

# PEMBELAJARAN SASTRA INDONESIA YANG INOVATIF DAN KREATIF

Oleh: Sukirno

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo  
email: [sukirnopwr@yahoo.com](mailto:sukirnopwr@yahoo.com)

**ABSTRACT:** This paper is aimed to propose the three models of innovative and creative literary learning; they are contextual, cooperative, and acceleration models. All three models are adapted from some expert opinions and they have been successfully tested. The test results showed that there were positive effects on the learning process of students as well as significant increasing of the learners' outcomes. It is recommended for the teachers to use the three models of literary learning as an alternative of innovative and creative literary learning models.

**Keywords:** literary learning model, innovative, creative

**ABSTRAK:** Tujuan penyusunan makalah ini adalah memaparkan tiga model pembelajaran sastra yang inovatif dan kreatif, yaitu model kontekstual, kooperatif, dan model akselerasi. Ketiga model tersebut diadaptasi dari beberapa pendapat pakar dan sudah diujicobakan. Hasil ujicoba menunjukkan ada pengaruh positif terhadap proses belajar peserta didik dan ada peningkatan hasil belajar yang signifikan bagi peserta didik. Direkomendasikan tiga model tersebut dapat digunakan oleh para guru sebagai alternatif pembelajaran sastra yang inovatif dan kreatif.

**Kata kunci:** model pembelajaran sastra, inovatif, kreatif

## PENDAHULUAN

Sastra Indonesia adalah semua bentuk karya sastra Indonesia seperti puisi (lama dan baru), prosa (novel, cerpen, dongeng, hikayat), dan naskah drama (teks drama, sandiwara, dan skenario film). Istilah inovatif berarti bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru atau bersifat pembaruan atau kreasi baru (Depdiknas: 2008: 538). Adapun kata kreatif berarti (1) memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan; (2) bersifat (mengandung) daya cipta (Depdiknas: 2008: 739).

Jadi, pembelajaran sastra Indonesia yang inovatif dan kreatif adalah prosedur atau tahap-tahap kegiatan belajar-mengajar karya sastra dengan kreasi baru dalam mengembangkan kemampuan daya cipta yang dilakukan oleh siswa dan guru dengan penekanan pada kondisi belajar sastra untuk mencapai kompetensi dasar yang ditentukan dengan pembelajaran berpusat pada siswa dalam menuangkan gagasan atau melahirkan daya cipta berdasarkan pikiran dan perasaan dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Hasil-hasil pembelajaran berbagai bidang studi terbukti selalu kurang memuaskan berbagai pihak yang berkepentingan (*stakeholder*). Tentang ini, Saryono (2007:1) menjelaskan disebabkan oleh tiga hal. *Pertama*, perkembangan kebutuhan dan aktivitas berbagai bidang kehidupan selalu meninggalkan proses pembelajaran atau hasil pembelajaran melaju lebih dahulu daripada proses pembelajaran sehingga hasil-hasil pembelajaran tidak cocok/pas dengan kenyataan kehidupan yang di arungi oleh siswa. *Kedua*, pandangan-

pandangan dan temuan-temuan kajian (yang baru) dari berbagai bidang tentang pembelajaran membuat paradigma, falsafah, dan metodologi pembelajaran yang ada sekarang tidak memadai atau tidak cocok lagi. *Ketiga*, berbagai permasalahan dan kenyataan negatif tentang hasil pembelajaran menuntut diupayakannya pembaharuan paradigma, falsafah, dan metodologi pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan mutu dan hasil pembelajaran dapat makin baik dan meningkat.

Untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, kalangan pendidik dan pakar pendidikan berusaha menyelaraskan, menyasikan, memutakhirkan, memperbaharui proses pembelajaran dengan pandangan-pandangan dan temuan-temuan baru di pelbagai bidang – falsafah dan metodologi pembelajaran. Oleh karena itu, falsafah dan metodologi pembelajaran silih berganti dipertimbangkan, digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Bahkan bermunculan secara serempak; satu falsafah dan metodologi pembelajaran dengan cepat dirasakan usang dan ditinggalkan, kemudian diganti dengan dimunculkan satu falsafah dan metodologi pembelajaran yang lain.

Beberapa tahun terakhir ini di Indonesia telah bermunculan berbagai falsafah dan metodologi pembelajaran yang dipandang baru-mutakhir meskipun akar-akar atau sumber-sumber pandangannya sebenarnya sudah ada sebelumnya, malah jauh sebelumnya. Beberapa di antaranya, yaitu model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis komputer, model pakem, dan model pembelajaran akselerasi (*accelerated learning*).

Dibandingkan dengan falsafah dan metodologi pembelajaran lainnya, model pembelajaran akselerasi tampak lebih populer dan lebih banyak disambut gembira oleh pelbagai kalangan di Indonesia berkat penerbitan beberapa buku mengenai hal tersebut oleh penerbit Nuansa, Bandung [*Accelerated Learning For The 21<sup>st</sup> Century*], penerbit Dahara Prize, Semarang [*How to Learn Anything Quickly*], penerbit KAIFA Bandung [*Quantum Learning, Quantum Writing, Quantum Teaching, dan 99 Cara Menjadi Anak Anda Bergairah Menulis*].

Saking gembiranya, kelas pun diberi nama kelas akselerasi. Walaupun demikian, masih banyak pihak yang mengenali pembelajaran akselerasi secara terbatas – terutama terbatas pada hakikat pembelajaran akselerasi, bangun (konstruks) utamanya, dan penerapannya dalam pembelajaran. Ini berakibat belum dikenalnya pembelajaran akselerasi secara utuh dan lengkap. Beberapa model pembelajaran tersebut di atas dapat dijadikan sebagai model pembelajaran sastra yang inovatif dan kreatif. Berikut ini dijelaskan secara singkat tentang model-model pembelajaran tersebut.

## **MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*)**

Lima hal pokok yang perlu dipahami tentang model pembelajaran kontekstual, yaitu pengertian, konsep dasar, komponen, prinsip, dan skenario pembelajaran dengan model kontekstual.

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual**

Elaine (dalam Rusman, 2011: 187) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut, Elaine mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Jadi, pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata.

Pembelajaran tidak hanya difokuskan pada pemberian pembekalan kemampuan pengetahuan yang bersifat teoretis saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman belajar yang dimiliki siswa itu senantiasa terkait dengan permasalahan aktual yang terjadi di lingkungannya. Dengan demikian, inti dari pendekatan CTL adalah keterkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata. Untuk mengaitkannya bisa dilakukan berbagai cara, selain karena memang materi yang dipelajari secara langsung terkait dengan kondisi faktual, juga bisa disiasati dengan pemberian ilustrasi atau contoh, sumber belajar, media, dan lain sebagainya, yang memang baik secara langsung maupun tidak diupayakan terkait atau ada hubungan dengan pengalaman hidup nyata. Dengan demikian, pembelajaran selain akan lebih menarik, juga akan dirasakan sangat dibutuhkan oleh setiap siswa karena apa yang dipelajari dirasakan langsung manfaatnya.

## 2. Konsep Dasar Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning CTL*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2002).

Untuk memperkuat dimilikinya pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa, tentu saja diperlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri (*learning to do*), dan bukan sekadar pendengar yang pasif sebagaimana penerima terhadap semua informasi yang disampaikan guru. Oleh sebab itu, melalui pembelajaran kontekstual, mengajar bukan transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang sepertinya terlepas dari kehidupan nyata, akan tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan untuk bisa hidup (*life skill*) dari apa yang dipelajarinya. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna, sekolah lebih dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan dekat dari segi fisik), akan tetapi secara fungsional apa yang dipelajari di sekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi di lingkungannya (keluarga dan masyarakat).

*Contextual teaching and learning enables student to connect the content of academic subject with the immediate context of their daily lives to Discovery meaning. It enlarges their personal context furthermore, by providing students with fresh experience that stimulate the brain to make new connection and consequently, to discover new meaning" (Johnson, 2002).*

(CTL memungkinkan siswa menghubungkan isi mata pelajaran akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. CTL memperluas konteks pribadi siswa lebih lanjut melalui pemberian pengalaman segar yang akan merangsang otak guna menjalin hubungan baru untuk menemukan makna yang baru) (Johnson, 2002).

## 3. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Komponen pembelajaran kontekstual yakni (a) menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*); (b) mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*); (c) melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*); (d) mengadakan kolaborasi (*collaborating*); (e) berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*); (f) memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*); (g) mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*); dan (h) menggunakan asesmen autentik (*using authentic assessment*) (Elaine, 2002).

## 4. Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru, yaitu (a) konstruktivisme, (b) menemukan, (c) bertanya, (d) masyarakat belajar, (e) pemodelan, (f) refleksi, dan (g) penilaian sebenarnya.

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuan itu memberi makna melalui pengalaman yang nyata.

Pembelajaran akan dirasakan memiliki makna apabila secara langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan pengalaman sehari-hari yang dialami oleh para siswa itu sendiri. Oleh karena itu, setiap guru harus memiliki bekal wawasan yang cukup luas, sehingga dengan wawasannya itu ia selalu dengan mudah memberikan ilustrasi, menggunakan sumber belajar, dan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif mencari dan melakukan serta menemukan sendiri kaitan antara konsep yang dipelajari dengan pengalamannya. Dengan cara itu, pengalaman belajar siswa akan memfasilitasi kemampuan siswa untuk melakukan transformasi terhadap pemecahan masalah lain yang memiliki sifat keterkaitan, meskipun terjadi pada ruang dan waktu yang berbeda.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan, merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang mengarah pada upaya menemukan, telah lama diperkenalkan pula dalam pembelajaran *inquiry and discovery* (mencari dan menemukan).

Dilihat dari segi kepuasan secara emosional, sesuatu hasil menemukan sendiri nilai kepuasan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pemberian. Beranjak dari logika yang cukup sederhana itu tampaknya akan memiliki hubungan yang erat bila dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran. Di mana hasil pembelajaran merupakan hasil dan kreativitas siswa sendiri, akan bersifat lebih tahan lama diingat oleh siswa bila dibandingkan dengan sepenuhnya merupakan pemberian dari guru.

c. Bertanya (*Questioning*)

Unsur lain yang menjadi karakteristik utama CTL adalah kemampuan dan kebiasaan untuk bertanya. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Oleh karena itu, bertanya merupakan strategi utama dalam CTL. Penerapan unsur bertanya dalam CTL harus difasilitasi oleh guru, kebiasaan siswa untuk bertanya atau kemampuan guru dalam menggunakan pertanyaan yang baik akan mendorong pada peningkatan kualitas dan produktivitas pembelajaran. Seperti pada tahapan sebelumnya, berkembangnya kemampuan dan keinginan untuk bertanya, sangat dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Dalam implementasi CTL, pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa harus dijadikan alat atau pendekatan untuk menggali informasi atau sumber belajar yang ada kaitannya dengan kehidupan nyata. Dengan kata lain, tugas bagi guru adalah membimbing siswa melalui pertanyaan yang diajukan untuk mencari dan menemukan kaitan antara konsep yang dipelajari dalam kaitan dengan kehidupan nyata.

Melalui penerapan bertanya, pembelajaran akan lebih hidup, akan mendorong proses dan hasil pembelajaran yang lebih luas dan mendalam, dan akan banyak ditemukan unsur-unsur terkait yang sebelumnya tidak terpikirkan baik oleh guru

maupun oleh siswa. Oleh karena itu, cukup beralasan jika dengan pengembangan bertanya produktivitas pembelajaran akan lebih tinggi karena dengan bertanya (1) dapat menggali informasi, baik administrasi maupun akademik; (2) mengecek pemahaman siswa; (3) membangkitkan respons siswa; (4) mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa; (5) mengetahui hal-hal yang diketahui siswa; (6) memfokuskan perhatian siswa; (7) membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa; dan (8) menyegarkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Maksud dari masyarakat belajar adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Seperti yang disarankan dalam *learning community*, bahwa hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*). Melalui *sharing* ini anak dibiasakan untuk saling memberi dan menerima, sifat ketergantungan yang positif dalam *learning community* dikembangkan.

e. Pemodelan (*Modelling*)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, rumitnya permasalahan hidup yang dihadapi serta tuntutan siswa yang semakin berkembang dan beraneka ragam, telah berdampak pada kemampuan guru yang memiliki kemampuan lengkap, dan ini yang sulit dipenuhi. Oleh karena itu, maka kini guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, karena dengan segala kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru akan mengalami hambatan untuk memberikan pelayanan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa yang cukup heterogen. Karena itu, pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran untuk memenuhi harapan siswa secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain refleksi adalah berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu, siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Pada saat refleksi, siswa diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri (*learning to be*).

g. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Tahap terakhir dari pembelajaran kontekstual adalah melakukan penilaian. Penilaian sebagai bagian integral dari pembelajaran memiliki fungsi yang amat menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan *CTL*. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa. Dengan terkumpulnya berbagai data dan informasi yang lengkap sebagai perwujudan dari penerapan penilaian, maka akan semakin akurat pula pemahaman guru terhadap proses dan hasil pengalaman belajar setiap siswa.

Guru dengan cermat akan mengetahui kemajuan, kemunduran, dan kesulitan siswa dalam belajar, dan dengan itu pula guru akan memiliki kemudahan untuk melakukan upaya-upaya perbaikan dan penyempurnaan proses bimbingan belajar dalam langkah selanjutnya. Mengingat gambaran tentang kemajuan belajar siswa diperlukan di sepanjang proses pembelajaran, maka penilaian tidak hanya dilakukan

di akhir program pembelajaran, akan tetapi secara integral dilakukan selama proses program pembelajaran itu terjadi. Dengan cara tersebut, guru secara nyata akan mengetahui tingkat kemampuan siswa yang sebenarnya.

Proses pembelajaran dengan menggunakan *CTL* harus mempertimbangkan karakteristik-karakteristik: (1) kerja sama; (2) saling menunjang; (3) menyenangkan dan tidak membosankan; (4) belajar dengan bergairah; (5) pembelajaran terintegrasi; (6) menggunakan berbagai sumber; (7) siswa aktif; (8) *sharing* dengan teman; (9) siswa kritis guru kreatif; (10) dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa (peta-peta, gambar, artikel); (11) laporan kepada orang tua bukan hanya rapor, tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa, dan lain-lain (Depdiknas, 2002:20).

## **5. Skenario Pembelajaran Kontekstual**

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *CTL*, tentu saja terlebih dahulu guru harus membuat desain (skenario) pembelajarannya, sebagai pedoman umum dan sekaligus sebagai alat kontrol dalam pelaksanaan pembelajaran sastra. Pada intinya pengembangan setiap komponen *CTL* tersebut dalam pembelajaran dapat dilakukan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar sastra lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang harus dimilikinya.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan.
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- d. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
- e. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
- f. Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- g. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

Dalam pembelajaran karya sastra (prosa, puisi, drama, dongeng, dll) dengan model kontekstual, program pembelajaran merupakan rencana kegiatan kelas yang dirancang oleh guru, yaitu dalam bentuk skenario tahap demi tahap tentang apa yang akan dilakukan bersama siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam program tersebut harus tercermin penerapan dari ketujuh komponen *CTL* dengan jelas.

## **MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF**

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Sobari, 2006:15). Menurut Slavin (2007), pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengondisikan, dan

memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.

Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky. Berdasarkan penelitian Piaget yang pertama dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak (Ratna, 1988: 181).

Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Menurut pandangan Piaget dan Vigotsky adanya hakikat sosial dari sebuah proses belajar dan juga tentang penggunaan kelompok-kelompok belajar dengan kemampuan anggotanya yang beragam, sehingga terjadi perubahan konseptual. Piaget menekankan bahwa belajar adalah sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun di dalam pikiran siswa. Oleh karena itu, belajar adalah tindakan kreatif di mana konsep dan kesan dibentuk dengan memikirkan objek dan bereaksi pada peristiwa tersebut.

Di samping aktivitas dan kreativitas yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran dituntut interaksi yang seimbang, interaksi yang dimaksudkan adalah adanya interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Dalam proses belajar diharapkan adanya komunikasi banyak arah yang memungkinkan akan terjadinya aktivitas dan kreativitas yang diharapkan.

Berkaitan dengan karya Vigotsky dan penjelasan Piaget, para konstruktivis menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya, melalui pembentukan kelompok belajar. Dengan kelompok belajar memberikan kesempatan kepada siswa secara aktif dan kesempatan untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan siswa kepada teman akan membantunya untuk melihat sesuatu dengan lebih jelas bahkan melihat ketidaksesuaian pandangan mereka sendiri.

## **1. Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*, seperti dijelaskan Abdulhak (2001:19-20) bahwa "pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri."

Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Nurulhayati, 2002:25). Dalam

sistem belajar kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

*Cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sanjaya 2006: 239). Savage (1987:217) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.

Senada dengan penjelasan tersebut Siahaan (2005:2) mengutarakan lima unsur esensial yang ditekankan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (a) saling ketergantungan yang positif, (b) interaksi berhadapan (*face-to-face interaction*), (c) tanggung jawab individu (*individual responsibility*), (d) keterampilan sosial (*social skills*), (e) terjadi proses dalam kelompok (*group processing*).

Mengapa pembelajaran kooperatif perlu? Dalam situasi belajar pun sering terlihat sifat individualistis siswa. Siswa cenderung berkompetisi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang memberi perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, ingin menang sendiri, dan sebagainya. Jika keadaan ini dibiarkan tidak mustahil akan dihasilkan warga negara yang egois, inklusif, introferti, kurang bergaul dalam masyarakat, acuh tak acuh dengan tetangga dan lingkungan, kurang menghargai orang lain, serta tidak mau menerima kelebihan dan kelemahan orang lain. Gejala seperti ini kiranya mulai terlihat pada masyarakat kita, sedikit-sedikit demonstrasi, main keroyokan, saling sikut, dan mudah terprovokasi.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Ada dua komponen pembelajaran kooperatif, yakni: (1) tugas kerja sama dan (2) struktur insentif kerja sama. Tugas kerja sama berkenaan dengan suatu hal yang menyebabkan anggota kelompok kerja sama dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Sedangkan struktur insentif kerja sama merupakan sesuatu hal yang membangkitkan motivasi siswa untuk melakukan kerja sama dalam rangka mencapai tujuan kelompok tersebut. Dalam pembelajaran kooperatif adanya upaya peningkatan prestasi belajar siswa dan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain.

Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual, (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, (4) guru menghendaki adanya pemerataan



partisipasi aktif siswa, (5) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan (Sanjaya, 2006).

## 2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

### a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Manajemen seperti yang telah pelajari pada bab sebelumnya mempunyai tiga fungsi, yaitu: (1) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan lain sebagainya; (2) fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif; (3) fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

### c. Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan , secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

### d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Ada tiga bentuk keterampilan kooperatif sebagaimana diungkapkan oleh Lundgren (1994), yaitu:

#### (1) Keterampilan kooperatif tingkat awal

Meliputi: (a) menggunakan kesepakatan; (b) menghargai kontribusi; (c) mengambil giliran dan berbagi tugas; (d) berada dalam kelompok; (e) berada dalam tugas; (f) mendorong partisipasi; (g) mengundang orang lain untuk berbicara; (h) menyelesaikan tugas pada waktunya; dan (i) menghormati perbedaan individu.

#### (2) Keterampilan kooperatif tingkat menengah

Meliputi: (a) menunjukkan penghargaan dan simpati; (b) mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima; (c) mendengarkan dengan aktif (d) bertanya; (e) membuat ringkasan; (f) menafsirkan; (g) mengatur dan mengorganisir; (h) menerima, tanggung jawab; (i) mengurangi ketegangan.

#### (3) Keterampilan kooperatif tingkat mahir

Meliputi: (a) mengelaborasi; (b) memeriksa dengan cermat; (c) menanyakan kebenaran; (d) mene[apkan tujuan; dan (e) berkompromi.

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran kooperatif seperti dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
-------	-------------------

Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topic yang akan dipelajari dan motivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap dalam Kelompok-kelompok kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan belajar efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerja
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individual dan kelompok

### 3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan Johnson (dalam Lie, 2008) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

- a. Prinsip ketergantungan positif (positive interdependence), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- b. Tanggung jawab perseorangan (individual accountability), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- c. Interaksi tatap muka (face to face promotion interaction), yaitu memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- d. Partisipasi dan komunikasi (participation communication), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

### 4. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- a. Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
- b. Belajar kelompok, tahap ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi,

siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

- c. Penilaian, dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu/kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya, seperti dijelaskan Sanjaya (2006:247). "Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai serial, kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompoknya."
- d. Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

### 5. Model-Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut adalah model *Student Teams Achievement Division (STAD)*, model *Jigsaw*, model Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), dan model Struktural. Agar lebih jelas perbedaannya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2  
Perbandingan karakteristik dari setiap model pembelajaran kooperatif

ASPEK	STAD	JIGSAW	INVESTIGASI KELOMPOK	STRUKTURAL
Tujuan kognitif	Infrormasi akademik sederhana	Infrormasi akademik sederhana	Infrormasi akademik tingkat tinggi dan keterampilan inquiry	Infrormasi akademik sederhana
Tujuan Sosial	Kerja kelompok dan kerja sama	Kerja kelompok dan kerja sama	Kerja sama dalam kelompok kompleks	Ketrampilan kelompok dan sosial
Struktur tim	Kelompok belajar heterogen dengan 4-5 orang angora	Kerja kelompok dan kerjasama	Kelompok belajar dengan 5-6 anggota homogeny	Berdua, bertiga, kelompok dengan 4-6 anggota
Pemilihan topik pelajaran	Biasanya guru	Biayasanya guru	Biasanya siswa	Biasanya guru
Tugas utama	Siswa menggunakan lembar kegiatan dan saling membantu untuk	Siswa mempelajari materi dalam kelompok "ahli" kemudian membantu anggota kelompok "asal" mem-	Siswa menyelesaikan inquiry kompleks	Siswa mengerjakan tugas-tugas yang berikan sosial dan kognitif

	menun- taskan ma- teri belajaranya	pelajari materi itu.		
Penilaian	Tes mingguan	Bervariasi, dapat berupa tes mingguan	Menyelesaikan proyek dan me- nulis laporan, dapat menggu- nakan tes essai	Bervariasi
Pengakuan	Lembar pengetahua n dan publikasi lain	Publikasi lain	Lembar penge- tahuan dan publikasi lain	Bervariasi

## MODEL BELAJAR AKSELERASI

Ada tujuh hal pokok pembelajaran sastra dengan model belajar akselerasi, yaitu pengertian, dasar, tujuan, manfaat, asumsi, ciri-ciri, dan gaya belajar akselerasi.

### 1. Pengertian Belajar Akselerasi

Belajar akselerasi atau belajar cepat diambil dari istilah *accelerated learning* (Rose dan Nicholl, 2003), *how to learn anything quickly* (Linksman, 2004), *quantum learning* (dePorter dan Hernacki, 2003), dan *quantum teaching* (dePorter, Reardon, dan Nouire (2002). Istilah lain yang erat dengan belajar akselerasi adalah *suggestology* atau *suggestopedia* (Lozanov dalam dePorter dan Hernacki, 2003).

Rose dan Nicholl (2003: 125) menjelaskan bahwa untuk memperoleh informasi secara cepat dapat melalui gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Linksman (2004: xii) mengatakan bahwa setiap manusia mempunyai kecepatan belajar dengan gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, taktile, dan kinestetis. Gaya belajar visual mengandalkan penglihatan yang ditangkap mata. Gaya belajar auditori mengandalkan pendengaran dan pembicaraan. Gaya belajar taktile mengandalkan penyentuhan pada objek secara fisik maupun emosi, dan penciuman. Gaya belajar kinestetik mengandalkan kekuatan motorik atau gerak. dePorter dan Hernacki (2003:12) menjelaskan bahwa *quantum learning* pada hakikatnya adalah metode, kiat-kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses yang dapat menghemat waktu, mempertajam pemahaman dan daya ingat, dan membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat serta sebagai obat penawar yang menghidupkan dan memperkuat kembali kegembiraan dan kecintaan belajar. Profil semacam itu sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran sastra karena karya sastra merupakan karya kreatif yang melibatkan banyak indra. dePorter, Reardon, dan Nouire (2002:6—9) menjelaskan bahwa belajar dengan model akselerasi adalah proses pembelajaran dengan cara menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar yang mudah dan alamiah dengan menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara efektif penyajian, dan keterlibatan aktif siswa dan guru.

Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria telah mengadakan penelitian eksperimen dengan model belajar *suggestology* atau *suggestopedia*. Pada

simpulannya dikatakan bahwa sugesti terbukti efektif di sekolah dan untuk semua tipe orang dari segala usia, pada prinsipnya sugesti dapat dan pasti memengaruhi situasi dan hasil belajar. Sugesti berarti memberikan kesan, bisikan, pendapat, anjuran, nasihat, atau saran yang dikemukakan untuk dipertimbangkan (Echols dan Shadily, 1992:567). Selain itu, sugesti juga berarti dorongan atau pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang (Depdikbud, 1996:969). Sugesti dapat disampaikan secara langsung melalui tulisan atau lisan dan dapat disampaikan secara tidak langsung melalui lambang, gambar, kode, hadiah, dan tugas. Dengan sugesti, akan muncul motivasi atau dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Pembelajaran sastra dengan model belajar akselerasi tidak dapat dipisahkan dengan keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis karya sastra. Sejalan dengan beberapa pendapat tersebut di atas dapat dikatakan bahwa belajar akselerasi adalah kiat-kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses yang dapat menghemat waktu untuk mempercepat dan mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan cara membangun komunikasi yang membangkitkan semangat belajar siswa dengan menggunakan media yang tepat dan memberikan keleluasaan siswa menggunakan gaya belajar serta melakukan kegiatan menulis secara berulang-ulang sebagai proses belajar yang menyenangkan.

## **2. Dasar Belajar Akselerasi**

Yang menjadi dasar pemikiran penggunaan strategi belajar akselerasi bersumber dari bentuk belajar yang dikembangkan oleh Gage (1984), yaitu (1) belajar responden, (2) belajar kontiguitas, (3) belajar operant, (4) belajar observasional, dan (5) belajar kognitif. Bentuk belajar stimulus dikembangkan oleh ahli psikologi Rusia bernama Ivan Pavlov. Lahirnya gagasan stimulus seperti senyuman dan pujian guru yang menimbulkan rasa senang bagi siswa berawal dari bagaimana cara mengatasi munculnya rasa takut siswa terhadap sikap guru yang tidak ramah, adanya disiplin sekolah, ejekan teman-teman, simbol-simbol buku pelajaran yang menginduksi perasaan negatif, dan berakibat menghalang-halangi belajar efektif (Dahar, 1988:17).

Temuan Pavlov itu selanjutnya dikembangkan oleh Thorndike, peneliti dari Amerika yang dikenal dengan *Hukum Pengaruh*, yaitu jika suatu tindakan diikuti oleh suatu perubahan yang memuaskan dalam lingkungan, kemungkinan bahwa tindakan itu diulangi dalam situasi-situasi yang mirip akan meningkat. Temuan Pavlov juga dikembangkan oleh Skinner yang terpusat pada hubungan antara perilaku dan konsekuensi-konsekuensinya (Gredler, 1991:128). Dikatakan-nya bahwa konsekuensi ada dua macam, yaitu yang menyenangkan dan konsekuensi yang tidak menyenangkan. Konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan dan dapat memperkuat perilaku siswa perlu disampaikan secara terus-menerus. Konsekuensi yang menyenangkan dibagi dua golongan, yaitu primer dan sekunder. Konsekuensi primer bersifat memuaskan kebutuhan dasar manusia, seperti makanan, air, keamanan, kemesraan, dan seks. Adapun konsekuensi sekunder adalah pemuasan selain kebutuhan primer, seperti angka-angka dalam rapor atau nilai, senyuman, pujian, perhatian, tepuk tangan, pemberian mainan atau kegiatan yang menyenangkan, hadiah (bintang, poin, uang, dan barang). Pendapat Abraham Maslow, Bapak Psikologi Modern yang ditulis kembali oleh Sagala (2003:102) menyatakan bahwa penyebab munculnya motivasi individu karena seseorang mempunyai kebutuhan-kebutuhan hierarki yang digolongkan menjadi enam tingkat kebutuhan manusia.

Yang paling bawah adalah kebutuhan fisiologi sebagai kebutuhan yang paling dasar. Kebutuhan itu sebagai kebutuhan primer dan vital, seperti kebutuhan pangan, sandang, papan, kesehatan, dan seks. Selanjutnya adalah kebutuhan rasa aman, terlindungi dari bahaya dan ancaman perang, penyakit, kemiskinan, kelaparan, dan perlakuan tidak adil. Kebutuhan tingkat ketiga adalah hidup bermasyarakat, berkelompok, diakui sebagai anggota kelompok, rasa kesetiakawanan, dan kerja sama. Kebutuhan berikutnya adalah kebutuhan akan penghargaan, dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status. Kebutuhan kelima adalah kebutuhan aktualisasi diri, yaitu mempertinggi potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimal, kreativitas, ekspresi, mengenal dan mengetahui. Kebutuhan keenam sebagai kebutuhan yang tertinggi adalah kebutuhan estetis. Bertolak pada tingkat hierarki kebutuhan itulah yang dijadikan dasar pentingnya sugesti diberikan kepada seseorang agar dapat mewujudkan kebutuhan-kebutuhan itu.

### **3. Tujuan Belajar Akselerasi**

Tujuan utama pembelajaran akselerasi adalah membantu siswa mempercepat dan mengoptimalkan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator-indikator pencapaian menulis. Untuk mencapai tujuan tersebut, tugas guru secara umum adalah menyugesti, mengaktifkan, memfasilitasi, menggerakkan, menyalurkan, mengarahkan, mengevaluasi sikap dan perilaku individu belajar siswa sambil terus-menerus memotivasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk mewujudkan strategi belajar secara cepat dan tepat yang dikemas dalam pembelajaran sastra.

### **4. Manfaat Belajar Akselerasi**

Setidaknya, ada tujuh hal penting yang mendorong penulis mengembangkan strategi belajar akselerasi. Ketujuh hal penting tersebut dijelaskan sebagai berikut: (1) strategi belajar akselerasi memanfaatkan siswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sistem informasi dan komunikasi yang semakin cepat dan modern; (2) strategi belajar akselerasi mewujudkan pembelajaran yang lebih demokratis, menarik, dan menyenangkan; (3) strategi belajar akselerasi memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih materi ajar yang cocok dan belajar sesuai dengan gaya atau kebiasaan belajar yang digemari; (4) strategi belajar akselerasi dapat menciptakan proses belajar dengan hasil belajar maksimal; (6) strategi belajar akselerasi menghasilkan proses belajar yang dihasilkan menyenangkan bagi siswa dan guru; (7) strategi belajar akselerasi mampu mengantarkan siswa menyelesaikan tugas yang mendekati sempurna dalam waktu yang cepat.

Pembelajaran yang demokratis adalah pembelajaran yang mengutamakan persamaan hak dan kewajiban terhadap siswa dan guru. Setiap siswa memiliki hak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan kompetensi dasar yang dibelajarkan. Siswa mempunyai hak untuk memilih materi pembelajaran, memilih gaya belajar pribadi, dan memperoleh pengakuan hasil belajar. Guru mempunyai kewenangan dan kreativitas sebagai pengatur/pengelola proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dari awal sampai dengan akhir pembelajaran, sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Kewajiban siswa adalah menyimak, membaca, berdiskusi, menulis, dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran. Guru mempunyai kewajiban merencanakan, melaksanakan pembelajaran dengan menumbuhkan semangat belajar siswa, membimbing, memberikan kesempatan siswa berlatih, dan mengevaluasi proses dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dikatakan menarik dan menyenangkan apabila pembelajaran itu mampu membangkitkan hasrat dan semangat siswa untuk memerhatikan atau ingin tahu banyak lagi

tentang substansi yang dibelajarkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan memerlukan adanya pengelolaan kelas, tata ruang, media dan sumber belajar yang memadai, dan cara belajar yang bervariasi. Suasana belajar yang seperti itu akan menggairahkan minat siswa dalam belajar. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan membuat pembelajaran itu menjadi mudah. Pembelajaran yang mudah dapat diselesaikan dengan waktu yang cepat. Konsep pembelajaran yang demokratis, menarik dan menyenangkan telah dikemas dalam pembelajaran dengan strategi belajar akselerasi.

### **5. Asumsi/Landasan Berpikir Belajar Akselerasi**

Pembelajaran menulis dengan strategi belajar akselerasi ini dilandasi oleh sejumlah asumsi atau landasan berpikir sebagai berikut.

- a. memuat skemata yang dapat menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap belajar menulis.
- b. melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam memilih materi dan gaya belajar yang dikehendaki.
- c. melatih kerja sama dengan sesama siswa dalam mendiskusikan hasil identifikasi maupun proses menulis sehingga terjadi persaingan yang sehat.
- d. melatih kepemimpinan khususnya dalam membahas tugas kelompok maupun pelaksanaan lomba dan publikasi majalah atau antologi.
- e. memberi kesempatan kepada siswa belajar menulis secara terus-menerus atau berulang-ulang sehingga diperoleh pengalaman menulis wacana narasi yang lengkap.
- f. membentuk kebiasaan belajar siswa menjadi lebih efektif, kritis, imajinatif, kreatif, produktif, dan menyenangkan.
- g. memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekitar siswa dan melatih siswa siap menghadapi berbagai situasi dalam perubahan.
- h. melibatkan berbagai keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, apresiasi sastra) secara terpadu, sehingga diperoleh hasil belajar yang tuntas.

### **6. Ciri-Ciri Belajar Akselerasi**

dePorter, Reardon, dan Noruie (2002:9) memaparkan tiga hal pokok yang menjadi ciri-ciri pembelajaran dengan strategi belajar akselerasi, yaitu yang berhubungan dengan *konteks, isi, dan langkah-langkah pembelajaran*.

#### **a. Konteks**

Konteks ada tiga bentuk, yaitu (a) bahasa, (b) media, dan (c) lingkungan belajar. Ketiga bentuk itu dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan mendukung proses belajar. Bahasa yang dimaksudkan di sini adalah bahasa yang digunakan oleh guru diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa terhadap aktivitas menulis wacana narasi. dePorter dkk. (2002:17) menjelaskan cara membuat suasana yang menggairahkan, yaitu (i) guru harus menggunakan bahasa yang mampu membangkitkan niat belajar, (ii) bahasa guru harus dapat menciptakan jalinan rasa simpati dan saling pengertian, (iii) bahasa guru dapat menciptakan suasana riang dan menakjubkan, (iv) bahasa guru dapat menciptakan rasa saling memiliki, dan (v) perilaku berbahasa guru dijadikan teladan siswanya.

Semua itu diwujudkan dengan penggunaan bahasa guru yang mudah dipahami, objektif, intelektual, akrab, menarik, penuh humor, dan banyak kata bersifat sugestif. Selain itu, muatan isi pembicaraan harus menimbulkan multiinteraksi antarsiswa dan guru dalam membangkitkan inspirasi dan imajinasi yang tampak dalam aktivitas menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Media adalah alat bantu pembelajaran. Ada tiga media yang dapat digunakan pada strategi belajar akselerasi, yaitu media pandang, media dengar, dan media pandang-dengar. Media yang digunakan dapat membantu memperlancar proses belajar dan membantu siswa yang memiliki gaya belajar berbeda-beda. Media pandang untuk memenuhi siswa yang lebih suka membaca atau belajar dengan kekuatan mata. Media dengar untuk membantu siswa yang gaya belajarnya mengandalkan kekuatan pendengaran. Media pandang-dengar untuk memenuhi siswa yang gemar belajar membaca sambil menyimak sekaligus.

Lingkungan belajar yang diciptakan yaitu lingkungan belajar yang aman, nyaman, mendukung proses belajar, santai, dan menggembirakan. Untuk mewujudkan lingkungan seperti itu ada dua lingkungan yang harus diciptakan, yaitu fisik dan suasana. Lingkungan fisik diciptakan dengan cara memanfaatkan aktivitas fisik untuk belajar dalam bentuk gerakan anggota badan, membuat perubahan tempat belajar yang sesuai, belajar dengan menggunakan berbagai metode, permainan, dan berlomba. Adapun lingkungan suasana adalah terciptanya suasana yang nyaman, cukup penerangan, tersedianya media belajar yang memadai yang di dalamnya ada unsur gambar yang bergerak, dialog, musik, peristiwa, dan enak dipandang.

#### b. Isi

Isi pembelajaran menulis dengan strategi belajar akselerasi adalah pembelajaran yang mengkaji isi materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar. Isi materi terdapat dalam silabus dan sistem penilaian. Silabus sudah memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, indikator pencapaian, teknik penilaian dan sumber belajar. Namun, untuk mencapai indikator pencapaian belajar diperlukan kejelian dan kreativitas guru dalam memilih dan menentukan isi materi pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran, dan mengevaluasi proses dan hasil belajar sastra. Evaluasi pembelajaran sastra dengan strategi belajar akselerasi terdiri atas evaluasi proses dan evaluasi hasil belajar. Guru mempunyai banyak waktu untuk mengevaluasi proses belajar siswa karena strategi pembelajaran ini menempatkan guru berperan sebagai fasilitator, motivator, evaluator, konselor, dan narasumber. Evaluasi proses dilaksanakan sejak awal sampai dengan akhir pelajaran. Evaluasi proses diperoleh melalui angket penilaian observasi. Evaluasi hasil diperoleh setelah siswa selesai melakukan aktivitas belajar sastra.

#### c. Langkah-Langkah Pembelajaran

Secara umum, langkah-langkah pembelajaran sastra dengan strategi belajar akselerasi menggunakan enam langkah pokok yang dikenal dengan istilah *tandur*, yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasi, ulangi, dan rayakan. Tumbuhkan yaitu menumbuhkan pemahaman dan minat siswa terhadap bahan ajar sastra yang diajarkan. Alami yaitu siswa mengalami secara langsung karya sastra seperti menyimak rekaman atau membaca contoh-contoh teks untuk diidentifikasi unsur-unsur pembangunnya. Namai yaitu membicarakan hasil identifikasi unsur-unsur pembangun karya sastra dalam diskusi kelompok. Demonstrasi yaitu siswa mendemonstrasikan seperti yang dirumuskan dalam indikator. Ulangi yaitu memperbaiki kembali hasil demonstrasi berdasarkan saran dari teman dan guru sehingga hasil belajarnya menjadi semakin sempurna. Rayakan yaitu



aktivitas siswa dan guru untuk menilai atau memberi pengakuan hasil kerja siswa melalui tes maupun penugasan yang telah direncanakan.

## 7. Macam-Macam Gaya Belajar Akselerasi

Linksman (2004: IX) membagi cara belajar cepat menjadi empat gaya, yaitu (1) gaya *visual* mengandalkan penglihatan pada apa pun yang ditangkap mata, (2) gaya *auditori* mengandalkan pendengaran dan pembicaraan, (3) gaya *tactile* mengandalkan penyentuhan pada objek baik secara fisik maupun emosi dan penciuman, serta (4) gaya *kinestetik* mengandalkan sisi motorik atau gerak. Selain itu, ada tipe orang yang memiliki gaya belajar gabungan dari beberapa gaya belajar tersebut.

## PENUTUP

Tiga model pembelajaran tersebut di atas dapat dijadikan sebagai model pembelajaran sastra Indonesia yang inovatif dan kreatif bagi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dahar, R.W. 1988. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjendikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Depdikbud. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan sastra Indonesia SMA dan MA*. Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Pola Induk Pengembangan Sistem Penilaian Kurikulum Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Atas*. Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Pedoman Umum Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Atas*. Jakarta.
- Depdiknas. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Pendidikan Nasional*.
- dePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2000. *Quantum Business: Membiasakan Bisnis secara Etis dan Sehat*. Bandung: Kaifa.
- dePorter, B., Reardon, M., Naurie, S.S. 2002. *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Penerjemah, Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- dePorter, B. dan Mike H. 2003. *Quantum Learning*. Penerjemah, Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Echals, J.M. dan Shadily, H. 1992. *Kamus Indonesia- Inggris*. Jakarta: PT Gramedia.

- Gage, N.L. dan Berliner, D.C. 1984. *Educational Psychology*. Chicago: Rand Mc Nally College Publishing Company.
- Linksman, R. 2004. *How to Learn Anything Quickly*. New York: Barnes & Noble Books.
- Nurhadi. 2002. *Pembelajaran Kontektual (Contextual Teaching And Learning)*. Jakarta: Depdiknas.
- Rose, C. dan Nicholl, M.J. 2003. *Accelerated Learning For The 21<sup>st</sup> Century*. Terjemahan oleh Dedy Ahimsa. Bandung: Nuansa.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, S. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Saryono, J. 2009. *Pembelajaran Kuantum sebagai Model Pembelajaran yang Kreatif*. Malang: UM Press.
- Tim Penyusun Kamus. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tompkins, G.E. 1994. *Teaching Writing: Balancing Process and Product*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Waluyo, Herman J.. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.