

MODEL PEMBELAJARAN “BERMAIN DENGAN EKSPRESI ILK (IDE-LAMBANG-KARYA)” UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI ETIKA DAN ESTETIKA DALAM PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS PUISI BARU

Helmi Wicaksono

Universitas Islam Malang

E-mail: helmiwicaksono@unisma.co.id

Abstrak: Model pembelajaran memproduksi teks puisi baru dengan dua kajian, yaitu (1) hakikat model pembelajaran Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya) melalui (a) rumusan target, (b) definisi, dan (c) landasan teoretis dan empirisnya, dan pemaparan karakteristik serta (2) langkah-langkah pembelajaran menulis puisi dengan model Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya) menjadi alternatif dalam inovasi pendidikan dan pembelajaran sastra. Pengembangan model pembelajaran yang membantu mengolah ide dan memilih kata yang tepat saat menulis puisi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya), Etika Dan Estetika, Pembelajaran Menulis Puisi.

Abstract: Learning model producing text new poetry with two of the study, namely (1) played with expressions of kind of classroom ILK (Ide-Lambang-Karya) (a) formulation through a target, (b) definition, and (c) theoretical and empirisnya, and exposure characteristic and (2) procedure learning wrote poems on the model of playing an ILK (Ide-Lambang-Karya) alternative education innovation in literature and learning. Development of learning model that helps cultivate ideas and choose the right word to write poetry.

Keywords: Learning model, expressions of kind of classroom ILK (Ide-Lambang-Karya), Ethical and aesthetic, learning writing poems.

PENDAHULUAN

Pembelajaran antara guru dan siswa sangat erat kaitannya dengan proses komunikasi. Hal tersebut ditegaskan oleh Sanjaya (2008:162) yang menyatakan bahwa suatu pembelajaran berkaitan erat dengan proses komunikasi. Secara rinci, Hamalik (2010:57) menambahkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedural yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut tentu harus didukung dengan model pembelajaran yang menarik. Model

bisa diartikan sebagai acuan, ala, arketipe, bentuk, cara, cermin, contoh (Tesaurus, 2008:323). Model pembelajaran merupakan serangkaian penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran menjadi penting supaya pembelajaran lebih menarik. Berkaitan dengan hal tersebut banyak sasaran materi bahasa Indonesia yang bisa digarap oleh guru. Salah satu materi tersebut adalah memproduksi teks puisi baru.

Memproduksi teks puisi baru merupakan salah satu bentuk menulis kreatif sastra. Menulis puisi baru sebagai kegiatan menulis sastra merupakan salah satu kegiatan untuk menghasilkan sebuah tulisan. Namun,

pada praktiknya siswa masih mengalami kesulitan menemukan ide dan menuangkan idenya ke dalam larik-larik puisi. Fenomena tersebut bisa disebabkan oleh beberapa hal yang berasal dari siswa maupun guru. Pengajaran yang dilakukan guru dengan model *Book Oriented* membuat ketertarikan siswa dengan pembelajaran menulis puisi berkurang. Oleh karena itu, muncul model *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)*.

Model tersebut bisa menjadi alternatif guru dalam pemilihan model pembelajaran memproduksi teks puisi. Model *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* berisi kegiatan siswa yang bisa memilih media video, gambar, atau lagu dengan tema sosial, pendidikan, alam, ekonomi, budaya, dan pariwisata yang bisa digunakannya untuk membuka pengalaman dan membangkitkan imajinasi. Melalui model *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)*, diharapkan siswa bisa membuka pengalaman dan imajinasinya untuk menciptakan ide dan menuangkannya dalam bait-bait saat memproduksi teks puisi. Berdasarkan hal tersebut kegiatan pengembangan model pembelajaran ini menghasilkan kajian mengenai (1) hakikat model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* melalui (a) rumusan target, (b) definisi, dan (c) landasan teoretis dan empirisnya, dan pemaparan karakteristik dan (2) langkah-langkah pembelajaran menulis puisi dengan model *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* beserta penjelasan kelebihan dan kelemahan model.

PEMBAHASAN

Rumusan Target Model *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)*

Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* diterapkan pada kompetensi pembelajaran menulis puisi baru yang merupakan KD 4.4 kelas X program peminatan. Beberapa target atau indikator yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut. **Pertama**, siswa mampu mengamati objek sebagai bahan menulis puisi baru. **Kedua**, siswa mampu menentukan ide dari objek sebagai bahan menulis puisi baru. **Ketiga**, siswa mampu menuliskan kata dengan citraan (imaji) yang tepat dari objek sebagai bahan menulis puisi baru. **Keempat**, siswa mampu menulis puisi baru berdasarkan pilihan kata yang ada dengan memperhatikan unsur fisik dan batin dalam mengungkapkan isi serta menambah estetika puisi. **Kelima**, siswa mampu merevisi hasil penulisan puisi baru.

Model tersebut membantu siswa dalam berproses memproduksi teks puisi mulai dari tahap pratulis, menulis, dan pascatulis. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* akan membantu siswa dalam memperoleh ide dalam penulisan puisi. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* akan memudahkan siswa dalam memilih dan menentukan ide yang akan ditulis menjadi puisi berdasarkan video yang ditayangkan. Selain itu, adanya rubrik pengamatan yang disediakan akan membantu siswa dalam memilih kata yang tepat dari ide yang telah didapat. Pilihan kata-kata merupakan bahan yang akan dituangkan siswa menjadi larik-larik puisi. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* juga melatih siswa dalam menyunting, memperbaiki, dan menilai puisi.

Definisi Model Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)

Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* merupakan suatu rencana penyajian pembelajaran menulis puisi yang dikembangkan sebagai sarana pengembangan kompetensi etika dan estetika siswa dengan memperhatikan konsep, prinsip, dan strategi pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* adalah tahap-tahap pembelajar-an yang dilalui siswa dalam proses menulis puisi, mulai dari tahap pratulis, menulis, dan pascatulis.

Bermain dengan Ekspresi dipilih sebagai istilah strategi karena masing-masing siswa memiliki perbedaan dalam memainkan ekspresi yang terdapat dalam gaya penulisan atau imajinasi. Oleh karena itu, pengaruh ekspresi ini dipilih untuk membangun kebebasan imajinasi dengan mengaitkan pesan-pesan kehidupan melalui bahasa. Artinya, penggunaan imajinasi masing-masing siswa diwujudkan dalam karya secara tertulis. Imajinasi adalah kekuatan untuk menggerakkan kreativitas (Beetlestone, 2011:129). Melalui imajinasi siswa berproses menciptakan gambaran-gambaran baru dalam bentuk karya sesuai dengan gambaran yang diperoleh dari pengamatan atau pengalaman. Penggunaan imajinasi dapat menuntun siswa untuk mengungkapkan perasaannya dengan cara menuliskan dalam bentuk puisi.

Istilah ILK berasal dari salah satu acara stasiun televisi yang dikenal dengan *Indonesia Lawak Klub*. Acara tersebut diselenggarakan dengan model diskusi dan bisa merubah suasana keseriusan menjadi keceriaan sehingga peserta diskusi tidak merasa tegang. Selain bakat lawak yang dimiliki peserta diskusi juga didukung dengan

kekreatifan peserta diskusi dalam mengolah topik atau materi menjadi akronim yang lucu dan menarik. Oleh karena itu, istilah ILK sengaja dipilih untuk dimanfaatkan sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran menulis puisi supaya siswa bisa merasa nyaman dan semangat dalam pembelajaran. Pembelajaran memproduksi teks puisi yang dihasilkan berupa puisi narasi. Adapun *ILK* merupakan akronim dari **I**de, **L**ambang, dan **K**arya.

Tahap **Ide** merupakan tahap mengamati objek sebagai bahan menulis puisi baru. Pada tahap ini disebut **Wahana Ekspresi Ide** dengan kegiatan berdiskusi dalam kelompok dengan kegiatan yang disebut **“Alihkan” (Amati- Pilih- Diskusikan)**. **Amati** adalah kegiatan mengamati media yang dipilih dalam kelompok untuk mengetahui jalan cerita. **Pilih** adalah kegiatan hasil pengamatan berupa pemilihan topik umum bahasan yang dituangkan dalam bentuk akronim sebagai penanda nama kelompok. Sehingga, dari nama kelompok tersebut bisa diketahui dan diberi masukan oleh kelompok lain. **Diskusikan** adalah lanjutan dari kegiatan pilih topik umum yang dituangkan dalam bentuk akronim sebagai perwakilan dari topik pembahasan tertentu untuk didiskusikan. Kegiatan tersebut akan menghasilkan sub topik yang diterima setiap individu dalam kelompok dari hasil masukan masing-masing kelompok.

Tahap **Lambang** merupakan tahapan kedua, yakni menentukan ide dari objek sebagai bahan menulis puisi baru, menuliskan kata dengan citraan (imaji) yang tepat dari objek sebagai bahan menulis puisi baru, dan siswa mampu menulis puisi baru berdasarkan pilihan kata yang ada dengan memperhatikan unsur fisik dan batin dalam mengungkapkan isi serta menambah estetika puisi. Pada tahap ini disebut **Wahana Ekspresi Lambang** dengan kegiatan yang

disebut **“3M” (Merasakan-Mengolah-Menulis)**. **Merasakan** adalah kegiatan individu dalam kelompok sebagai tindak lanjut sub topik yang didapatkan untuk mengolah ide dengan mencari **lambang (bisa berupa benda mati atau hidup)** dari objek atau media yang dipilih untuk diolah. **Mengolah** adalah kegiatan lanjutan dari proses merasakan sub topik sebagai ide untuk diolah dengan menuliskan kata yang berhubungan ide berdasarkan objek atau media dengan memperhatikan citraan (imaji) yang tepat. **Menulis** adalah puncak kegiatan memproduksi teks puisi baru berdasarkan pilihan kata yang ada dengan memperhatikan unsur fisik dan batin dalam mengungkapkan isi dan menambah estetika puisi.

Tahap **Karya** merupakan tahap ketiga, yakni merevisi hasil penulisan puisi baru. Pada tahap ini disebut **Wahana Ekspresi Karya** dengan kegiatan yang disebut **“3M” (Menyunting-Menyempurnakan-Menilai)**. **Menyunting** adalah kegiatan individu dalam kelompok dengan membaca ulang hasil karya dengan mengganti diksi yang belum mempunyai muatan konotasi. **Menyempurnakan** adalah tindak lanjut dari kegiatan menyunting yang dilakukan secara individu dalam kelompok, selanjutnya adalah menyempurnakan karya dengan menukarkannya dengan teman satu kelompok. Secara umum yang disempurnakan oleh teman sejawat dalam kelompok yaitu keterpaduan unsur fisik dan batin dalam puisi. **Menilai** adalah tahap akhir dalam model pembelajaran sebagai tindak lanjut dari tahap sebelumnya bahwa setelah siswa menyempurnakan, kegiatan selanjutnya adalah menilai karya dengan patokan unsur fisik dan batin puisi. Hal tersebut dilakukan sebelum karya diserahkan kembali kepada pemilik karya. Setelah itu, karya direvisi untuk dijadikan antologi kelas dan siap untuk ditampilkan dalam **Wahana Ekspresiku** yaitu

kegiatan pameran dan baca puisi sebagai wujud apresiasi.

Landasan Teoretis dan Empirisnya Model Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)

Pendekatan Konstruktivistik

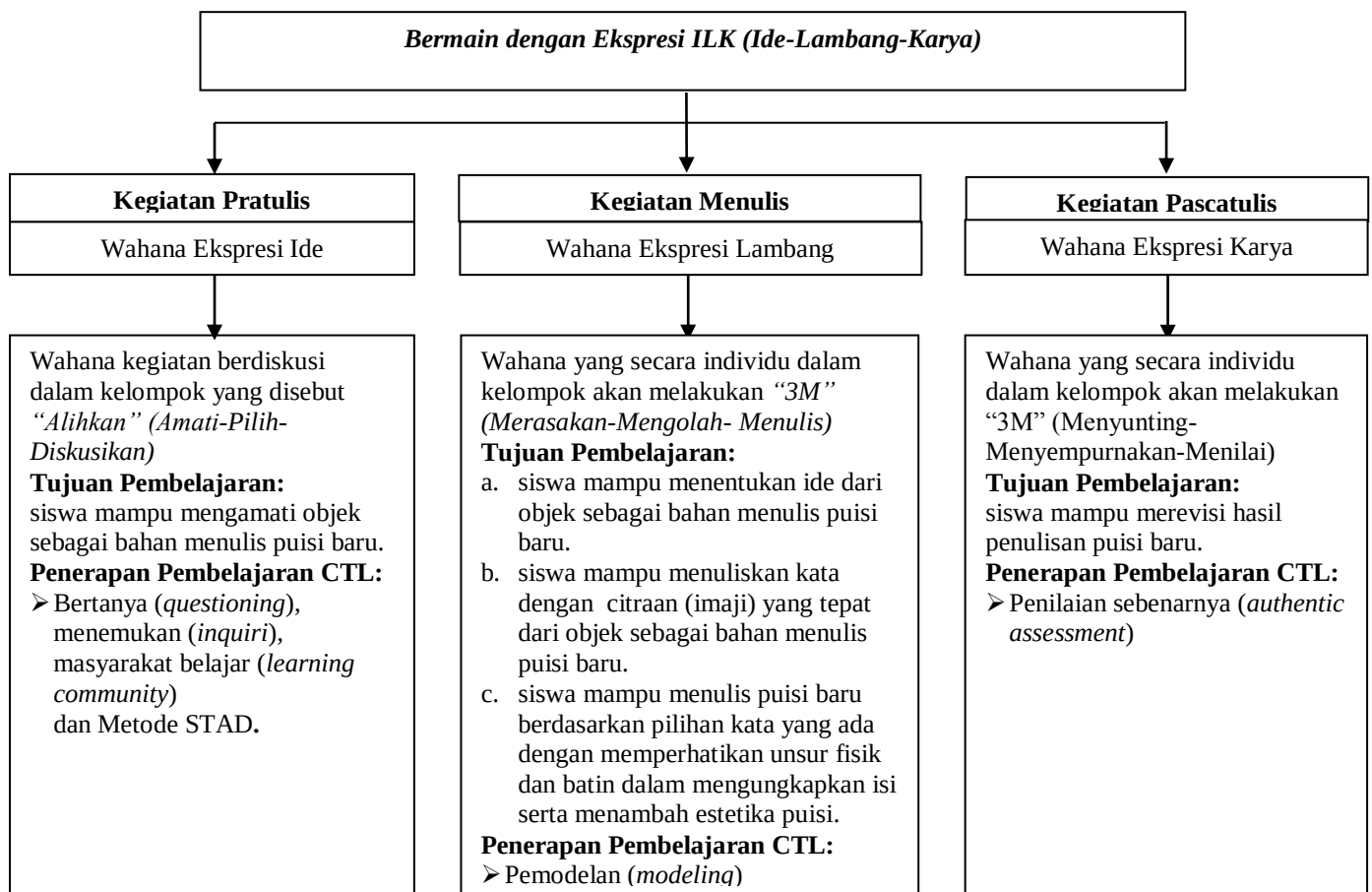
Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* untuk memproduksi teks puisi baru dengan menggunakan media video, gambar, dan lagu digunakan pendekatan konstruktivistik. Pendekatan konstruktivistik merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dengan menghargai proses. Pada penerapan pembelajaran konstruktivistik, seseorang dikatakan telah belajar jika ia mampu mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajarinya (Nurhadi & Senduk, 2004:33). Filosofi dan teori belajar konstruktivisme tersebut lahir dari pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Menurut Nurhadi & Senduk (2004:4) pendekatan kontekstual merupakan suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

Contextual Teaching and Learning melibatkan kelima komponen utama pembelajaran efektif dalam filosofi konstruktivisme (*constructivism*), yaitu bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) yang menjadi tuntutan dari kurikulum 2013. Kelima komponen tersebut yang akan diterapkan dalam

pengembangan model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang- Karya)* untuk memproduksi teks puisi baru. Implementasi kelima komponen tersebut di bagi menjadi tiga kali pertemuan. **Pertemuan pertama**, difokuskan pada kegiatan bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), dan metode STAD dalam **Wahana Ekspresi Ide**. **Pertemuan kedua**, difokuskan pada kegiatan pemodelan (*modeling*) dalam **Wahana Ekspresi Lambang**. **Pertemuan ketiga**, difokuskan pada kegiatan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) dalam **Wahana Ekspresi Karya**.

Pada pertemuan pertama model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* digunakan metode STAD (*Student Teams Achievement Divisions*).

Penggunaan metode STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) atau tim siswa kelompok prestasi merupakan salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Metode ini mengacu kepada belajar kelompok siswa, dimana siswa dibagi kedalam kelompok kecil dan setiap kelompok harus heterogen tanpa memandang jenis kelamin, ras, suku, kemampuan, agama dan lain-lain. Disamping itu, siswa akan saling membantu memahami alur dan pencarian ide penulisan puisi baru. Selanjutnya, pada tahap rintangan kedua dan ketiga siswa bekerja secara individu dalam kelompok. Ketiga tahapan tersebut jika dituangkan dalam sebuah bagan adalah sebagai berikut.



Bagan 1 Bagan Model Pembelajaran Bermain dengan Ekspresi ILK

Penerapan pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) telah jelas terlihat dalam bagan. Secara tidak langsung, kelima karakteristik pembelajaran CTL diimplementasikan dalam menghadapi wahana disetiap permainannya. Siswa dikondisikan dalam suasana **masyarakat belajar** (*learning community*) dengan metode STAD (*Student Teams Achievement Divisions*). Metode tersebut digunakan hanya pada wahana pertama Wahana Ekspresi Ide dengan kegiatan **menemukan** (*inquiry*) atau menyumbangkan idenya secara berkelompok. Selain itu, upaya pemunculan ide siswa diinstruksikan untuk saling **berdiskusi dan bertanya** (*questioning*) tentang alur media kepada teman dalam satu kelompok. Selanjutnya, siswa membuat akronim tentang topik secara umum tentang isi media untuk mendapatkan sub topik saat berdiskusi. Metode STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) juga dimanfaatkan untuk menerapkan kegiatan **pemodelan** (*modeling*) dengan wahana ekspresi lambang. Pada akhir-nya, penerapan **penilaian sebenarnya** (*authentic assessment*) yang menjadikan pembelajaran CTL ini menjadi sempurna.

Etika dan Estetika

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian nilai etika adalah nilai untuk manusia sebagai pribadi yang utuh, misal kejujuran, nilai yang berhubungan dengan akhlak, nilai yang berkaitan dengan benar dan salah yang dianut oleh golongan atau masyarakat. Selanjutnya, Bertens (1936: 06) menjelaskan bahwa etika bisa dimaknai sebagai nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Ilmu yang mempelajari nilai etik disebut dengan etika. Nilai etika ini sangat penting bagi manusia karena di situlah letak kemanusiaan seorang

manusia. Bina-tang tidak akan pernah memiliki atau mempertimbangkan nilai etik. Nilai kejujuran, keberanian atas kebenaran, dan kesungguhan di dalam menjalani kehidupan hanya akan dimiliki oleh manusia. Adapun binatang hanya menjalani segala kodratnya tanpa pernah melakukan perubahan, karena binatang tidak dibekali dengan akal dan pikiran. Nilai etik ini akan memudahkan manusia di dalam membangun peradaban. Baik secara sosial, ekonomi, politik dan budaya.

Nilai etik dan nilai estetika yang dianut adalah yang sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan karena dengan begitulah manusia akan mampu membedakan bahwa dirinya adalah manusia dan bukan binatang. Karya sastra memiliki nilai yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena karya sastra memiliki dua nilai ini sekaligus, yaitu nilai etik dan nilai estetika. Alasan tersebut yang menjadikan karya sastra sebagai sesuatu yang tidak tergantikan dengan yang lain karena dalam keindahan karya sastra akan terdapat nilai-nilai yang berguna bagi pembaca/masyarakat dan yang menjadikan media untuk mengajarkan dan memberi pengetahuan tentang budaya supaya lebih mudah diterima oleh masyarakat atau pembacanya. Kedua nilai tersebut akan padu dalam sebuah jenis puisi narasi. Oleh karena itu, karya sastra lebih melayani dan mengabdikan kepada aktivitas eksistensial manusia yang disukmai oleh raga-raga religiusitas, filosofi, etik, dan estetika-stilistik sebagai satu keutuhan dan kesatuan (Saryono, 1993:18).

Pembelajaran Menulis Puisi Baru

Ada beberapa bentuk kegiatan menulis. Salah satunya adalah menulis puisi baru. Menulis puisi adalah suatu kegiatan intelektual, yakni kegiatan yang menuntut seseorang harus benar-benar cerdas, menguasai bahasa, luas wawasannya, dan peka perasaannya

saat kegiatan menulis berlangsung. Menulis puisi baru merupakan kegiatan menulis dengan mengekspresikan perasaan penulis dalam bentuk kata-kata yang tepat tanpa adanya ikatan jumlah tiap bait, suku kata tiap baris, sajak, irama, ritma, dan pilihan kata. Oleh karena itu, menulis puisi baru berawal dari proses kreatif yaitu mengimajinasikan atau mengembangkan fakta-fakta empirik yang kemudian diuraikan dalam bentuk puisi bebas. Namun, untuk menuangkan menjadi sebuah bentuk puisi sebelumnya kita harus memahami unsur-unsur yang terdapat dalam puisi (Jabrohim, Anwar, dan Sayuti, 2003:31).

Pada materi pembelajaran menulis puisi baru tidak hanya digambarkan bahwa puisi merupakan susunan kata yang mempunyai makna, mempunyai pola rima, dan bermakna, atau puisi merupakan suatu bentuk pengucapan bahasa yang dituangkan dalam larik-larik dan bait. Akan tetapi, sebuah karya puisi itu terdiri dari banyak unsur. Hal tersebut dijelaskan oleh Wiyatmi (2006:57) bahwa unsur-unsur puisi meliputi bunyi, diksi, bahasa kiasan, citraan, sarana retorika, bentuk visual, amanat, dan makna. Oleh karena itu, penggambaran pembelajaran menulis puisi baru harus memenuhi beberapa unsur tersebut dengan hasil yang dapat dipertanggung jawabkan.

Semua jenis puisi, termasuk puisi baru juga merupakan bentuk karya sastra imajinatif yang memiliki struktur fisik dan batin. Hal tersebut seperti dikemukakan oleh Waluyo (1987:25) bahwa puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengonsentrasikan struktur fisik dan struktur batinnya. Konsentrasi struktur fisik disini sudah merangkum semua unsur yang dikemukakan oleh Wiyatmi

kecuali pada unsur amanat dan makna. Pada unsur amanat dan makna, Waluyo memasukkan pada konsentrasi struktur batin. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa materi dalam pembelajaran puisi bebas harus tetap mempertimbangkan unsur pembangun puisi, yaitu unsur fisik dan batin.

2.1.1 Media dalam Pembelajaran Menulis Puisi Baru

Santoso (dalam Subana, 2009: 287) mengemukakan pengertian media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Sadiman (2008: 6) menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Adapun Arsyad (2002:4) menjelaskan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran berjalan dengan lebih baik dan sempurna. Sebuah media pembelajaran selalu mempunyai kekurangan dan kelebihan, terutama media yang bersumber dari video, gambar, dan lagu.

Media pembelajaran yang menjadi pilihan pertama siswa sebagai objek pengamatan dalam model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* adalah video. Arsyad (2002:48) menjelaskan kelebihan dan kekurangan media yang bersumber dari video sebagai berikut.

1. Kelebihan media pembelajaran yang bersumber dari video
 - a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa

- ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek.
 - b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
 - c. Dapat mendorong dan meningkatkan motivasi.
 - d. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
 - e. Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
 - f. Dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
2. Kekurangan media pembelajaran yang bersumber dari video
- a. Media video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - b. Pada saat diputar, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut
 - c. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Media pembelajaran yang menjadi pilihan kedua siswa sebagai objek pengamatan dalam model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* adalah gambar. Gambar sebagai media pembelajaran menulis puisi baru memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan media gambar seperti yang dikemukakan oleh Sadiman, A., Raharjo, & Haryono, A. (2002: 29) adalah sebagai berikut.

- a. Gambar bersifat konkret, gambar lebih menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Gambar harganya murah dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus.

Gambar ini juga memiliki kekurangan. Hal tersebut dikemukakan oleh Sadiman, A., Raharjo, & Haryono, A. (2002: 29) adalah sebagai berikut.

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Gambar ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Media pembelajaran yang menjadi pilihan ketiga siswa sebagai objek pengamatan dalam model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* adalah lagu. Lagu sebagai media pembelajaran menulis puisi baru memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan media lagu seperti yang dikemukakan oleh Sadiman, A., Raharjo, & Haryono, A. (2002: 31) adalah sebagai berikut.

- a. Lagu lebih cepat menangkap adanya penghayatan isi.
- b. Lagu dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Lagu dapat membebaskan daya imajinasi.
- d. Lagu harganya murah dan mudah didapatkan.

Lagu ini juga memiliki kekurangan. Hal tersebut dikemukakan oleh Sadiman, A., Raharjo, & Haryono, A. (2002: 31) adalah sebagai berikut.

- a. Lagu bersifat abstrak Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Lagu dalam penerapannya masih membutuhkan peralatan khusus.

Pemanfaatan ketiga media yang telah disebutkan di atas disebar secara merata ke beberapa tema tentang pariwisata, alam, pendidikan, ekonomi, budaya, dan sosial. Keseluruhan tema di ambil sebuah peristiwa yang dekat dengan siswa, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Adapun pengklasifikasian tema media, ditentukan tema tentang pariwisata dan alam dikemas dalam media video. Tema tentang pendidikan dan ekonomi dikemas dalam media gambar. Tema budaya dan sosial dikemas dalam media lagu. Ketiga media dipilih dengan pertimbangan mengandung nilai edu-kasi, bersifat emotif, dan untuk video dikemas dengan durasi yang tidak terlalu panjang. Oleh karena itu, dengan memperhatikan pertimbangan tersebut pembelajaran diharapkan benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Karakteristik Model Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)

Model pembelajaran yang inovatif perlu diterapkan guru dalam pembelajaran menulis puisi. Salah satu tujuan penerapan model pembelajaran inovatif tersebut untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran sehingga keterampilan menulis puisi bisa berkembang. Hasil belajar yang baik akan dapat diperoleh saat siswa merasakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang bermakna. Lebih lanjut, Suprijono (2012:9) berpendapat bahwa kebermaknaan dalam pembelajaran dapat diwujudkan dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).

PAIKEM merupakan suatu pemikiran kritis untuk merenovasi pembelajaran sehingga tercipta suatu pembelajaran yang berkualitas, humanis, organis, dinamis, dan konstruktif (Suprijono, 2012:9). Oleh karena itu, model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* dikembangkan berdasarkan pemikiran kritis tersebut. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* terdiri atas tiga wahana, yakni wahana ekspresi ide, lambang, dan karya. Pada wahana ekspresi ide disediakan permainan yang disebut “Alihkan (Amati-Pilih-Diskusikan)”. Pada wahana ekspresi lambang disediakan permainan yang disebut “3M (Merasakan-Mengolah-Menulis)”. Pada wahana ekspresi lambang disediakan permainan yang disebut “3M (Menyunting-Menyempurnakan-Menilai)”. Adapun beberapa karakteristik model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* tersebut dirinci sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* dikembangkan berdasarkan pendekatan konstruktivistik dan mengadaptasi pembelajaran PAIKEM.
2. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* direncanakan untuk mengembangkan kompetensi etika dan estetika.
3. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* menggunakan video (dengan tema pariwisata dan alam), gambar (dengan tema pendidikan dan ekonomi), dan lagu (dengan tema sosial dan budaya) sebagai media pembelajaran.
4. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* menggunakan rubrik pengamatan sebagai media

untuk mengembangkan kompetensi etika dan estetika.

5. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok sebagai sarana untuk stimulus dalam meningkatkan rasa kerja sama, tanggung jawab, dan menghargai adanya perbedaan pendapat dalam menyelesaikan tugas.
6. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* melibatkan semua anggota kelompok untuk memberikan kesempatan yang sama dalam melatih diri untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat secara santun.
7. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam menulis puisi karena adanya tahap kolaborasi sehingga akan banyak ide yang didapatkan.
8. Model pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)* berpusat pada keaktifan siswa, tetapi tidak meninggalkan peran guru sebagai fasilitator, terutama dalam kegiatan merasakan dan mengolah saat berada di wahana ekspresi lambang.

Kelebihan Model Pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)*

1. Penggunaan model ini dapat melatih siswa untuk saling bekerja sama dan bertanggung jawab sebagai anggota kelompok.
2. Penggunaan model ini dapat melatih siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri dan keberanian mengutarakan pendapat serta saling menghormati perbedaan pendapat.
3. Penggunaan model ini dapat melatih siswa untuk belajar memi-

liki rasa empati dan simpatinya melalui kegiatan *Brainstorming*.

4. Penggunaan model dengan beberapa jenis pilihan media dapat menarik dan melatih siswa untuk peka dan peduli dalam bersosial.
5. Penggunaan model ini dapat melatih siswa untuk selektif dan cermat dalam memilih kata-kata yang bernilai estetik dalam penulisan puisi.
6. Penggunaan model ini dapat melatih siswa untuk mandiri menemukan jalan keluar dalam menyelesaikan tugas.
7. Penggunaan model ini dapat melatih siswa untuk mengonstruksi pengalaman belajar yang diperolehnya secara mandiri.
8. Penggunaan model ini dapat mewujudkan penilaian antarteman.
9. Penggunaan model ini dapat membantu guru untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa dalam menulis puisi.
10. Penggunaan model ini mengutamakan keaktifan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.

Kelemahan Model Pembelajaran *Bermain dengan Ekspresi ILK (Ide-Lambang-Karya)*

1. Penggunaan model ini dapat memungkinkan adanya dominasi siswa yang aktif dari siswa yang pasif jika guru tidak memberikan bimbingan dan arahan secara intensif kepada setiap kelompok.
2. Penggunaan model ini memerlukan sarana berupa *sound system*, laptop dan LCD untuk menayangkan media video dan lagu.
3. Penggunaan model ini dapat terken-dala saat diterapkan pada siswa dengan kemampuan kognitif rendah atau lebih cocok diterapkan pada siswa dengan kemampuan kognitif tinggi karena model ini sangat mengutamakan keaktifan siswa.

4. Penggunaan model ini dapat memberi kemungkinan ditemukannya adanya kesulitan-kesulitan yang dialami siswa saat proses pembelajaran menulis puisi yang dapat berpengaruh pada kegiatan penilaian antarkelompok.

SIMPULAN DAN SARAN

Rumusan target model *bermain dengan ekspresi ILK (ide-lambang-karya)*. **Pertama**, siswa mampu mengamati objek sebagai bahan menulis puisi baru. **Kedua**, siswa mampu menentukan ide dari objek sebagai bahan menulis puisi baru. **Ketiga**, siswa mampu menuliskan kata dengan citraan (imaji) yang tepat dari objek sebagai bahan menulis puisi baru. **Keempat**, siswa mampu menulis puisi baru berdasarkan pilihan kata yang ada dengan memperhatikan unsur fisik dan batin dalam mengungkapkan isi serta menambah estetika puisi. **Kelima**, siswa mampu merevisi hasil penulisan puisi baru. Definisi model *bermain dengan ekspresi ILK (ide-lambang-karya)* terdiri dari tiga wahana yaitu wahana ide (alihkan/amati-pilih-diskusikan), wahana lambang (3M/merasakan-mengolah-menulis), dan wahana karya (3M/menyunting-menyempurnakan-menilai). Landasan teoretis dan empiris model *bermain dengan ekspresi ILK (ide-lambang-karya)* dibagi menjadi tiga pembahasan, yaitu pendekatan konstruktivistik, etika dan estetika, pembelajaran menulis puisi baru, dan media pembelajaran. Karakteristik model *bermain dengan ekspresi ILK (ide-lambang-karya)* berdasarkan pada pendekatan kontekstual dengan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Kelebihan model *bermain dengan ekspresi ILK (ide-lambang-karya)* dapat disimpulkan bahwa model yang dikembangkan untuk menulis dibuat suasana bermain sehingga tidak

membosankan. Kelemahan model *bermain dengan ekspresi ILK (ide-lambang-karya)* dapat disimpulkan bahwa model ini masih belum praktis, karena implementasinya membutuhkan perlengkapan teknologi informasi yang memadai.

3.2 Saran

Saran yang bisa diberikan bagi guru dan siswa terkait dengan model *bermain dengan ekspresi ILK (ide-lambang-karya)* untuk pembelajaran menulis puisi baru adalah *Bagi guru*, (a) guru supaya lebih memperhatikan waktu ketika permainan menulis puisi baru berlangsung dan (b) guru supaya memberikan penguatan dan evaluasi terhadap masing-masing pertemuan dalam permainan menulis puisi baru. *Bagi siswa*, (a) siswa diharapkan bisa memahami aturan main dan menghubungkan narasi cerita dengan pengalaman atau kejadian yang pernah dialami atau dilihat supaya terjadi kesinambungan ide dan kelancaran proses KBM (kegiatan belajar mengajar), (b) siswa dituntut untuk lebih aktif (percaya diri) dan kritis dalam melalui setiap rintangan permainan menulis puisi baru, dan (c) siswa juga harus memperhatikan waktu supaya kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Beetlestone, F. 2011. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa* (Narulita Yusron, Ed.). Bandung: Nusa Media.
- Jabrohim, A. C., & Sayuti, S. A. 2003. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurhadi., & Senduk, A. G. 2009. *Pembelajaran Kontekstual: Contextual Teaching and Learning/CTL*. Malang: UM Press.

- Pradopo, R. D. 2002. *Pengkajian Puisi: Analisis Strata Norma dan Analisis Struktural dan Semiotik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sadiman, A., Raharjo., & Haryono, A. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saryono, D. 1993. *Estetika Sastra Indonesia*. Malang: IKIP Malang.
- Subana & Sunarti. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Waluyo, H. J. 1987. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.