitian pengembangan ini menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS berbasis *Example Non Example* pada materi pantun dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap *define design, develop, dan disseminate*.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan membantu dan memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Rata-rata hasil lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menunjukkan persentase 93,33% dengan klasifikasi sangat baik dan hasil analisis nilai *pretest* dan *post-test* menunjukkan persentase ketuntasan siswa pada *post-test* sebesar 84%, sedangkan persentase ketuntasan siswa pada *pretest* sebesar 3%. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas efektif dan dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang harus dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Hamzah B. Uno. 2005. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara
- Muslim Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta. Pustaka Inti
- Mastuti, Indriati. 2011. *Ternyata Menulis Itu Gampang*. Solo. Samudra.
- Mihardja, Ratih. 2012. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Jakarta. Laskar Aksara.
- Nurgiyanto, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya. Buana Pustaka
- Thiagarajan, S; Semmel, D.S; & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya. Prestasi Pustaka.

