

PROSIDING
Nitisastra2

Mengokohkan Jati Diri Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
melalui Pembelajaran Bermuatan Kecerdasan dan Kearifan Budaya

JILID 2

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI MALANG
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
2017

Pratiwi, Yuni et al.

Mengokohkan Jati Diri Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
melalui Pembelajaran Bermuatan Kecerdasan dan Kearifan Budaya.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL 2017. Jilid 2

Oleh: Dr. Yuni Pratiwi et al. Cet. 1, Malang: Penerbit Universitas
Negeri Malang, 2017.

vii, 715 hlm; 29,7 cm

ISBN: 9789794959459

ISBN: 9789794959473

Diterbitkan Oleh:

PENERBIT UNIVERSITAS NEGERI MALANG (UM PRESS)

d/h Penerbit IKIP MALANG, Anggota IKAPI No. 059/JTI/89

Jl. Semarang 5, (Jln. Gombong 1) Malang, Kode Pos 65145

Kotak Pos 13, MLG/IKIP Telp. (0341) 553959, 562391, 551312 (4 saluran) psw.453

Faks. (0341) 566025

PROSIDING NITISASTRA II 2017
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
BERBASIS KREATIVITAS MELALUI LESSON STUDY

R. Mekar Ismayani
Cucu Kartini
STKIP Siliwangi Bandung
E-mail: Mekarismayani@gmail.com

ABSTRAK: Peserta didik yang kreatif lahir dari seorang guru yang kreatif. Guru yang kreatif tidak akan kehilangan ide untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh guru untuk membangun sebuah pembelajaran berbasis kreativitas. Salah satunya melalui penerapan metode, strategi, dan model pembelajaran yang baru. Langkah lain yang guru bisa lakukan adalah penggunaan media pembelajaran untuk menstimulus kreativitas peserta didik. *Lesson study* diharapkan menjadi alternatif solusi untuk menciptakan pembelajaran berbasis kreativitas. Melalui tiga tahapan dalam *lesson study* yakni *plan*, *do*, dan *see*, guru bisa mendesain perencanaan pembelajaran (dalam hal ini memilih materi, metode, media dan skenario pembelajaran yang tepat), menjaring data (permasalahan) pada saat *open lesson* yang dibantu oleh para observer, dan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui refleksi sehingga dapat merancang perencanaan pembelajaran selanjutnya. Pada akhirnya, secara tidak langsung *lesson study* dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran baik dari sisi guru maupun peserta didik.

Kata kunci: pembelajaran, kreativitas, *lesson study*.

Permendikbud nomor 68 tahun 2013 tentang kurikulum SMP/MTs memaparkan bahwa karakteristik kurikulum 2013 salah satunya dirancang untuk mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual, dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama, dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Tujuan dari kurikulum 2013 itu sendiri adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Hal ini sesuai dengan UU Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 3, menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Masih berdasarkan UU No 20 tahun 2003 pasal 4 nomor 4 tentang prinsip penyelenggaraan pendidikan memaparkan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

PROSIDING NITISASTRA II || 2017

Berdasarkan kedua payung hukum di atas, maka pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi sudah seyogyanya berbasis kreativitas. Mengapa harus berbasis kreativitas? Karena pembelajaran berbasis kreativitas sudah dinyatakan dengan jelas sebagai salah satu tujuan dari pendidikan nasional yang harus dicapai oleh peserta didik, merupakan salah satu prinsip pendidikan nasional, serta merupakan tujuan dari kurikulum yang sedang berlaku saat ini (Kurikulum 2013). Terkait kreativitas juga pernah disampaikan oleh Muhamad Nuh saat menjabat Menteri Pendidikan, beliau menegaskan bahwa pada Kurikulum 2013 kreativitas menjadi andalan (Latuconsina, 2014:8).

Latuconsina (2014:9) memaparkan sekreatif apa pun muatan kurikulum dibuat, bila guru-gurunya masih punya persoalan dengan rendahnya kreativitas, maka hasilnya tidak optimal. Menurut beliau, hanya guru kreatif yang bisa menjalankan proses pembelajaran yang kreatif. Selanjutnya, hanya pembelajaran yang kreatif yang melahirkan peserta didik kreatif. Dengan demikian, perlu adanya upaya atau tindakan untuk melahirkan guru kreatif terkait dengan tulisan ini, guru yang dimaksud guru (dosen) bahasa dan sastra Indonesia.

Melalui tulisan ini, penulis mencoba mengangkat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis kreativitas yang diimplementasikan melalui *lesson study*. *Lesson study* dipilih sebagai kegiatan untuk mengimplementasikan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis kreativitas karena *lesson study* memiliki tujuan membangun *learning community* dan *mutual learning*. Tujuan utama dari kegiatan ini, meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan profesionalisme guru melalui peningkatan proses pembelajaran yang diamati melalui aktivitas belajar peserta didik. Pelaksanaan *lesson study* dilakukan secara berkelompok atau guru model dibantu oleh beberapa observer untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan pula dengan karakteristik pembelajaran kreativitas, karena salah satu karakteristik pembelajaran berbasis kreativitas dilakukan secara berkelompok.

Proses kreatif dari sisi guru (dosen) dapat terlihat pada setiap tahapan *lesson study*. Tahapan tersebut meliputi tahap *plan* (perencanaan), tahap *do* (pelaksanaan), dan tahap *see* (refleksi/evaluasi). Sementara itu, untuk proses kreatif peserta didik, dapat dimunculkan dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran yang

lebih banyak melibatkan, peserta didik ataupun melalui penggunaan media pembelajaran.

Dengan demikian, tujuan dari penyusunan makalah ini untuk memaparkan kajian konsep pembelajaran berbasis kreativitas melalui *lesson study*. Adapun konsep yang dijelaskan meliputi: pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, kreativitas, pembelajaran berbasis kreativitas, *lesson study*, dan contoh rancangan dari pembelajaran berbasis kreativitas melalui *lesson study*.

PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, hal ini tercantum dalam UU Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003. Pentingnya keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran salah satunya dikemukakan oleh Jhon Dewey dengan konsep "*learning by doing*". Sementara Degeng (Wena, 2016:2) menjelaskan pembelajaran berarti upaya membelajarkan siswa. Selanjutnya, Pembelajaran diartikan sebagai perubahan perilaku dan perubahan kapasitas (Huda, 2016:5). Dalam hal ini, Huda menjelaskan ketika seorang pembelajar pada awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian dan ketika seorang pembelajar yang awalnya takut pada pelajaran tertentu dan akhirnya menjadi sangat percaya diri dalam mengikuti pelajaran tersebut maka itulah pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar sebagai upaya membelajarkan peserta didik agar terjadi perubahan perilaku dan perubahan kapasitas ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berarti sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Berikut pengelompokan materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pengelompokan ini berdasarkan kurikulum 2013.

Materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia kurikulum 2013 di tingkat SD/MI bersifat tematik, sementara untuk tingkat SMP/MTs dan SMA/SMK/MA adalah berbasis teks. Berbeda dengan materi dalam kurikulum KBK, KTSP atau Kurikulum 2006 yang lebih mengintegrasikan pada empat keterampilan berbahasa baik itu mendengarkan, berbicara, membaca, maupun menulis. Begitu juga untuk pembelajaran

PROSIDING NITISASTRA II 2017

sastra diintegrasikan ke dalam empat keterampilan berbahasa. Pada saat ini, kurikulum yang berlaku di sekolah adalah kurikulum 2013 yang direvisi menjadi kurikulum nasional (2016).

Materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk tingkat SD/MI berdasarkan kurikulum 2013 revisi masih bersifat tematik. Berikut cakupan materi bahasa Indonesia di tingkat SD/MI, meliputi: teks deskriptif, teks arahan/petunjuk, teks terima kasih tentang sikap kasih sayang, teks cerita diri/personal, teks diagram, teks laporan sederhana, teks cerita narasi sederhana, teks buku harian, teks lirik puisi, teks permintaan maaf, teks laporan informatif hasil observasi, teks surat tanggapan pribadi, teks dongeng, teks permainan/dolanan, teks instruksi, teks wawancara, teks cerita petualangan, teks ulasan buku, teks penjelasan tentang proses, teks paparan iklan, teks pantun dan syair, teks cerita narasi sejarah, teks laporan investigasi, teks eksplanasi ilmiah, teks pidato persuasif, teks cerita fiksi sejarah (Sumber: Kompetensi Dasar SD/MI, Kemdikbud).

Materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia kurikulum 2013 revisi di tingkat SMP/MTs masih berbasis teks. Berikut yang termasuk materi bahasa Indonesia tingkat SMP/MTs, meliputi: teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, cerita pendek, cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, cerita biografi, eksemplum, tanggapan kritis, tantangan, dan rekaman percobaan (Sumber: Kurikulum SMP/MTs).

Materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia kurikulum 2013 revisi di tingkat SMA/SMK/MA masih sama berbasis teks. Berikut materi bahasa Indonesia di tingkat SMA/SMK/MA/MAK, meliputi: teks anekdot, laporan hasil observasi, prosedur kompleks, negosiasi, cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, ulasan/reviu film/drama, cerita sejarah, iklan, berita, editorial/opini, dan cerita fiksi/novel (Sumber: Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA/MAK).

Sementara untuk materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di tingkat perguruan tinggi meliputi: kelompok bidang kajian kebahasaan, keterampilan berbahasa, pembelajaran, dan kesusastraan. Materi di kelompok bidang kajian kebahasaan meliputi: linguistik umum, fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan wacana. Materi di kelompok bidang kajian keterampilan berbahasa meliputi: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Materi di kelompok bidang kajian pembelajaran meliputi strategi

PROSIDING NITISASTRA II || 2017

dan model pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, dan evaluasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Materi di kelompok bidang kajian kesusastraan meliputi: teori sastra, sejarah sastra, apresiasi dan kajian puisi, apresiasi dan kajian prosa, apresiasi dan kajian drama, dan menulis karya sastra. Setiap perguruan tinggi tentu memiliki kurikulum kekhasan, sehingga ada kemungkinan terdapat beberapa mata kuliah yang berbeda. Namun, secara umum pengelompokan materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di perguruan tinggi khususnya program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia seperti yang telah dipaparkan di atas (Sumber: Kurikulum KKNi STKIP Siliwangi Bandung).

KREATIVITAS

Kreativitas berasal dari kata '*to create*' artinya membuat. Kreativitas berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari bentuk yang sebelumnya ada atau sudah diketahui (Muliawan, 2016:1). Senada dengan Muliawan, Sudarma (2016:9) menyatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Menurut Sternberg, kreativitas di dalam pendidikan yaitu bila siswa mengerti suatu cara di luar dari kebiasaannya dan tetap tenang untuk menyelesaikan masalah di dalam kelompoknya (Setyabudi, 2011:2). Dari uraian tentang konsep kreativitas di atas dapat disimpulkan kalau kreativitas adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa (berbeda dari biasanya).

Lebih luas lagi, makna kreativitas bisa dilihat dari empat aspek yaitu energi atau kekuatan (*press*), proses, produk, dan *person* (individu). Menurut Munandar dalam Yunus (2015:34) dari aspek *press*, kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Teori kreativitas dilihat dari aspek proses disampaikan Wallas (Munandar, 2014:39) bahwa proses kreatif meliputi empat tahap yakni (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan (4) verifikasi. Kreativitas dimaknai dari aspek produk dikemukakan Basuki (Sudarma, 2016:20) bahwa kreativitas atau daya kreasi itu dalam masyarakat yang progresif

PROSIDING NITISASTRA II 2017

dihargai sedemikian tingginya dan dianggap begitu penting sehingga untuk memupuk dan mengembangkannya dibentuk laboratorium atau bengkel-bengkel khusus yang tersedia tempat, waktu dan fasilitas yang diperlukan. Strenberg (Ismayani, 2013:69) mengemukakan batasan kreativitas dari aspek *person*, seseorang yang kreatif adalah orang yang dapat berpikir secara sintetis, artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya, dan mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai atau pun kualitas karya pribadinya, mampu menerjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya.

Kreativitas terbagi menjadi empat kategori menurut jenisnya, yaitu kreativitas motorik, kreativitas imajinatif, kreativitas intelektual, dan kreativitas gabungan. Menurut Muliawan (2016) keempat jenis kreativitas tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Pertama, kreativitas motorik adalah suatu jenis kreativitas yang banyak didominasi oleh kemampuan gerak refleks motorik seseorang atau bisa dikatakan kemampuan kreativitas yang tercipta secara alami dalam bentuk gerakan-gerakan tubuh. Contoh kemampuan kreativitas motorik yaitu gerak lentur penari balet, keterampilan dan ketangkasan tangan dalam membuat kerajinan tangan, keterampilan dalam bidang olah raga dan lain sebagainya yang melibatkan kemampuan gerak motorik atau fisik.

Kedua, kreativitas imajinatif adalah jenis kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berimajinasi dalam diri seseorang. Kreativitas imajinatif merupakan salah satu jenis kreativitas yang paling unik, indah, dan istimewa. Dalam dunia pendidikan, kreativitas imajinatif termasuk salah satu faktor penentu penemuan-penemuan baru di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Ketiga, kreativitas intelektual adalah salah satu jenis kreativitas yang didominasi pembentukannya oleh kemampuan akal pikir dan rasionalitas manusia. Kreativitas intelektual bersifat imajinatif dan dapat diwujudkan dalam bentuk nyata. Contoh nyata kreativitas intelektual adalah terciptanya teknologi.

Keempat, kreativitas gabungan adalah jenis kreativitas yang tidak hanya didominasi oleh satu unsur/elemen tertentu, tetapi merupakan gabungan dari dua atau tiga unsur/elemen sebelumnya, yaitu unsur motorik, imajinasi, dan intelektual.

PROSIDING NITISASTRA II 2017

Seseorang yang memiliki kemampuan kreativitas gabungan mempunyai ciri-ciri, cerdas, energik, imajinatif, dan kreatif.

PEMBELAJARAN BERBASIS KREATIVITAS

Pembelajaran kreativitas adalah pembelajaran yang melibatkan kekuatan otak, karena kreativitas dapat mempertajam bagian-bagian otak seperti yang dikemukakan Beetlestone (2012:18) kreativitas dapat mempertajam bagian-bagian otak yang berhubungan dengan kognitif murni. Hal ini diperjelas oleh Brierly (Beetlestone, 2012:18) bahwa dengan mengembangkan dan menggunakan semua kekuatan otak, pembelajaran akan bisa dimaksimalkan. Aspek kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan yang lebih besar (Beetlestone, 2012:28). Dengan demikian, kreativitas memiliki kontribusi terhadap pembelajaran.

Dari beberapa sumber yang saya baca, dapat ditarik kesimpulan, yang menjadi karakteristik pembelajaran berbasis kreativitas itu meliputi: pembelajaran harus menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, harus melibatkan peserta didik secara aktif, tidak menyalahkan peserta didik, guru (dosen) harus kreatif, pembelajaran berbasis kelompok, pembelajaran berbasis multimedia, memunculkan dorongan/motivasi dalam diri peserta didik, membangkitkan rasa ingin tahu (menimbulkan rasa penasaran), menemukan sendiri, pemecahan masalah, menggunakan berbagai pendekatan, dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan imajinasi.

Beberapa contoh kegiatan, teknik, metode, dan pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas yaitu: *cooperative learning* dan *colaborative learning* (TGT, TAI, Jigsaw, STAD, NHT, think pair share, two stay two stray, role playing, pair check, dan *cooperative script*), *active learning*, *quantum learning*, pendekatan berpikir dan berbasis masalah (*problem solving*, *problem based learning*, *problem posing*, *open ended*, SAVI, VAK, AIR, *mind map*), pendekatan komunikatif (*reciprocal learning*, *think talk write*, CIRC, *talking stick*, *snowball throwing*, *example non-example*, *picture and picture*, dan *take and give*), CTL, *discovery-inkuiri*, dan *lesson study*.

Selain melalui pemilihan metode, pendekatan, dan model pembelajaran, pembelajaran berbasis kreativitas juga bisa diimplementasikan melalui penggunaan berbagai media pembelajaran seperti: media multimedia, komputer, proyektor, tiga

PROSIDING NITISASTRA II || 2017

dimensi, audio visual (film), audio, visual (kartun, komik, poster, fotografis). Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang kreativitas peserta didik. Selain itu, dapat memunculkan berbagai imajinasi atau ide kreatif lainnya.

Dari pemaparan di atas terkait pembelajaran berbasis kreativitas, pembelajaran ini dapat dinyatakan sebagai pembelajaran yang akan membangkitkan motivasi dan gairah belajar bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan pembelajaran berbasis kreativitas memiliki karakteristik menyenangkan, interaktif, dan menitik beratkan pembelajaran pada keterlibatan peserta didik. Selain itu, dapat terus mendorong guru untuk terus mencari dan menciptakan ide-ide baru agar pembelajaran tidak membosankan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai.

LESSON STUDY

Hendayana, dkk (2006:20) menjelaskan bahwa *lesson study* merupakan terjemahan langsung dari bahasa Jepang *Jugyokenkyu*, yang berasal dari dua kata *yugyo* yang berarti *lesson* atau pembelajaran, dan *kenkyu* yang berarti *study* atau *research* atau pengkajian. *Lesson study* adalah suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar (Daryanto, 2013:234). Selanjutnya, senada dengan Daryanto dan Hendayana, Komara (2014:49) mengatakan *lesson study* merupakan suatu proses dalam mengembangkan profesionalitas guru-guru di Jepang dengan jalan menyelidiki atau menguji praktik mengajar mereka agar menjadi lebih efektif. Menurut Primandari, dkk (2013:5) *lesson study* adalah model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkesinambungan berdasarkan prinsip-prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar.

Jika melihat dari paparan di atas, maka *lesson study* bukanlah sebuah metode pembelajaran melainkan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk perbaikan mutu pembelajaran seperti yang di sampaikan Daryanto (2013:234) bahwa *lesson study* bukan sebuah metode atau strategi pembelajaran melainkan sebuah kegiatan yang dapat menerapkan berbagai metode/strategi pembelajaran sesuai dengan situasi, kondisi, dan permasalahan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan *lesson study* adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan

PROSIDING NITISASTRA II || 2017

khususnya proses dan hasil pembelajaran baik peningkatan profesionalisme guru maupun peningkatan kualitas prestasi peserta didik yang dilakukan secara kolaboratif dan berkelanjutan atau *lesson study* adalah kegiatan yang bertujuan untuk membangun komunitas belajar (*learning community*) dan *mutual learning*.

Langkah-langkah *Lesson Study* dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan), dan *see* (perefleksian) yang dilakukan secara berkelanjutan. Berikut penjelasan ketiga tahapan dalam pelaksanaan *lesson study*.

Pertama, tahap *plan* bertujuan untuk merancang pembelajaran mulai dari analisis permasalahan, pemilihan materi, metode/strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang dilakukan secara tim. Hal ini dilakukan untuk memperkaya ide-ide. Selanjutnya apa yang didiskusikan dalam *plan* dituangkan melalui *lesson plan*.

Kedua, tahap *do* menerapkan rancangan perencanaan yang telah disusun dan disepakati saat *plan*. Pada tahap *do* guru model akan didampingi oleh beberapa orang observer. Pada dasarnya *lesson study* bukan untuk menilai cara mengajar guru tetapi memperhatikan aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus yang diamati oleh observer adalah interaksi peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan bahan ajar, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan lingkungan.

Ketiga, tahap *see* merupakan tahap ketiga atau tahap akhir dari *lesson study*, tahap ini boleh dikatakan tahap refleksi yang dilakukan langsung setelah *do* berakhir. Tahap refleksi akan dipimpin oleh seorang moderator boleh kepala sekolah, bagian kurikulum, atau koordinator mata pelajaran (ketua MGMP) di sekolah tersebut. Tahap *see* dimulai dari pendapat guru model mengenai pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung, ketercapaian tujuan pembelajaran, dan hambatan yang dihadapi. Setelah itu, disusul oleh para observer secara bergiliran untuk mengemukakan hasil temuan pada saat mengamati aktivitas belajar siswa yang telah dilaksanakan. Masukan-masukan dari para observer bisa dijadikan dasar untuk merancang pembelajaran berikutnya. Seperti itu pelaksanaan *lesson study* dilakukan secara berkelanjutan sampai memperlihatkan hasil/perubahan ke arah yang lebih baik.

Lesson study dapat diterapkan disetiap mata pelajaran dan dilaksanakan antar atau lintas kelas. *Lesson study* sebuah kegiatan yang dapat meningkatkan keprofesionalan guru dan meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan proses dan hasil pembelajaran. Menumbuhkan *learning community* dan *mutual learning*. Perubahan

PROSIDING NITISASTRA II 2017

positif yang terjadi melalui kegiatan *lesson study* bersifat permanen meskipun hanya sedikit.

RANCANGAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERBASIS KREATIVITAS MELALUI *LESSON STUDY*

Berikut ini contoh rancangan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis kreativitas melalui *lesson study* di Perguruan Tinggi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Tahap *Plan*

Kelompok dosen bidang kajian kebahasaan atau yang mengampu mata kuliah kebahasaan berdiskusi menentukan dosen model, materi, dan metode yang akan digunakan pada saat *do (open lesson)*. Setelah dihasilkan kesepakatan, tim membuat *lesson plan*, di bawah ini contoh *lesson plan*.

LESSON PLAN

Mata Kuliah	: Morfologi Bahasa Indonesia
Semester	: III (ganjil)
SKS	: 3 SKS
Waktu	: 3 x 50 menit (1 Pertemuan)
Materi	: Kelas Kata Tradisional

A. Kompetensi:

Mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan, pemahaman, dan penguasaan yang memadai tentang konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan morfologi, satuan gramatik, prinsip pengenalan morfem, poses morfologis, morfonemik, kelas kata, dan permasalahan morfologis bahasa Indonesia.

B. Tujuan:

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membedakan kelas kata secara tradisional.

C. Indikator:

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi kelas kata secara tradisional
2. Menyebutkan kelas kata secara tradisional
3. Menerapkan kelas kata dalam bentuk kalimat

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Mengondisikan siswa agar kondusif mengikuti pembelajaran.
- b. Menggali pengetahuan awal siswa mengenai kelas kata/golongan kata melalui kegiatan menyimak tayangan yang diputar oleh dosen dan tanya jawab.
- c. Menyampaikan kompetensi dan indikator pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik dikelompokkan dengan anggota 5-6 orang (kelompok awal).
- b. Setiap satu kelompok anggota kelompok diberi materi yang berbeda
- c. Setiap anggota kelompok yang mendapatkan materi yang sama berkumpul membentuk kelompok ahli dan berdiskusi.
- d. Setelah selesai berdiskusi masing-masing anggota kelompok kembali ke kelompok asal dan setiap anggota kelompok secara bergiliran menjelaskan materi masing-masing.
- e. Setiap kelompok membuat peta konsep.
- f. Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menggunakan media peta konsep.
- g. Dosen membagikan lembar pertanyaan/lembar kerja mahasiswa yang harus dijawab.
- h. Secara individu mahasiswa mengerjakan soal sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur kemampuan akhir setelah pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Akhir

- a. Mahasiswa bersama dosen menutup kegiatan pembelajaran dengan melakukan refleksi, yaitu menyimpulkan apa yang telah dipelajari dan kesulitan yang dihadapi mahasiswa.
- b. Dosen menjelaskan tugas untuk pertemuan berikutnya.

E. Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab
2. Jigsaw

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Power point
2. Mind Map (Peta Konsep)
3. Lembar Kerja Mahasiswa

G. Evaluasi

1. Teknik : Tes Unjuk Kerja dan Tes Tulis
2. Bentuk : Uji Petik Kerja dan Uraian

Tahap Do

Dosen model melaksanakan pembelajaran sesuai dengan *lesson plan* yang telah dirancang. Dosen-dosen yang lain bertindak sebagai observer, mengamati semua aktivitas siswa meliputi kemampuan bekerja sama dalam kelompok, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif, dan hal lain terkait aktivitas mahasiswa. Fokus pengamatan observer adalah aktivitas mahasiswa. Bagaimana interaksi mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan materi ajar, dan mahasiswa dengan dosen.

Tahap See

Tahap ini, semua dosen termasuk dosen model bersama-sama mendiskusikan hasil pengamatan mereka terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Tahap ini bisa dikatakan tahap refleksi atau tahap evaluasi. Evaluasi dipimpin oleh seorang moderator. Seorang moderator bisa seorang pimpinan prodi, koordinator dosen dalam kelompok bidang kajian, atau yang dianggap senior. Evaluasi dimulai dari pemaparan dosen model terkait keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran dan hambatan yang dihadapi. Setelah itu, giliran observer secara bergantian mengemukakan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tim mendiskusikan langkah-langkah perbaikan untuk pembelajaran berikutnya. Setelah itu menyusun kembali jadwal *plan* lagi, melaksanakan *do* dan *see* siklus II, begitu seterusnya sampai terlihat dampaknya.

PENUTUP

Berdasarkan paparan kajian konsep terkait pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis kreativitas melalui *lesson study* terdapat lima simpulan. *Pertama*, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah sebuah pembelajaran yang mempelajari materi-materi bahasa dan sastra Indonesia baik dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. *Kedua*, kreativitas adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa (berbeda dari biasanya). *Ketiga*, pembelajaran berbasis kreativitas adalah pembelajaran yang melibatkan kekuatan otak untuk memaksimalkan pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai penguasaan materi pembelajaran yang lebih besar. *Keempat*, *lesson Study* adalah sebuah kegiatan yang berasal dari Jepang dan memiliki tiga tahapan yaitu *plan*, *do*, dan *see* serta bertujuan

PROSIDING NITISASTRA II || 2017

untuk membangun *learning community* dan *mutual learning* sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan dan profesionalisme guru (dosen) yang dilaksanakan secara berkelanjutan. Kelima, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis kreativitas melalui *lesson study* adalah sebuah pembelajaran yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas siswa melalui tahapan *lesson study*.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis kreativitas melalui *lesson study* di samping memiliki kelebihan juga memiliki kendala dalam pelaksanaannya terutama terkait waktu yang cenderung memerlukan waktu yang lama. Oleh sebab itu, guru (dosen) harus memiliki ide kreatif, memerlukan kesabaran, dan memerlukan rancangan pembelajaran yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran berbasis kreativitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Beetlestone, F. 2012. *Creative Learning Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Hendayana, S., dkk. 2006. *Lesson Study: Suatu Strategi untuk Meningkatkan Keprofesionalan Pendidikan (pengalaman IMSTEP-JICA)*. Bandung: UPI Press.
- Huda, M. 2016. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismayani, R. M. 2013. Kreativitas dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra. *Jurnal Ilmiah Semantik STKIP Siliwangi Bandung*. Vol.2. No. 2. September 2013. ISSN 2252-4657. Hlm. 67-86.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah/ Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/MA/SMK/MAK) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Komara, E. 2014. *Belajar dan pembelajaran interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kurikulum KKN Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Siliwangi Bandung.
- Lactuconsina, H. 2014. *Pendidikan Kreatif Menuju Generasi Kreatif dan Kemajuan Ekonomi Kreatif di Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Muliawan, J.U. 2016. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munandar, U. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013 Tentang Kurikulum SMP/MTs.
- Primandari, N. P. V. F., dkk. 2013. Pengaruh Implementasi Lesson Study terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Tabanan. Singaraja. *E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa*, Program Studi Administrasi Pendidikan, Vol. 4 tahun 2013.

PROSIDING NITISASTRA II 2017

- Setyabudi, I. 2011. Hubungan antara Adversiti dan Itelegensi dengan Kreativitas. *Jurnal Psikologi*, Volume 9 nomor 1 tahun 2011. Hlm 1-8. [Online]. Diakses tanggal 1 April 2017.
- Sudarma, M. 2016. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wena, M. 2016. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunus, S. 2015. *Kompetensi Menulis Kreatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.