

MEMBANGUN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

Oleh:
Harry Andheska

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Maritim Raja Ali Haji
(harry.andheska@gmail.com)

ABSTRACT

In the teaching of writing in school, teachers often find obstacles to build students' creativity. Learning to do also seem more monotonous with the lack of utilization of instructional media that are causing interest and motivation in writing. Though learning media function is very helpful in teaching teachers studied linguistic competence, especially writing. In addition, students learn to write is often difficult to start a paper to be written. They tend to be difficult to come up with ideas that will be used as the text. In this case, the media was instrumental in helping the students to come up with ideas that would be written. In addition, this media can also build students' creativity in developing writing by combining the knowledge and experience possessed by the student. Media learning innovative nature will greatly help students to mengkonstuksi the existing knowledge in the minds of students to form a more unique and varied in the resulting article.

Keywords: Learning, Writing, Media

ABSTRAK

Dalam pembelajaran menulis di sekolah, guru sering menemukan kendala dalam membangun kreativitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan juga terkesan lebih monoton dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang sifatnya merangsang minat dan motivasi siswa dalam menulis. Padahal fungsi media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam membelajarkan kompetensi kebahasaan yang dipelajari, terutama menulis. Di samping itu, siswa yang belajar menulis juga seringkali sulit untuk memulai tulisan yang akan ditulisnya. Mereka cenderung kesulitan untuk memunculkan ide-ide yang akan dijadikan tulisan tersebut. Dalam hal ini, media sangat berperan dalam membantu siswa untuk memunculkan ide yang akan ditulis. Selain itu, media ini juga dapat membangun kreativitas siswa dalam mengembangkan tulisan dengan mengombinasikan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa tersebut. Media-media pembelajaran yang sifatnya inovatif akan sangat membantu siswa untuk mengkonstuksi ulang pengetahuan yang ada dalam pikiran siswa menjadi bentuk yang lebih unik dan variatif dalam tulisan yang dihasilkan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Menulis, Media

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran keterampilan menulis, ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi kreativitas belajar siswa, yakni: bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subjek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Jika salah satu komponen tidak mendukung maka proses pembelajaran tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Suasana belajar haruslah di desain sedemikian mungkin agar siswa dapat menikmati suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Dengan situasi yang demikian, peserta didik diharapkan akan lebih terfokus pada apa yang diberikan dan dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menulis.

Media dan sumber belajar yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan dapat merangsang siswa untuk lebih memperhatikan dan berupaya

mengembangkan apa yang telah diterimanya. Oleh karena itu, guru sebagai subjek dalam pembelajaran harus dapat memilih dan menyajikan media dan sumber belajar yang tepat dan aktif sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima dan dikembangkan siswa dengan gagasannya sendiri.

Melalui makalah ini, penulis akan mencoba untuk mengurai sedikit tentang kiat dalam membangun kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis dengan berbantuan berbagai media pembelajaran yang inovatif. Diharapkan melalui penulisan makalah ini, memberikan sedikit sumbangsih dalam memberikan solusi yang terkait dengan berbagai fenomena tentang pembelajaran keterampilan menulis, aspek kreativitas, dan media pembelajaran sebagai penunjangnya. Dengan demikian, tujuan pembelajaran keterampilan menulis sebagaimana yang ditetapkan sebelumnya dapat tercapai dengan baik.

PEMBAHASAN

1. Konsep Kreativitas pada Setiap Individu

Secara etimologis, kreativitas (*creativity*) berasal dari kata “mencipta” (*to creat*) yang berarti mempunyai sifat kreatif (*creative*). Berdasarkan hal tersebut, kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu (ide-cara-produk) yang baru. Konotasi kreativitas ini berkaitan dengan sesuatu yang baru yang sifatnya masih orisinal.

Kajian kreativitas merupakan kajian yang kompleks sehingga bisa menimbulkan berbagai pandangan-pendapat, tergantung dari sudut mana penafsirannya. Ausubel (dalam Hamalik, 2002:23) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan atau kapasitas pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi

dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Aspek lain dari kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen, yaitu meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kualitas, dan kuantitas. Batasan tersebut ditambahkan oleh Gagne (dalam Ruseffendi, 2001) kreativitas akan muncul pada diri individu bila ada tantangan baru yang solusinya tidak rutin. Kreativitas dapat dibentuk dan dilatih dalam proses pembelajaran yang berprinsip pada konstruktivisme, melalui penyelidikan, konjektur, penemuan, dan generalisasi. Dapat dijelaskan bahwa sebuah kreativitas akan muncul berkenaan dengan kesadaran adanya kesenjangan antara pengetahuan siap dengan pengetahuan baru, kemudian muncullah beragam alternatif solusi.

Kreativitas menurut Munandar (dalam Suryati, 2010:9) berkenaan dengan tiga hal, yaitu mengkombinasi, memecahkan masalah, dan operasional. Kemampuan mengkombinasi berdasarkan

data atau unsur-unsur yang ada. Kemampuan memecahkan masalah berdasarkan informasi yang ada menemukan keragaman solusi dengan penekanan pada aspek kualitas dan efektivitas. Kemampuan operasional berdasarkan pada aspek kelancaran-keluwes-an-orisinalitas.

Dilihat dari segi kaitan kreativitas dengan kemampuan aktivitas otak, ternyata potensi tersebut memang telah ada tersedia. Buzan (dalam Erman, 2004) mengemukakan bahwa otak mengolah informasi dalam bentuk hubungan fungsional antar konsep, berupa peta konsep, sehingga terjalin kaitan antar konsep yang satu dengan konsep lainnya. Inilah yang dimaksud dengan struktur kognitif dari Piaget di mana skemata baru akan terbentuk dalam sistem kerja otak dan terkait dengan skemata lain yang sudah terbentuk. Dengan pola seperti ini, proses belajar siswa diusahakan agar tidak hanya

berasimilasi (menyerap pengetahuan), tetapi dikombinasikan dengan akomodasi (mengkonstruksi pengetahuan).

Selanjutnya Munandar (dalam Suryati, 2001:10) mengemukakan bahwa ciri-ciri kemampuan kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Aptitude; berpikir lancar yang menyangkut keragaman (gagasan, saran, pertanyaan, jawaban), kelancaran komunikasi, kecepatan bekerja, melihat kekurangan; berpikir luwes yang menyangkut menghasilkan keragaman (gagasan, jawaban, pertanyaan, sudut pandang, alternatif, interpretasi, aplikasi, pertimbangan, arah pikir); berpikir rasional (ungkapan baru-unik, kombinasi inovatif, cara inovatif, generalisasi); keterampilan elaborasi (mengembangkan gagasan, merinci objek, merinci solusi, memiliki rasa estetika, menyempurnakan); keterampilan menilai (menentukan

patokan, mengambil keputusan, pertimbangan, merancang, dan kritis).

b. Afektif; curiositi, rasa ingin tahu (perhatian, kepekaan, pertanyaan, dorongan, keberanian, bereksperimen); imajinatif (membayangkan, meragakan, meramalkan, cermat); tertantang (terdorong, tertarik, keterlibatan, mandiri, ulet, mencoba), berani ambil resiko (tahan kritik, tidak ragu, bertahan pendapat, mengakui kesalahan, menerima tugas, keyakinan); menghargai (arahan, bimbingan, pendapat, hak, kewajiban, prestasi, eksistensi, seawat-siapapun, kebebasan, kesempatan)

Pengembangan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan cara memberikan bimbingan dalam memecahkan masalah melalui klasifikasi, *brainstorming*, dan ganjaran. Oleh sebab itu, guru yang akan berperan dalam membangun sekaligus mengembangkan kreativitas siswa,

selayaknya dapat menjadi mentor yang selalu memperhatikan tingkat perkembangan kreativitas siswa tersebut, secara individu maupun klasikal. Dapat dikatakan bahwa pengembangan kreativitas siswa berjalan selama proses pembelajaran berlangsung, baik pembelajaran yang dilakukan di kelas ataupun di luar kelas.

2. Hakikat, Fungsi, dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada awalnya, media hanya berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran (*teaching aids*), seperti alat bantu visual atau alat bantu lain yang dapat memberikan siswa pengamalan lebih konkret. Akan tetapi, saat ini media berubah peran menjadi suatu alat yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena secara umum fungsi media sebagai perantara pesan. “Pesan” dalam arti kata adalah pesan yang

disampaikan oleh pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (siswa).

Media pembelajaran merupakan sebuah wahana dalam penyampaian informasi pembelajaran terhadap siswa. Dengan adanya media dalam proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik (1994:12) menjelaskan bahwa media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran,

media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Secara umum, fungsi media pembelajaran menurut Sudirdjo dan Siregar (2007:4) sebagai berikut: (1) memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar; (2) memotivasi siswa; (3) menyajikan informasi; (4) merangsang diskusi; (5) mengarahkan kegiatan siswa (6) melaksanakan latihan dan ulangan; (7) menguatkan belajar; (8) memberikan pengalaman simulasi. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan

media menurut Gerlach & Ely (dalam Ibrahim, *et.al.*, 2001) adalah sebagai berikut. Pertama, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kedua, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio.

Pemakaian media pembelajaran di dalam interaksi belajar mengajar bukan suatu penghayatan tambahan. Akan tetapi, media tersebut adalah merupakan bagian dari keseluruhan situasi dan proses interaksi itu. Penggunaan media pembelajaran merupakan kesatuan yang

diintegrasikan dengan materi pelajaran, merupakan kesatuan bulat yang tidak bisa dipisah-pisahkan.

Wirasasmita (2002:4-6)

mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat. Manfaat dari media itu sendiri dapat ditinjau dari segi:

- a. *Content* atau isi pelajaran, misalnya dalam menyampaikan suatu konsep yang luas, seorang pengajar dapat menyederhanakannya dengan menampilkan sebuah diagram atau grafik.
- b. Jumlah pembelajar, dapat dicapai dalam jumlah yang besar dengan menggunakan media. Media dapat membantu pemahaman dengan optimal.
- c. Waktu, dalam menyampaikan materi pelajaran yang singkat kadangkala tidak seimbang dengan banyaknya materi yang harus disampaikan. Media akan membantu guru dalam

penyampaian materi yang banyak dengan optimal dalam waktu yang singkat.

- d. Psikologis, dengan penyampaian materi pelajaran melalui media yang baik akan dapat menimbulkan kesan nyata, dramatis, impresif sehingga siswa lebih menaruh perhatian kepada pelajaran karena menarik perhatian mereka. Media pembelajaran dapat menimbulkan kesan nyata, meyakinkan, menarik perhatian, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keempat manfaat dari media pembelajaran ini telah dibuktikan oleh beberapa penelitian. Melihat dari manfaat-manfaat media ini, penyampaian materi dengan mengintegrasikan media dalam kegiatan belajar mengajar akan mengoptimalkan penyerapan materi bagi siswa. Selain itu, penggunaan media juga akan

dapat membangun ketertarikan siswa dalam belajar.

3. Perspektif Penggunaan Berbagai Media untuk Membangun Kreativitas Siswa dalam Menulis

Dalam pembelajaran keterampilan menulis, media lebih banyak bertindak sebagai bahan ajar. Media yang disiapkan dalam setiap pembelajaran dapat membangun kreativitas siswa dalam menulis sehingga mempertinggi hasil belajar yang akan dicapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, media juga harus memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memunculkan ide untuk menulis dan mampu mengembangkan ide tersebut menjadi suatu tulisan yang kaya akan gagasan yang menarik. Dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran keterampilan menulis ini dapat membangkitkan gairah belajar

siswa. Kreativitas siswa menjadi meningkat dan siswa lebih termotivasi dalam menulis karena ide menulis dapat timbul dari media yang disajikan

Berdasarkan hasil rangkuman dari berbagai literatur, ada beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis. Berbagai media tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Catatan Harian

Media ini digunakan sebagai media yang dapat memfasilitasi kemampuan bahasa tulis siswa. Catatan harian menjadi wadah untuk mengembangkan kemampuan kosakata dan dapat mengukur kemampuan bahasa tulis siswa dalam menuangkan isi pikirannya.

b. Lingkungan

Lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar dalam kegiatan pembelajaran sangatlah beragam. Lingkungan sederhana yang dapat

dimanfaatkan oleh seorang pengajar adalah ruang kelas. Di dalam sebuah ruang kelas biasanya ada benda-benda yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran menulis. Benda-benda yang ada dalam ruangan tersebut dapat dijadikan sebagai suatu stimulus. Alternatif lain berkaitan dengan penggunaan media lingkungan selain ruang kelas adalah lingkungan sekitar, misalnya perpustakaan, labor bahasa, pekarangan sekolah, dan lainnya.

c. Realia

Media realia merupakan media dalam bentuk benda peninggalan asli atau nyata, yang ditampilkan adalah bentuk benda apa adanya, tanpa ada rekayasa atau manipulasi. Media ini dianggap media tepat guna karena keasliannya. Namun media ini memiliki kekurangan. Kekurangannya adalah sulitnya menampilkan media yang berkaitan dengan situs budaya dan kepercayaan apalagi apabila benda itu besar. Media

realia tidak harus benda mati tetapi juga ada yang hidup. Media realia hidup tersebut misalnya manusia, tumbuhan, dan hewan.

d. Komik Strip

Komik strip adalah rangkaian gambar yang diberi teks, dari teks tersebutlah siswa dapat memahami isi gambar yang ditampilkan. Komik strip sendiri memiliki konsep dasar yang sama dengan gambar seri. Pengemasan gambar dengan perpaduan gambar dan kata-kata akan mempermudah siswa untuk memahami konten dari suatu materi ajar.

e. Surat Kabar

Keunggulan pembelajaran dengan menggunakan surat kabar bagi siswa dapat: (1) membaca peristiwa (2) dapat pokok-pokok informasi yang ada dalam surat kabar tersebut, (3) dapat mengembangkan kembali pokok-pokok yang diperoleh tersebut dengan bahasa sendiri.

f. Gambar-gambar

Media gambar merupakan salah satu media yang sering digunakan dalam mayoritas kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran keterampilan menulis. Gambar dapat berupa lukisan, ilustrasi, iklan, kartun, potret, karikatur, dan gambar seri. Media gambar yang menarik akan mampu menarik perhatian siswa.

g. Teka Teki Silang

Teka-teki silang ini dianggap dapat membantu siswa untuk mempelajari kosakata seperti halnya *scrabble*. Teka-teki silang ini juga dapat diterapkan pada pembelajaran menulis sekaligus berbicara. Media ini diberikan dalam bentuk permainan dengan cara mengisi huruf dalam perak-petak gambar. Karena media ini dikemas dalam bentuk mainan maka media ini lebih baik digunakan secara berkelompok.

h. Slide show

Slide show dapat berbentuk 1) *Slide film*, dan 2) *Non Slide film*. Untuk kedua

media ini dibutuhkan kemampuan seorang pengajar untuk menguasai dan mengoperasikan alat pendukung lainnya seperti, komputer, kamera, dan alat lainnya agar media ini dapat terwujud. Apabila media ini sudah tersedia dan sesuai dengan materi pembelajaran maka pengajar akan dengan mudah mengarahkan kegiatan pembelajarannya.

9. Lagu

Pemanfaatan media ini bermula dari banyaknya siswa yang senang mendengarkan lagu-lagu terutama lagu yang bertemakan cinta. Oleh karena itu, lagu dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk menambah kosa kata. Selain kosakatanya bertambah, pembelajaran pun dapat mengoptimalkan indera pendengarannya sebagai salah satu komponen menyimak. Kemudian, siswa dapat menuliskan kembali hasil simakan tersebut dengan tema yang sama tetapi

dalam bentuk dan jenis tulisan yang berbeda.

10. Foto

Keunggulan dari penggunaan media foto adalah: 1) sifatnya nyata, 2) foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) dapat memperluas pengamatan, dan 4) dapat memperjelas suatu permasalahan. Melalui foto ini, imajinasi siswa akan timbul. Dari imajinasi inilah muncul suatu ide, kemudian siswa menuliskan ide tersebut dalam bentuk kata-kata. Dari kata tersebut akan dirangkai menjadi kalimat-kalimat hingga menjadi sebuah tulisan.

11. Kolase

Teknik kolase merupakan suatu teknik menggunakan fragmen-fragmen cetak komersial ke dalam komposisi. Kolase itu sendiri memiliki beberapa bentuk, ada yang berbentuk poster atau berbentuk buku yang berisikan potongan-potongan atau guntungan-guntingan koran,

artikel, atau yang lainnya. Kolase yang berbentuk buku bertujuan untuk menyimpan atau mengoleksi pesan dan tema tertentu sehingga dapat digunakan sebagai saran pengumpul tugas.

PENUTUP

Sebagai seorang pendidik, guru bahasa Indonesia dituntut untuk cerdas melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran keterampilan menulis. Setahap demi setahap momok pembelajaran bahasa Indonesia yang membosankan dapat diminimalisir. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan berbagai media-media yang dapat menunjang pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak monoton dan menjadi lebih menarik. Di samping itu, kreativitas siswa pun dapat tercipta

nantinya selama PBM tersebut berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Erman, S. Ar. 2004. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Bandung: LPMP Jawa Barat.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahansajian program pendidikan akta mengajar*. FIP. UM.
- Ruseffendi, ET. 1994. *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Semarang: IKIP Semarang.
- Sudirdjo, Sudarsono dan Eveline Siregar. 2007. "Media Pembelajaran Sebagai Strategi Pilihan dalam Strategi Pembelajaran," *Mozaik Teknologi Pendidikan*, ed. Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar. Jakarta: Kencana.
- Suryati, Atit. 2010. "Implementasi Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Siswa. *Artikel Penelitian* (<http://educare.e-fkipunla.net>), download tanggal 03/01/11.

Wirasasmita, S. 2002. *Kemampuan Guru dalam Penggunaan Media di SLTP*

Kota Bandung. Bandung: UPI.