

## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INOVATIF DAN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 1 PEUSANGAN KABUPATEN BIREUEN

Nurmina<sup>1\*)</sup>, Mariana<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Almuslim Bireuen

<sup>2</sup>Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Peusangan

<sup>\*)</sup>Email: minabahasa1885@gmail.com

### ABSTRAK

Banyak siswa beranggapan bahwa bahasa Indonesia adalah sesuatu hal yang sangat mudah dan tidak perlu dipelajari secara serius karena bahasa Indonesia merupakan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh kebanyakan siswa. Selain itu, siswa juga beranggapan pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang tidak pasti, penuh dengan argumen, serta imajinasi. Citra Bahasa Indonesia di mata siswa menjadi tidak baik, mereka lebih tertarik kepada pelajaran eksak karena memuat materi yang menarik dan real, yang sesuai dengan kehidupan nyata. Anggapan tersebut tentunya tidak boleh dibiarkan dan masalah tersebut harus dipecahkan. Melalui kegiatan PDS ini, peneliti berkolaborasi dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Peusangan, yaitu ibu Mariana, S.Pd. mencoba merancang dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif. Dengan pembelajaran inovatif dan kreatif tersebut Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang dicintai dan diminati siswa. Kegiatan PDS ini dilakukan di SMP Negeri 1 Peusangan, Kecamatan Peusangan, Kabupaten Bireuen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu siswa kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2019/2018, dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga bulan, mulai bulan Agustus sampai bulan Oktober 2018 dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes. PDS ini dilakukan dengan empat kegiatan, yaitu 1) observasi proses pembelajaran, 2) menyusun perangkat pembelajaran (RPP), 3) melaksanakan proses pembelajaran, dan 4) melakukan refleksi. Hasil dari PDS ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara berkolaborasi antar dosen dengan guru bidang studi bahasa Indonesia menghasilkan pembelajaran yang sangat efektif dan kreatif. Hal ini dikarenakan adanya perpaduan ide-ide antara guru dan dosen dengan saling, saling bekerja sama dalam menciptakan dan mengelola pembelajaran yang berkualitas sehingga siswa mengikuti pembelajaran dengan bermakna. Selain itu, kegiatan PDS ini juga dapat saling *sharing* pengalaman dan saling memberikan informasi-informasi baru tentang pendidikan. Dari segi siswa, mereka sangat menikmati pembelajaran yang diajarkan dan mereka berharap pembelajaran seperti itu terus dilakukan di kelas mereka sampai kapanpun. Dengan PDS ini dapat menciptakan dan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, inovatif, serta menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci : *pembelajaran inovatif dan kreatif, pelajaran Bahasa Indonesia*

### 1. PENDAHULUAN

Selama ini, pelajaran Bahasa Indonesia baik di tingkat SD, SMP, maupun SMA terkesan sangat membosankan. Mengapa hal ini terjadi ? Banyak siswa beranggapan bahwa Bahasa Indonesia adalah sesuatu hal yang sangat mudah dan tidak perlu dipelajari secara serius karena bahasa Indonesia merupakan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh kebanyakan siswa. Karena hal tersebut, banyak siswa tidak mempedulikan pelajaran Bahasa Indonesia, bahkan yang lebih parah lagi ketika ujian berlangsung, bahasa Indonesia juga luput dari perhatian siswa. Ini bukan hanya satu atau dua siswa yang seperti itu bahkan hampir rata-rata siswa melakukan hal yang sama. Hal ini berbanding

terbalik dengan pelajaran Matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ditakuti siswa, namun siswa lebih menikmati pelajaran matematika dibandingkan dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa yang beranggapan pelajaran matematika adalah pelajaran yang real sementara pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang tidak pasti, penuh dengan argumen, serta imajinasi.

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa SMP dan SMA di Kabupaten Bireuen secara tidak sengaja, kenapa pembelajaran Bahasa Indonesia kurang menyenangkan? Menurut mereka, sebenarnya pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sangat menarik. Namun

selama ini mereka kurang mendapat pengalaman belajar yang menarik dikarenakan guru yang mengajar kurang memiliki keterampilan dalam bidang sastra. Padahal materi sastra menjadi materi andalan siswa yang sangat ditunggu-tunggu. Pelajaran bahasa Indonesia terkesan banyak ceramah dan banyak menulis/mengarang. Karena hal tersebut pelajaran Bahasa Indonesia terkesan sebagai pelajaran yang tidak pasti, penuh dengan argumen, serta imajinasi.

Hal itulah yang menjadi salah satu permasalahan mengapa pelajaran Bahasa Indonesia tidak dicintai oleh siswa. Citra Bahasa Indonesia di mata siswa menjadi tidak baik, mereka lebih tertarik kepada pelajaran yang eksak karena memuat materi yang menarik dan real, yang sesuai dengan kehidupan nyata. Untuk memperbaiki citra Bahasa Indonesia di mata siswa, yaitu menjadi pelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan, Bahasa Indonesia yang bersahabat, Bahasa Indonesia yang kontekstual, Bahasa Indonesia yang aktif, Bahasa Indonesia yang kreatif, Bahasa Indonesia yang inovatif, Bahasa Indonesia yang efektif, maka tugas kitalah sebagai pendidik dalam memikirkan bagaimana *me-manage* pembelajaran Bahasa Indonesia yang dicintai dan diminati oleh siswa sehingga pelajaran Bahasa Indonesia akan ada dihati siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model-model pembelajaran atau strategi pembelajaran yang inovatif serta kreatif.

Pembelajaran inovatif adalah salah satu model pembelajaran yang menyenangkan. "Learning is fun" merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal tersebut dipikirkannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan waktu tugas, tidak percaya diri, kemungkinan gagal, dan rasa bosan akan hilang di benak siswa.

Menerapkan pembelajaran inovatif dalam pelajaran Bahasa Indonesia mampu mengakomodir setiap karakteristik diri siswa. Dengan kata lain, pembelajaran inovatif mampu mengetahui kemampuan masing-masing siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan seperti kemampuan menyerap ilmu dengan menggunakan visual atau mengandalkan kemampuan penglihatan, auditory atau kemampuan mendengar, dan kinestetik. Dan hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, di antaranya membangun rasa percaya diri siswa.

Sementara, pembelajaran kreatif mampu menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan

siswa sehingga pusat perhatian siswa secara penuh pada belajar dan akan lebih fokus. Menurut hasil penelitian, tingginya fokus siswa akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan model pembelajaran inovatif dan kreatif akan mendapatkan hasil yang maksimal.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Pembelajaran Inovatif

Menurut Hamzah (2015) pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Dalam pembelajaran inovatif berpusat pada siswa, pemahaman konteks siswa menjadi bagian yang sangat penting, karena dari sinilah seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai.

### 2.2 Jenis-jenis Pembelajaran Inovatif dan Kreatif

Banyak sekali jenis-jenis pembelajaran Inovatif dan Kreatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, dalam kegiatan Penugasan Dosen ke Sekolah (PDS) ini jenis pembelajaran yang diterapkan adalah sebagai berikut.

#### a. Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*

*Numbered Heads Together* merupakan metode pembelajaran diskusi kelompok yang dilakukan dengan cara memberi nomor kepada semua peserta didik dan kuis/tugas untuk didiskusikan jawaban atau pemecahan yang benar di dalam kelompoknya. Kelompok memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya. Guru memanggil nomor secara acak untuk melaporkan hasil diskusinya di depan kelas. Peserta didik dari kelompok lain memberi tanggapan kepada peserta didik yang sedang melaporkan. Setelah satu peserta didik selesai melapor kemudian dilanjutkan dengan nomor peserta didik dari kelompok yang lain.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Numbered Heads Together* menurut Mulyatiningsih (2010:24-25) adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap anggota kelompok mendapat nomor.
- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya

- 3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya
- 4) Guru memanggil salah satu nomor peserta didik secara acak untuk melaporkan hasil kerjasamanya
- 5) Peserta didik lain memberi tanggapan kepada peserta didik yang sedang melapo
- 6) Guru menunjuk nomor yang lain secara bergantian.

#### b. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Secara etimologi *snowball* berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Menurut Mohib Asrori (2010), *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*activelearning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Peran guru di sini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran.

Menurut Widodo (2009) “Model Pembelajaran *Snowball Throwing* disebut juga model pembelajaran gelundungan bola salju”. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Pembelajaran dengan model *snowball throwing* menggunakan tiga penerapan pembelajaran antara lain: pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas melalui pengalaman nyata (*constructivism*), pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri (*inquiry*), pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari “bertanya” (*questioning*), dari bertanya siswa dapat menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. Di dalam model pembelajaran *snowball throwing* memperoleh dan pendalaman pengetahuan lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan tersebut.

### 3. METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini merupakan kegiatan Penugasan Dosen ke Sekolah (PDS) tahun

anggaran 2018. PDS ini bertujuan untuk melakukan kolaborasi pembelajaran antara dosen dengan guru SD, SMP, serta SMA yang ada di Kabupaten Bireuen. Kegiatan penelitian ini dengan judul “Implementasi pembelajaran inovatif dan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Peusangan, Kabupaten Bireuen”. Jenis penelitian ini adalah deskriptif bersifat kualitatif. Hal ini dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian secara kualitatif, baik data hasil proses pembelajaran yang telah didapatkan, maupun data hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Peusangan, Kecamatan Peusangan, Kabupaten Bireuen pada siswa kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2019/2018 dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga bulan, mulai bulan Agustus sampai bulan Oktober 2018.

Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan tes. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa pada saat pembelajaran inovatif dan kreatif berlangsung. Sementara tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran inovatif dan kreatif. Penelitian ini terdiri atas empat kegiatan, yaitu 1) observasi proses pembelajaran, 2) menyusun perangkat pembelajaran (RPP), 3) melaksanakan proses pembelajaran, dan 4) melakukan refleksi. Hasil data dari empat kegiatan tersebut dikumpulkan dan kemudian diolah serta dianalisis secara deskriptif kualitatif.

### 4. HASIL PENELITIAN

Kegiatan PDS ini dilakukan selama tiga bulan, yaitu dari bulan Agustus – Oktober 2018. Kegiatan PDS ini terdiri atas empat kegiatan. Hasil dari empat kegiatan tersebut diolah dan dianalisis secara kualitatif. Adapun hasil setiap kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

#### 4.1 Deskripsi Kegiatan Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Peusangan, Kabupaten Bireuen, yaitu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan observasi dilakukan selama dua hari, yaitu tanggal 30 dan 31 Agustus 2018. Pada kegiatan ini peneliti melakukan observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan oleh salah satu guru SMP Negeri 1 Peusangan, Kabupaten Bireuen, yaitu ibu Mariana, S.Pd. Adapun hasil observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Observasi pada hari pertama dilakukan pada hari Jumat, tanggal 30 Agustus 2018 pukul 08.00 –

9.30 WIB. Observasi hari pertama ini dilakukan pada Kompetensi Dasar 3.3 Mengidentifikasi informasi teks iklan, slogan atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan Indikator Capaian 3.3.1 menentukan pengertian dan fungsi iklan, slogan, poster, 3.3.2 Menentukan unsur-unsur teks iklan fungsi iklan, slogan, poster. (observasi pertama), 3.3.3 Mengidentifikasi maksud suatu iklan, slogan, poster, 3.3.4 Menceritakan kembali isi teks iklan, slogan, poster.

Hasil observasi yang didapatkan adalah pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan oleh ibu Mariana, S.Pd. sangat menyenangkan. Siswa belajar secara kelompok dan setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa (LKS) sebagai latihan siswa terhadap materi yang diajarkan. Bukan hanya itu saja, Ibu Mariana, S.Pd. juga sudah terbiasa mengajar dengan membawa media-media sederhana seperti gambar. Selain itu, pembelajaran yang diajarkan oleh Ibu Mariana, S.Pd. membuat anak kreatif dalam menata LKS yang diberikan menjadi bahan portofolio siswa yang siap ditempel di mading atau di buku portofolio guru dan siswa. Berdasarkan gambar di atas terlihat pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah sangat baik dan siswa terlihat sangat aktif.

**4.2 Deskripsi Penyusunan Perangkat Pembelajaran**

Setelah dilakukan observasi, kegiatan selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah penyusunan perangkat pembelajaran berupa penyusunan RPP, LKS, serta Soal tes akhir. Perangkat pembelajaran yang disusun tersebut adalah perangkat pembelajaran yang akan digunakan peneliti untuk mengajar pada pertemuan berikutnya. Kegiatan penyusunan perangkat pembelajaran ini dilakukan secara berkolaborasi dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia, yaitu ibu Mariana, S.Pd. selama dua minggu, mulai tanggal 1 September sampai tanggal 15 September 2018.

Hasil diskusi penyusunan perangkat pembelajaran dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Peusangan dengan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Kompetensi Inti Bidang Studi Bahasa Indonesia yang Diajarkan.

<b>Kompetensi Inti</b>	
1.	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut.
2.	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan

- anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknik dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 4. Menunjukkan keterampilan terkait menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaborasi, dan komunikatif dalam ranah kongkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang teori.

Berdasarkan kompetensi inti tersebut kemudian dirumuskan KD dan Indikator capaian pembelajaran. Adapun kompetensi dan Indikator pembelajaran hasil diskusi adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator Bidang Studi Bahasa Indonesia yang Diajarkan

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.4 Menelaah pola kebahasaan teks iklan, slogan, proses (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.	3.4.1 Mendiskusikan pola bentuk-bentuk penyajian iklan, slogan, atau poster dibacakan/didengar/disaksikan.
	3.4.2 Mengklasifikasikan jenis-jenis iklan yang dibacakan/didengar/disaksikan.
	3.4.3 Menyimpulkan isi dan maksud iklan, slogan atau poster yang dibaca/didengar/disaksikan.
4.4 Menyajikan gagasan, pesan dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan,	4.4.1 Merencanakan penulisan iklan.
	4.4.2 Menulis teks iklan dengan kaidah kebangsaan persuasif, imperatif, berirama, berkesan positif dan ringkas.
	4.4.3 Membaca teks iklan dengan irama yang

atau tepat.  
poster  
secara  
lisan dan  
tulisan

Materi	Pertemuan
1. Pola penyajian iklan, slogan, atau poster	Pertemuan I
2. Jenis-jenis iklan.	
1. Menulis iklan, slogan, atau poster	Pertemuan 2
2. Kaidah kebahasaan iklan, slogan, atau poster.	

#### 4.3 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah penyusunan perangkat pembelajaran selesai dirancang, selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran atau mengajar berdasarkan RPP dan LKS yang telah disusun. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali pertemuan atau dua Kompetensi Dasar (KD) pada kelas yang sudah dilakukan observasi sebelumnya, yaitu kelas VIII<sub>1</sub> SMP Negeri 1 Peusangan, Kabupaten Bireuen. Adapun hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 September 2018, tepatnya pada hari Kamis pukul 08.00 WIB. Pada pembelajaran pertama ini materi yang diajarkan adalah *Pola Penyajian Iklan, slogan, atau poster dan Jenis-jenis iklan* dengan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT). Pembelajaran *Pola Penyajian Iklan, slogan, atau poster dan Jenis-jenis iklan* dengan model NHT siswa belajar secara berkelompok yang masing-masing anggotanya mendapat satu nomor dan dipasangkan di kepala. Setiap kelompok, siswa diberikan tugas atau tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang sudah dicantumkan di dalam LKS. LKS yang diberikan kemudian didiskusikan dengan anggota masing-masing untuk diselesaikan. Dalam pembelajaran pertama ini siswa terlihat sangat antusias dalam belajar dan mereka juga sangat serius mengerjakan LKS. Hampir setiap anggota kelompok tidak ada yang pasif, mereka saling membantu dengan peran yang

berbeda-beda. Hal ini dikarenakan pembelajaran pertama ini, siswa bukan hanya diberikan tanggung jawab menyelesaikan LKS, akan tetapi siswa juga diberikan tanggung jawab untuk mempresentasi hasil kerja kelompok masing-masing di depan kelas.

Setelah masing-masing kelompok siap mengerjakan tugas, kemudian peneliti menyebutkan salah satu nomor secara acak. Nomor yang disebutkan harus membacakan hasil tugas kelompok di depan kelas dan meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapan. Kegiatan presentasi hasil kerja kelompok ini berlangsung dengan tegang atau harap-harap cemas. Hal ini dikarenakan siswa yang presentasi tidak ditunjuk secara langsung, akan tetapi akan dipanggil nomor secara acak. Nomor yang disebutkan yang disebutkan, nomor itulah yang akan membaca hasil diskusi kelompok. Pembelajaran pertama ini, peneliti bukan berperan sendiri, akan tetapi juga didampingi oleh guru bidang studi Bahasa Indonesia, Ibu Mariana, S.Pd. yang selalu mengarahkan dan membimbing siswa setiap ada kesempatan.

Selanjutnya, pelaksanaan pembelajaran kedua dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 21 September 2018, tepatnya pukul 08.00 WIB. Pertemuan kedua ini materi yang diajarkan adalah materi Menulis iklan, slogan, atau poster dan Kaidah kebahasaan iklan, slogan, atau poster dengan model pembelajaran yang digunakan adalah *Snowball Strowing* (bola saju). Pembelajaran dengan model ini siswa juga dikondisikan belajar secara kelompok, namun tanpa menggunakan nomor di kepala.

Pada pembelajaran kedua ini siswa terlebih dahulu diajarkan bagaimana menulis iklan penawaran produk menggunakan media gambar. Peneliti menampilkan beberapa contoh gambar dan video iklan penawaran dan meminta siswa untuk memperhentikan. Selanjutnya, peneliti mendemonstrasikan bagaimana membuat iklan penawaran berdasarkan gambar/video yang diputar. Pada saat kegiatan ini berlangsung, siswa terlihat sangat menikmati karena siswa dapat mengamati secara langsung dengan real iklan yang diputar melalui video seperti mereka menonton televisi. Dengan seyum dan wajah yang ceria yang tergambar di raut wajah siswa tergambar bahwa mereka sangat menikmati pembelajaran.

Kegiatan tidak berhenti sampai di situ, setelah siswa paham tata cara menulis iklan, selanjutnya peneliti membagikan kelompok belajar. Masing-masing ketua kelompok maju ke depan kelas dan mengambil salah satu amplop yang sudah disiapkan peneliti. Masing-masing kelompok mendapat satu amplop kemudian dibuka dan

diberitahukan kepada masing-masing anggota kelompoknya. Isi amplop tersebut bukanlah uang, akan tetapi berisi gambar makanan khas Aceh. Gambar tersebut akan menjadi topik/tema iklan yang akan dikembangkan menjadi yang menantang. Setiap kelompok akan mendapatkan gambar yang berbeda yang nantinya akan menghasilkan iklan yang berbeda pula. Setelah berlangsung 20 menit, siswapun mempresentasi hasil kerja kelompok masing-masing. Pada pembelajaran kedua ini, siswa yang mempresentasi hasil kerja kelompok dipanggil dengan cara membuat permainan melempar bola. Setiap siswa saling melempar bola yang disediakan, sementara peneliti memberikan hitungan sampai angka sepuluh. Siswa atau kelompok yang memegang bola pada hitungan sepuluh, maka kelompok atau siswa itulah yang akan mempresentasi hasil kerja kelompoknya. Permainan melempar bola dilakukan sampai semua kelompok mendapat kesempatan mempresentasi hasil kerja kelompoknya. Kegiatan presentasi hasil kerja kelompok dengan melempar bola berlangsung dengan seru. Semua siswa tertawa ceria sambil melempar bola. Bukan hanya itu, siswa juga sangat semangat membacakan hasil presentasi kelompok mereka masing-masing. Hal ini dikarenakan mereka berlomba-lomba ingin menjadi kelompok yang terbaik dalam menulis iklan. Pembelajaran kedua ini, juga didampingi oleh guru bidang studi Bahasa Indonesia. Guru bidang studi tersebut juga mendapatkan peran dalam proses belajar mengajar.

Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari, peneliti melakukan tes pemahaman tentang iklan dan kemampuan menulis iklan. Adapun hasil tes tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Tes Pemahaman dan Kemampuan Menulis Iklan Siswa Kelas VIII<sub>1</sub> SMP Negeri 1 Peusangan

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aiman Nuur	70	Tuntas
2	Alya Maulina	65	Tuntas
3	Annisa Harfiah	85	Tuntas
4	Arif Hafidzi	90	Tuntas
5	Cindy Arisandy	70	Tuntas
6	Cut Irene Nabilah	80	Tuntas
7	Diana Azkia	85	Tuntas
8	Egy Alfareza	70	Tuntas
9	Elia Safitri	70	Tuntas
10	Farah Jauza	60	Tidak Tuntas
11	Hafidh Azizi	65	Tuntas
12	Khairul Aulia	70	Tuntas
13	M. Nabil Alfa	70	Tuntas
14	Muhammad Hamdi	75	Tuntas

15	Muhammad Saifan	70	Tuntas
16	Muhammad Zaki	70	Tuntas
17	Nadia Putri Arifa	70	Tuntas
18	Nanda Zuhra	65	Tuntas
19	Nola Yulisa	70	Tuntas
20	Nurul Husna	65	Tuntas
21	Nurul Wilda	65	Tuntas
22	Putri Ayu Maisarah	70	Tuntas
23	Rahmad Aulia	65	Tuntas
24	Rahmad Meutuah	65	Tuntas
25	Rahmatul Ula	65	Tuntas
26	Risfatul Jannah	70	Tuntas
27	Siti Nisrina	60	Tidak Tuntas
28	Siti Sahara	65	Tuntas
29	Teuku Ahmad Ferdian	80	Tuntas
30	Ulfiani	60	Tidak Tuntas
31	Ulvina Vanissa	60	Tidak Tuntas
32	Wildan Wijaya Kusuma	70	Tuntas

Berdasarkan tabel 3 di atas terlihat bahwa 33 siswa, 4 orang siswa yang mendapat nilai siswa di bawah KKM atau 12,5% siswa yang tidak tuntas belajar. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 28 siswa atau setara dengan 87,5%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif dan kreatif mampu membuat aktivitas belajar siswa lebih aktif dan hasil belajar juga sangat baik atau sangat memuaskan.

#### 4.4 Deskripsi Hasil Refleksi

Refleksi ini dilakukan pada tanggal 20 dan 21 September 2018 setelah selesai dilaksanakan pembelajaran. Refleksi ini dilakukan bertujuan membicarakan kekurangan-kekurangan yang terlihat dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh peneliti. Selain itu, pada kegiatan refleksi ini juga membahas tentang masukan atau kendala yang peneliti rasakan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi ini dilakukan setelah peneliti selesai melakukan pembelajaran, baik pembelajaran pertama maupun pembelajaran kedua. Kegiatan refleksi ini dilakukan antara peneliti dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Peusangan, Kabupaten Bireuen, yaitu ibu Mariana, S.Pd. kegiatan ini dilakukan diruang guru pada jam istirahat. Salah satu hasil refleksi yang diberikan sebagai masukan untuk peneliti adalah penjelasan materi yang diberikan terlalu banyak sehingga siswa mengalami kewalahan untuk memahami materi tersebut sehingga penggunaan waktu menjadi tidak efektif.

## 5. SIMPULAN

Kegiatan Penugasan Dosen ke Sekolah (PDS) dalam rangka kolaborasi pembelajaran antara guru dan dosen bidang studi Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Peusangan, Kabupaten Bireuan berjalan dengan sukses. Kegiatan PDS ini dapat memberikan kontribusi yang sangat banyak, baik untuk dosen maupun untuk guru sendiri. Segiatan yang dilakukan dalam PDS ini mendapatkan respon positif dari pihak sekolah. Hal ini dikarena antara guru dan dosen dapat saling bekerja sama dalam menciptakan dan mengelola pembelajaran yang berkualitas sehingga siswa mengikuti pembelajaran dengan bermakna. Selain itu, kegiatan PDS ini juga juga dapat saling sharing pengalaman dan memberikan informasi-informasi baru tentang pendidikan. Dari segi siswa, mereka sangat menikmati pembelajaran yang diajarkan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru mereka. Hasil PDS ini dapat menciptakan dan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, inovatif, serta menyenangkan bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Mohib. 2010. *Penggunaan Model Belajar Snowball Throwing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muyatiningsih, Endang. 2010. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Widodo, Rachmad. 2009. *Model Pembelajaran Snowball Throwing*. Jakarta: Bumi Aksara.

