

## Pemanfaatan Internet untuk Mendukung Keterampilan Berbicara

**DALAM kehidupan sehari-hari siswa sering menggunakan alat komunikasi internet sebatas untuk chatting dan mencari sesuatu yang bersifat hiburan. Tantangan bagi guru apabila mampu mengarahkan para peserta didik untuk memanfaatkan Teknologi Informasi sebagai sumber pembelajaran terkait dengan pembelajaran yang inovatif. Teguh Sudjatmika DF Kabupaten Nganjuk, mengembangkan metode pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai sumber materi pelajaran yang dapat diserap oleh siswa. Pemanfaatan materi pelajaran yang di download lewat internet akan memberi manfaat bagi peserta didik, karena mereka akan belajar memanfaatkan internet untuk hal yang positif. Berikut ini, dirinya berbagi pengalaman dalam menyajikan Standar Kompetensi berbicara yaitu mengungkapkan makna dalam teks lisan fungsional dan monolog pendek sederhana berbentuk Recount untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.**

**SAYA** mengawali proses pembelajaran dengan melakukan tanya jawab tentang pengalaman para siswa yang kebetulan pada kelas 8 telah mengikuti kegiatan *Study Tour* ke Candi Borobudur. Saya memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan dari penulis secara singkat dalam Bahasa Inggris. Kegiatan tanya jawab ini sengaja dilakukan untuk memudahkan para siswa menggali pengalaman yang dialami para siswa. Kegiatan ini berlangsung lebih kurang 10 menit.

Setelah kegiatan tanya jawab saya memulai kegiatan inti, dengan melakukan *brainstorming*. Di bagian ini saya menampilkan kejadian kecelakaan pesawat terbang di Amerika pada layar monitor. Lalu saya memulai cerita tentang kejadian pesawat terbang tersebut berdasarkan informasi yang didapat dari internet. Selain menampilkan gambar kecelakaan pesawat terbang saya juga menampilkan beberapa gambar yang terkait dengan kosakata kunci dalam teks yang akan diperdengarkan oleh siswa.

Di kegiatan berikutnya saya membagikan *print out* gambar tersebut ke masing-masing kelompok. Dari gambar-gambar tersebut masing-masing kelompok diminta untuk mencari kosakata berupa kata benda, kata sifat, dan kata kerja terkait dengan gambar tersebut. Pada kegiatan ini masing-masing kelompok terlihat antusias untuk menulis ke papan tulis apa yang ditugaskan. Kompetisi berpikir cepat terlihat sekali dalam kegiatan ini. Saya tidak lupa memberikan stimulus berupa hadiah kepada masing-masing kelompok yang telah ikut ambil bagian berupa pensil baru. Tentu saja saya juga memberikan catatan tersendiri kepada masing-masing peserta didik sebagai masukan dalam proses penilaian kelas.

Setelah penggalian kosakata dirasa cukup saya juga meminta para siswa untuk membuat kalimat *Simple Past Tense* terkait dengan alat peraga *print out* yang dipegang masing-masing kelompok. Awalnya contoh-contoh kalimat tersebut disampaikan secara lisan. Semua kelompok diberikan kesempatan untuk mengungkapkan ide-idenya. Kemudian dilanjutkan kalimat-kalimat yang diungkapkan

Berdasarkan beberapa contoh kalimat yang dibuat oleh peserta didik saya menguraikan lebih jauh tentang penggunaan kalimat *simple past tense* beserta pola kalimat itu sendiri. Setelah masing-masing kelompok selesai menceritakan pengalaman pribadinya, penulis menugaskan kembali secara berkelompok untuk mencari peristiwa-peristiwa kecelakaan alat transportasi dengan melakukan proses *download* di internet.

Setiap kelompok diminta menyimpan hasil temuannya di dalam *flashdisk* atau CD. Mengingat keterbatasan sarana dan waktu, pada pertemuan berikutnya masing-masing kelompok diharapkan mampu mempresentasikan gambar yang diperoleh dengan menggunakan bahasa Inggris. Pada saat satu kelompok melakukan presentasi, kelompok lainnya boleh mengajukan pertanyaan.

Menginjak pada tahap *Application* saya memberikan tugas untuk masing-masing siswa melakukan *download* peristiwa-peristiwa sosial maupun bencana alam dari internet. Tugas ini tidak dapat dilakukan langsung di dalam kelas karena terbatasnya sarana pembelajaran. Oleh karena itu tugas ini dapat dilakukan di rumah dan hasil yang diperoleh agar disimpan di dalam *flashdisk* atau CD.

Tugas ini dimaksudkan agar tiap pelajar terampil mengoperasikan komputer dan memanfaatkan media internet sebagai sumber bahan pengetahuan. Selain itu, tugas ini juga digunakan untuk mengukur ketercapaian kompetensi dasar yang baru saja disampaikan.



Siswa berdiskusi kelompok tentang gambar sebuah kejadian peristiwa.



Perwakilan Siswa bercerita dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan kata-katanya sendiri berdasarkan informasi dari kejadian.

## MTsN Rengel Menyongsong Perubahan Pembelajaran



Susunan tempat duduk siswa di MTsN Rengel Kabupaten Tuban kini tak lagi berderet menghadap ke papan tulis, melainkan telah berbentuk kelompok. Dengan model tempat duduk seperti ini siswa akan lebih mudah bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-temannya.



Papan pajangan untuk memajang hasil karya siswa sudah ada di setiap kelas. Hasil karya yang dipajang ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Pada pelaksanaannya, siswa terlibat aktif dalam mengelola isi papan pajangan kelas tersebut.

## Buah Manis dari Pembelajaran IPA yang Bermakna

**RIKZA** Abdurouf dan Anik Sonalifatul punya kesan tersendiri terhadap pelajaran IPA di sekolahnya. Remaja kelas 9 MTsN Berbek, Kabupaten Nganjuk itu tidak bisa menyembunyikan kegembiraannya ketika berhasil meraih Juara II dan Juara Harapan I pada lomba Olimpiade Sains tingkat SMP / MTs se – Kabupaten Nganjuk yang diselenggarakan oleh Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Nganjuk pada tanggal 24 Oktober 2010. Keberhasilannya dalam meraih juara Olimpiade Sains tidak bisa terlepas dengan model pembelajaran yang selama ini sudah banyak berubah. “Dulu guru banyak bicara, sangat membosankan, sekarang tidak lagi, lebih banyak praktik atau percobaan – percobaan,” ungkap Rikza.

Sejak menjadi mitra DBE3, MTsN Berbek sudah banyak mengalami perubahan, terutama perubahan pada perilaku guru. Guru aktif mempraktikkan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam mengampu pembelajaran. Siswa lebih sering belajar di luar kelas, memanfaatkan lingkungan sekolah. Siswa juga didorong berdiskusi dan menemukan sendiri konsep pembelajaran. Penerapan konsep IPA banyak kita temukan dalam kehidupan sehari – hari, tetapi sering kali kita tidak menyadarinya. Begitu juga yang terjadi pada siswa.

Dari pemikiran, guru – guru lain yang telah mendapatkan pendampingan dari DBE3 mencoba merancang suatu kegiatan proses pembelajaran aktif, kontekstual dan menyenangkan. Dan kalau ada yang berpendapat bahwa pembelajaran yang kontekstual itu mahal karena memerlukan banyak media, itu tidak tepat.

Dalam pembelajaran kontekstual, media pembelajaran bisa dibuat dari benda – benda yang berada di lingkungan sekitar ,

misalnya kaleng bekas, baskom, botol air mineral bekas, sabut kelapa, bambu, gabus, kayu, air dan yang lain.

Keunggulan media pembelajaran dari lingkungan sekitar adalah bahan – bahan yang dipergunakan mudah didapat, murah dan dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar. Dengan media pembelajaran yang murah, pembelajaran bisa berlangsung efektif. Siswa tidak sekedar belajar teori, tetapi membuktikan kebenaran teori itu sendiri. Dengan demikian, diperlukan banyak percobaan atau praktik oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.



Rikza Abdurouf dan Anik Sonalifatul berpose bersama piala setelah memenangkan lomba Olimpiade Sains.

## Memulai Karier Reporter TV di Kelas

Sulawesi Selatan

### PEMIRSA,

Sekarang saya berada di tengah-tengah pengungsi Gunung Merapi. Gunung Merapi terus saja mengeluarkan debu dan awan panas. Hingga saat ini ribuan penduduk desa yang tinggal di lereng gunung ini melarikan diri ketika debu dan udara panas melanda mereka, namun sebagian terlambat mengungsi. Sejumlah korban ditemukan. Kondisi mereka sangat memprihatinkan. Mayoritas korban terbakar dan beberapa kehilangan organ tubuhnya. Beberapa saat yang lalu tim penyelamat mengatakan bahwa mereka menemukan sedikitnya 12 mayat yang terbakar hangus. Sekian, Srikarna TV One melaporkan. Demikian sepotong laporan singkat yang disampaikan Srikarna, siswa SMPN 2 Baranti Sidrap. Ia mewakili kelompoknya menjadi “reporter TV One” dan melaporkan situasi terbaru pasca letusan Gunung Merapi.

**SUASANA** kelas ramai dipenuhi kru media elektronik dari stasiun TV One, RCTI, dan Metro TV. Semuanya bekerja dengan saksama mempersiapkan laporan mengenai situasi terbaru pasca meletusnya Gunung Merapi di Jawa Tengah. Reportase mereka didasarkan pada foto-foto letusan Gunung Merapi. Enam kelompok tim reportase siswa kelas IX E dengan cekatan menemukan pokok-pokok peristiwa yang ada dalam foto-foto di Lembar Kerja Siswa. Keenam kelompok itu masing-masing mengklaim dirinya sebagai kru media dari stasiun TV tertentu. Pembelajaran dengan **KD 2.2 Mela-porkan secara lisan berbagai peristiwa dengan menggunakan kalimat yang jelas** dikembangkan Hasmin B. Harun melalui metode **Reportase**.

Mengelola secara efektif waktu 2x40 menit, Hasmin mengawali pembelajarannya dengan apersepsi selama 10 menit. Dirinya memusatkan perhatian siswa dengan mengajak mereka mendengarkan lagu tentang bencana alam, *Berita Kepada Kawan* oleh Ebit G. Ade. Mengapa lagu ini perlu kita hubungkan dengan kondisi lingkungan kita di Indonesia saat ini? Perlukah kita mengoreksi diri dengan bencana alam yang

menimpa bangsa ini? Demikian ia bertanya untuk menguatkan perhatian siswa. Ia lalu meminta mereka menonton video letusan Merapi selama lima menit. Dirinya kemudian mengunduh video itu untuk dijadikan bahan apersepsi yang bisa menginspirasi siswa. Ia juga mengunduh foto-foto letusan Merapi, banjir dan longsor di Wasior, serta foto-foto tsunami di Mentawai dari internet untuk dikreasi sebagai bahan LK.

Rangkaian kegiatan inti yang dilakukan meliputi: (1) selama 25 menit Hasmin memfasilitasi siswa bekerja kelompok mendeskripsikan pokok-pokok peristiwa yang disampaikan foto-foto letusan Merapi. Mengarahkan siswa membuat deskripsi laporan bencana letusan Gunung Merapi yang mencakup 5W dan 1 H. (2) Memandu siswa menjadi seorang reporter TV yang melakukan reportase langsung dari daerah Merapi. Namun sebelum siswa menyampaikan laporan, ia kembali meminta siswa sejenak mengikuti cuplikan film reportase seorang wartawan TV One melaporkan peristiwa meletusnya Gunung Merapi. Tujuannya adalah agar siswa termotivasi untuk menjijwai karakter seorang reporter. (3) Memfasilitasi siswa untuk saling menilai hasil karya kelompok. Dirinya meminta siswa untuk saling menilai kelompok mana yang membuat deskripsi peristiwa yang paling rinci, dan kelompok mana yang melaporkan dengan bahasa yang lancar dan lugas. (4) Memberikan apresiasi kepada siswa yang tampil sebagai reporter terbaik dengan meminta sekali lagi tampil sebagai reporter TV di depan kelas.

Selama 35 menit, secara bergantian tiap kelompok melaporkan berbagai peristiwa, dan mereka bersaing dalam mengeksplorasi kemampuannya bertutur di depan kelas. Suasana kelas menjelma layaknya dapur redaksi stasiun TV. Tak pelak lagi, banyak siswa datang berkerumun sebagai penonton. Termasuk kepala sekolah Ahmad Dani yang setia mengikuti sesi reportase hingga selesai. “Saya puas melihat pembelajaran ini, dan saya berharap kalian betul-betul menjadi reporter yang baik, memulai karirnya di sini,” pesannya di depan kelas. Berbeda dengan pak kepala sekolah, Hasmin merasa terharu melihat siswa-siswa kelas IX ini. “Ternyata ketertinggalan *performance* belajar siswa di kelas tertentu dari kelas lainnya bukan karena kebodohan siswa, tapi karena keterbatasan guru mereka,” tuturnya.



Reporter TV swasta sedang mewawancarai narasumber di tempat kejadian. Mereka bertanya tentang keadaan dan situasi di lokasi bencana (Gbr. kiri dan tengah). Seorang siswa yang menjadi reporter sedang memberikan laporan pandangan mata kepada pemirsa televisi (Gbr. Kanan).

## Matematika dalam Buah Kakao



Pak Syafruddin, Guru Matematika SMPN 5 Marioriwawo, mendampingi siswa menjelaskan langkah-langkah yang harus mereka lakukan dalam memanfaatkan kakao sebagai media

**YULFIANA** dan 13 teman lainnya mengaku sangat menikmati belajar Matematika yang baru saja diikuti. “Kami belajar Matematika tapi terasa bekerja di kebun untuk membantu orang tua,” ujar siswa-siswa kelas IX SMP Negeri 5 Marioriwawo kabupaten Soppeng.

Jika mereka menyukai model pembelajaran ini, karena orang tua mereka semua adalah petani kakao. Sekolah mereka pun berada di tengah rerimbunan pohon kakao. Bahkan sehari-harinya untuk sampai ke sekolah yang cukup terisolasi itu, mereka harus jalan kaki naik turun gunung menembus belantara kakao. Sekolah ini tidak bisa dicapai dengan mobil, bahkan dengan sepeda motor pun terkadang kita harus turun dan mendorong motor, karena kondisi jalan yang berbatu. Jika motor slip dan terjatuh, anda bisa tergelincir ke tebing curam dan jatuh ke sungai di dasar jurang yang dalam.

Tapi, hebatnya, di sekolah itu pembelajarannya kontekstual! Syafruddin, S.Pd, guru Matematika, sekaligus motor penggerak pembelajaran aktif *ala* DBE3, menyajikan **KD 3.1: Menentukan mean (rata-rata), median dan modus data tunggal dan penafsirannya** dengan menggunakan buah kakao. Dirinya memilih kakao sebagai sumber belajar untuk mengaitkan fungsi Matematika dengan kehidupan siswa, khususnya dalam menghitung produktivitas kebun kakao setiap saat.

Dirinya yakin kalau mengajarkan Mean, Median dan Modus, dengan hanya memberikan data kepada siswa tidak merangsang kreativitas siswa untuk mencari dan mengurut data, apalagi memaknai data. Akhirnya siswa pun tak mampu memungskan pengetahuan Matematikanya dalam kehidupan kesehariannya.

Waktu 2x40 menit ia kelola secara efektif dalam kerangka ICARE. Selama 60 menit kegiatan inti Syafruddin memfasilitasi siswa bekerja kelompok menemukan asal-muasal data, mengurut data, berdiskusi, presentasi hasil karya hingga mereka mampu menentukan Mean, Median, dan Modus.

Bahkan siswanya mampu memaknai data yang ditemukan. Langkah-langkah pengumpulan datanya meliputi: (1) Membagi siswa ke dalam empat kelompok, yakni kelompok Mean, Median, Modus, dan Kuartil. (2) Membagikan buah kakao ke setiap kelompok dalam jumlah yang berbeda. Kelompok Mean diberikan 13 buah, Median 12 buah, Modus 15 buah, dan Kuartil 14 buah. (3) Siswa membelah setiap buah kakao lalu menghitung biji yang ada di dalamnya. Pada langkah ini ia mengingatkan siswanya bahwa jumlah biji dari setiap buah disebut Data Tunggal. (4) Siswa menjumlahkan semua biji dari semua buah kakao yang dibelahnya. Di sini ia mengingatkan siswanya bahwa total biji yang didapatkan lalu dibagi dengan jumlah buah kakao yang dibelah maka itulah Mean. (5) Siswa mengurutkan data tunggal dari yang terkecil hingga yang terbesar.

Di sini ia menegaskan kepada siswanya bahwa angka (nilai) tengah disebut Median. Namun, ia kembali mengingatkan bahwa kalau jumlah data tunggal yang didapatkan ganjil maka Mediannya adalah angka (nilai) tengah.

Sebaliknya jika jumlah data tunggal yang didapatkan genap maka dua angka di tengah dijumlahkan lalu hasilnya dibagi dua. Hasilnya itulah yang menjadi Median (6) Siswa menentukan data tunggal (jumlah biji buah kakao) yang lebih banyak muncul atau yang mempunyai frekuensi terbesar. Ia lalu mengingatkan bahwa itu adalah Modus.

Setelah menyelesaikan sesi diskusi, kelompok menjawab LK, presentasi hasil karya, dan *shopping idea*, Syafruddin meminta siswa membuat simpulan sebagai bagian dari refleksi-tentang makna yang diperoleh dari data-data yang mereka temukan. Kelompok Median yang diwakili oleh Yulifiani menyampaikan, “Kami menemukan, ternyata di kampung kami dusun Maccope rata-rata biji buah kakao sebanyak 45 biji. Jumlah biji yang paling sedikit adalah 15 dan jumlah biji yang paling banyak adalah 59.” Yulifiani kelihatan sangat senang belajar Matematika, “Saya suka Matematika! Belajar seperti ini rasanya seperti makan coklat lezat dari biji kakao kami,” ujarnya.



Selain menemukan konsep mean, median, dan modus, dengan menggunakan media buah kakao, pembelajaran menjadi bermakna dan siswa menemukan jumlah produktivitas kebun kakao di daerahnya.

## Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Lomba Karya Siswa

**SMPN 1 Sekar** Kabupaten Bojonegoro terletak 60 km selatan kota Bojonegoro, dan berada di atas bukit perbatasan dengan Saradan, Kabupaten Madiun. Sekolah terampil ini bukan sekolah mitra DBE3. Namun sekolah ini berupaya untuk mengadopsi inovasi pembelajaran yang telah diadopsi oleh DBE3.

Memperingati hari jadinya yang ke-14, pada tanggal 5 November 2010, SMPN 1 Sekar mengadakan rangkaian kegiatan yang diorganisir melalui tema "Menuju Pembelajaran Inovatif". Kegiatan yang diadakan diantaranya lomba olahraga dan seni, untuk memupuk kebersamaan dan kreativitas siswa. Ada hal yang istimewa pada kegiatan ulang tahun kali ini, yaitu adanya lomba Inovasi Hasil Karya Siswa dalam bentuk Majalah Dinding (Mading) Kelas yang berisi karya siswa.

Lomba ini diadakan dengan harapan siswa dapat berkarya dan menjadikan mading sebagai sumber belajar. "Acara semacam ini perlu dikembangkan dan diorganisir setiap tahun. Khususnya untuk lomba Inovasi Hasil Karya, nantinya akan dibuat tidak hanya untuk



Siswa mempresentasikan hasil karyanya saat penilaian Lomba Karya Inovasi Pembelajaran.

kalangan siswa tetapi juga untuk para guru agar mereka semakin kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Gerakan melakukan inovasi pembelajaran berbiaya rendah yang dimotori oleh Kepala Sekolah telah didukung sepenuhnya oleh seluruh warga sekolah juga komite dan meskipun baru dirintis selama 10 bulan hasilnya telah ada dan dibuktikan dengan adanya berbagai karya siswa," papar Wakasek Ahmad Juliono selaku ketua panitia.

Jika dilihat dari hasil karya anak yang dipajang di setiap kelas dan album karya anak yang dilombakan, kita bisa menilai bahwa apabila diberi fasilitas dan stimulus, siswa SMPN 1 Sekar bisa menjadi sangat kreatif. Karya siswa yang dilombakan sangat bervariasi, mulai dari

maket sekolah (Matematika, materi kesebangunan), peta konsep (IPS), tokoh pewayangan (Bhs. Daerah) dan lain-lainnya.

Meskipun upaya meningkatkan kreativitas siswa ini baru dirintis sejak beberapa bulan yang lalu, namun perubahan yang terjadi cukup signifikan. *Active Learning* dan *Student-Centered Learning* serta *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang selama ini sering didengar dan diketahui melalui wacana, kini benar-benar telah diterapkan di semua kelas. Para guru SMPN 1 Sekar juga mempunyai kepekaan yang sangat tinggi terhadap kemajuan pendidikan dibidang IT. Hal tersebut ditandai dengan 90% guru telah memiliki laptop sebagai sarana pembelajaran.

## Semangat Ber-CTL

**RUANG** Kelas SMPN 4 Tebing Tinggi Sumatera Utara ini tampak berbeda. Seluruh meja belajar diset membentuk kelompok. Model pengaturannya juga beragam. Ada yang bergentuk segi empat, leter "U" maupun leter "L". Selain itu, guru secara aktif mempraktikkan CTL dalam lima mata pelajaran pokok.

Menurut Syafril Purba, S.Pd banyak perubahan positif yang dirasakan setelah guru mempraktikkan CTL. Siswa lebih menikmati pembelajaran. Penjelasan Pak Purba diamini Ester Widi Hastuti, siswa kelas VII-1. Menurut Ester, model

pembelajaran yang sekarang membuatnya lebih mudah menyerap pelajaran. Ester merasakan kemudahan itu karena pembelajaran memberikannya kesempatan untuk melakukan ragam uji coba. "Kami sekarang banyak praktik," terang Ester.

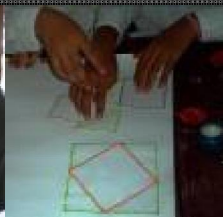
Hal serupa diungkapkan Rahel Sinuraya, siswa kelas VII-2. Rahel mencontohkan topik Pythagoras yang ia pelajari terasa lebih gampang dipahami karena adanya media. Potongan kertas yang disediakan guru, membuat Rahel lebih mudah paham. Pak Purba berkomitmen mempraktikkan CTL secara utuh. Komitmen itu, ia tuju dengan memfasilitas penyediaan media pembelajar. "Kami mengganti biaya guru, jika membuat media sendiri," tukas Pak Purba.



Hasil ujicoba siswa dalam topik gerak fototropisme tumbuhan.



Guru memfasilitasi proses belajar siswa sebagai fasilitator.



Menggunakan media sederhana dalam belajar



Rahel Sinuraya



Siswa berfoto di depan mading kelas yang memuat karya siswa.

**Inovasi Pendidikan** diterbitkan oleh **DBE3** dan didanai oleh **USAID** untuk mendokumentasikan dan menyebarkan inovasi serta praktik-praktik yang baik yang terkait dengan pendidikan dasar. Jika anda ingin berkontribusi, silakan kirim artikel berikut foto ke [thutabarar@savechildren.org](mailto:thutabarar@savechildren.org).