

Model *Threshold* untuk Pembelajaran Memproduksi Pantun Kelas XI

Fitri Nura Murti, Wahyudi Siswanto, Heri Suwignyo

Pendidikan Bahasa Indonesia-Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang 5 Malang. E-mail: fitrinura_26@yahoo.com

Abstract: The learning *pantun* method in schools provided less opportunity to develop the students' creativity in producing *pantun*. This situation was supported by the result of the observation conducted on eleventh graders at SMAN 2 Bondowoso. It showed that the students tend to plagiarize their *pantun*. The general objective of this research and development is to develop *Threshold Pantun* model for learning to produce *pantun* for eleventh graders. The product was presented in guidance book for teachers entitled "Pembelajaran Memproduksi Pantun Menggunakan Model *Threshold* Pantun untuk Kelas XI". This study adapted design method of Borg-Gall's R&D procedure. The result of this study showed that *Threshold Pantun* model was appropriate to be implemented for learning to produce *pantun*.

Key words: *Threshold Pantun* model, produce *pantun*

Abstrak: Pembelajaran pantun di sekolah selama ini kurang mengembangkan kreativitas siswa dalam memproduksi pantun. Hal tersebut dikuatkan oleh hasil observasi siswa kelas XI SMAN 2 Bondowoso yang menunjukkan adanya kecenderungan produk siswa bersifat plagiat. Tujuan penelitian dan pengembangan ini secara umum adalah mengembangkan model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun kelas XI. Produk disajikan dalam bentuk buku panduan bagi guru dengan judul "Pembelajaran Memproduksi Pantun Menggunakan Model *Threshold* Pantun untuk Kelas XI". Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian yang diadaptasi dari prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Berdasarkan hasil validasi model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun layak diimplementasikan.

Kata kunci: model *Threshold* Pantun, memproduksi pantun

Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang tersebar di Nusantara. Setiap daerah memiliki istilah pantunnya sendiri. Di daerah Jawa, pantun disebut dengan *parikan*. Dalam bahasa sunda, pan-tun dikenal sebagai *pararikan*. Di Madura, pantun disebut dengan *panton* atau *papareghan*, sedangkan dalam bahasa Batak dikenal sebagai *umpasa* (*uppasa*).

Pantun dianggap sebagai pusaka dan warisan bangsa Melayu karena hanya bangsa Melayu yang memilikinya. Pantun mencerminkan gaya hidup masyarakat Melayu yang sangat mementingkan amalan budi bahasa, adab sopan santun, budi pekerti, sifat pemalu, tertib, dan sikap menghormati. Orang Melayu selalu melihat alam sebagai cermin untuk dirinya, guru untuk keadaan dan nasibnya. Masyarakat melayu melihat dunianya menjadi dua hal yakni dunia alam

raya, yang menjadi pembayang atau cermin untuk hidupnya, dan dunianya sendiri, dunia manusia. Alam memberi gambaran kepada manusia.

Pantun pada awalnya berbentuk dua baris dalam bentuk karmina dan berkembang menjadi empat baris (pantun biasa), seloka, dan talibun (Salleh, 1998). Begitu juga rima pantun yang awalnya a-a (karmina), kemudian berkembang menjadi a-b-a-b (pantun biasa), dapat pula tersusun dari a-a-a-a akibat pengaruh perkembangan syair. Penciptaannya berdasarkan pemerhatian dan cerapan akal dan "peng-alam-an" hidup terhadap alam dan budaya mereka yang mencerminkan kebijaksanaan, persepsi, sikap, dan falsafah hidup masyarakat melayu dari zaman ke zaman (Musa, 2012:167).

Pantun sebagai salah satu bentuk puisi lama yang mempunyai aturan mengikat dibangun oleh dua

bagian, yakni sampiran dan isi dengan rima yang ketat. Dalam pantun terkandung ide kreatif, kritis, sarat makna serta nilai. Setiap perkataan menanggung beban bunyi, konotasi, rima, cita rasa, ke-segaran, dan pemikiran. Dalam pantun, citraan alam yang luas dimampatkan dan dikentalkan. Kenyataan hidup, peristiwa, wawasan, dan perasaan dipadatkan agar dapat disusun rapi dalam ruang kecil dengan diksi yang tepat. Tidak ada pemubaziran kata dalam pantun. Pemilihan kata-kata harus rapi, padat, teliti, singkat namun tetap indah. Proses penciptaannya menuntut kreativitas tinggi, perenungan ide dan membutuhkan ketekunan, kesungguhan, dan ketertiban. Pantun dapat membudayakan manusia melalui proses apresiasi dan kepengarangannya (Man, 2013:4). Pantun melatih seseorang mengolah kata dan berpikir asosiatif. Pantun memiliki peran sebagai penjaga fungsi kata dan juga meningkatkan kemampuan alur berpikir (Yulianti, 2014:12).

Di era globalisasi, perkembangan pantun terpengaruh oleh arus budaya modern. Bahkan, masyarakat kini telah asing dengan bentuk-bentuk pantun seperti karmina dan talibun. Gaya hidup instan serta kemajuan teknologi media massa membuat komunikasi menjadi semakin cepat, mudah dan praktis. Gaya hidup yang modern ini memunculkan pantun-pantun profan yang bersifat bebas dan tidak mematuhi konvensi pantun. Pantun profan hadir sebagai refleksi budaya masyarakat metropolis yang bebas. Pantun profan muncul sebagai karya cepat saji yang tidak memperlihatkan kelembutan, kesenian, ketertiban dan kesopanan sebagai jati diri masyarakat Melayu. Berikut contoh pantun profan yang ada saat ini.

Buah Nanas, Buah bengkoang
 Buah jambu, Buah kedondong
 Ngerujak dooooooongggggg...
 Banyak-banyak menabung
 kagak nyambung
 Kakak monyok adik memble
 keturunan jelek kali ye..... (http://
 pantunkocak.blogspot.com/)

Berbeda dengan pantun yang masih memegang teguh kaidah atau aturan pemroduksian pantun. Pantun-pantun yang masih memegang kaidah dibuat tidak asal dan penuh pertimbangan. Pantun dibuat dengan penuh perenungan, kebijaksanaan, dan citra budaya yang sopan dan santun. Berikut contoh pantun yang baik dan sarat nilai serta makna yang berfungsi sebagai anjuran dan tunjuk ajar supaya manusia bersuci hati dan senantiasa bertanam budi.

Adat hidup Melayu terpuji,

Sesama makhluk bersuci hati,
 Kepada orang bertanam budi,
 Memberi tidak mengharap ganti.
 Tegak rumah kerana sendi,
 Runtuh sendi rumah binasa;
 Tegak bangsa kerana budi,
 Runtuh budi hilanglah bangsa. (Musa, 2012:167)

Format pembelajaran Kurikulum 2013 menjadi peluang tersendiri terhadap perkembangan dan revitalisasi pantun secara besar-besaran. Dengan memberikan teks pantun sebagai teks yang otonom, guru dapat bereksplorasi seluas-luasnya dalam mengembangkan pantun agar tidak lagi menjadi sastra lisan yang statis.

Mengacu pada kompetensi yang harus dicapai, guru seharusnya mampu membentuk generasi ahli berpantun. Siswa harus dilatih berpikir dan merenung agar dapat memahami masalah-masalah filosofis dan menuangkannya dalam pantun. Guru juga harus mampu membuat nilai-nilai luhur dan falsafah dalam pantun dapat mengendap dalam pemahaman siswa, sehingga dapat membangun generasi berkarakter positif dan berbudaya. McKeachie mengatakan, "...the objective of course is not to cover a certain set of topic, but rather to facilitate student learning and thinking. The objective in teaching literature is to train our student to think, read, analyze, and write like literary scholars, to approach literary problems trained specialist in the field do, to learn a literary methodology, in short to "do" literature as scientist "do" science" (Showalter, 2003:24-25). Perlu kiranya dikembangkan teknik-teknik memproduksi pantun dengan langkah-langkah yang jelas, serta tema-tema yang sesuai kebutuhan siswa agar siswa terampil berpantun dengan penuh intelektualitas dan sikap kritis. Misalnya, pantun dengan tema berbasis kasus/isu sosial terkini, masalah politik dan ekonomi, pantun ketika berpidato, pantun ketika berdiskusi, pantun ketika membuka suatu acara, dan sebagainya.

Observasi telah dilakukan di kelas XI SMAN 2 Bondowoso pada Juni sampai Juli 2014 di 3 kelas (IPA 2, IPA 6, IPS). Dari observasi tersebut, ditemukan hal-hal yang menjadi masalah dalam pembelajaran pantun. *Pertama*, pelajaran pantun hanya berkuat pada masalah struktural bukan pada internalisasi isi dan kedalaman materi (makna dan informasi). Akibatnya, pelajaran pantun sekedar belajar tentang pantun bukan belajar berpantun. *Kedua*, pembelajaran pantun diberikan dengan

metode penugasan mengisi pola rumpang (*tes cloze*) yang terbatas pada pantun empat baris. Ketiga, Tema-tema pantun yang diajarkan juga hanya terbatas pada tema-tema klasik dan berhenti pada konteks pelajaran di kelas, tidak berkembang pada pantun-pantun dalam konteks sosial yang merupakan ruang kembang kreativitas berpantun siswa. Keempat, karena latihan hanya berdasar pada pola saja, sebagian besar pantun yang dihasilkan siswa terpengaruh dan terbatas pada ide serta kosa kata pantun melayu klasik. Pantun siswa terkesan plagiat, tidak kreatif, dan jauh dari kenyataan. Dari masalah-masalah tersebut, kebutuhan yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran pantun ialah pengembangan model pembelajaran memproduksi pantun.

Penggunaan angket sebagai bagian dari tahap penelitian dan pengumpulan informasi diberikan pada 3 guru bahasa Indonesia dan 94 siswa kelas XI SMAN 2 Bondowoso. Data angket menunjukkan ketimpangan antara antusiasme siswa terhadap pelajaran pantun dengan hasil belajar memproduksi pantun. Lebih kurang 40% (37 siswa) merasa senang dengan pelajaran pantun, namun kesulitan membuat sampiran pantun, 30% (28 siswa) merasa senang dengan pelajaran pantun, namun kesulitan membuat sampiran dan isi pantun (pantun yang dibuat singkat dan tidak kreatif), 25% (25 siswa) merasa senang dengan pelajaran pantun, namun kesulitan membuat pantun dengan tema tertentu, dan hanya 5 % (4 siswa) konsisten menganggap pelajaran pantun serta proses membuat pantun itu mudah. Rasa senang dirasakan siswa karena mereka telah mengetahui konsep pantun, bukan akibat aktivitas pembelajaran. Beberapa siswa justru menganggap pantun tidak perlu diajarkan lagi karena mereka telah paham. Padahal, dari kreativitas dan otentisitas produk pantun siswa masih jauh dari apa yang diharapkan.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah model khusus untuk pembelajaran memproduksi pantun yang diberi nama model *Threshold* Pantun dengan sasaran siswa kelas XI. Karena itu, penggunaan model *Threshold* Pantun ini terbatas pada pembelajaran memproduksi pantun. Nama model diambil dari pendekatan yang digunakan yakni pendekatan *Threshold* Guthrie yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pemroduksian pantun.

Threshold dalam pembelajaran pernah dikembangkan oleh Jan Ate vanEk (1976) dalam sebuah proyek pengembangan bahasa yang diadakan oleh *The Council of Europe* di Perancis. Dari proyek

tersebut dihasilkan dua buah buku, salah satunya *The Threshold Level for Modern Language Learning in Schools* (1977). *Threshold* yang dikembangkan oleh vanEk dan model *Threshold* Pantun dalam penelitian ini berbeda. Jika *Threshold* vanEk menggunakan prinsip behavioristik *trial and error*, dalam penelitian ini model *Threshold* Pantun dikembangkan dari prinsip behavioristik *one trial learning* Guthrie. VanEk mengembangkan silabus komunikatif yang memberikan modal minimal untuk berkomunikasi. Dalam penelitian ini, yang dikembangkan adalah model pembelajaran memproduksi pantun yang diberi nama model *Threshold* Pantun. Model *Threshold* Pantun memberikan langkah-langkah pengembangan ide, pengembangan rima, dan penyesuaian pola-rima dalam memproduksi pantun.

Model ini terinspirasi oleh Yu (2007) dalam artikel jurnal Institut Perguruan Batu Lintang dengan judul Teknik Mudah Mengajar Pantun. Yu memanfaatkan ICT dalam menyediakan kosa kata dengan membuat daftar kata pembayang dalam tabel menggunakan aplikasi komputer. Perbedaan model *Threshold* Pantun dengan model ICT-Yu tersebut ialah model *Threshold* Pantun melatih siswa dalam pengembangan ide dan kosa kata pembentuk rima sedangkan dalam model ICT-Yu daftar kosa kata sebagai pembayang dapat langsung ditemukan dengan cara mengklik kata yang ingin dicari pembayangnya dalam aplikasi komputer tersebut. Model ICT-Yu tersebut memang praktis, namun kurang efektif dan tidak mengembangkan pola berpikir kritis dan asosiatif siswa. Tanpa membuat atau melihat daftar kata di komputer, siswa telah mempunyai daftar kata pada kamus linguistik mereka. Model tersebut juga belum menyinggung bagaimana cara membantu siswa mengembangkan ide/gagasan berpantun.

Model *Threshold* Pantun mengadaptasi pendekatan *Threshold* Guthrie dan *Threshold* Konsep Meyer dan Land. Pendekatan *Threshold* Guthrie merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengubah perilaku dengan memberikan stimulus yang samar (Zais, 1976:266), sedangkan *Threshold* Konsep Meyer dan Land merupakan teori perubahan konsep atau cara pandang dalam berpikir (Meyer dan Land, 2003). Dalam *Threshold* Konsep, Meyer dan Land menganggap bahwa seseorang baru dapat dikatakan belajar apabila ruang liminal konseptualnya (*threshold*) telah bekerja oleh adanya input yang bermakna. Dari kedua teori tersebut dikembangkanlah model khusus untuk pembelajaran memproduksi pantun yakni *Threshold* Pantun. Model *Threshold* Pantun

adalah pola belajar yang bertujuan memunculkan *threshold* siswa dengan memberikan stimulus yang samar dan konsep baru dalam memproduksi pantun.

Penelitian ini dikembangkan dengan sasaran peserta didik kelas XI dengan pertimbangan sebagai berikut. *Pertama*, pada Kurikulum 2013 teks Pantun diberikan untuk kelas XI. Ini merupakan hal baru karena sebelumnya pantun selalu diberikan di jenjang rendah. *Kedua*, disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik yang menginjak masa remaja (usia 15-18 tahun). Biasanya hal ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang relatif baru. Mereka cenderung berpikir alternatif dan tidak menerima begitu saja apa yang didapat. Model *Threshold* Pantun dapat diterima dengan mudah oleh siswa SMA karena pencarian ide, pencarian kata sama atau mirip bunyi, dan pola-pola pantun telah dikuasai. *Ketiga*, peserta didik SMA/MA merupakan aset bangsa yang potensial. Masa mereka adalah masa-masa proses untuk mencapai kematangan dalam berbagai aspek hingga tercapai tingkat kedewasaan. Penanaman nilai, cara berpikir kritis dan asosiatif sangat tepat diberikan pada masa tersebut.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan, penelitian dan pengembangan model *Threshold* Pantun penting untuk dilaksanakan. Produk hasil penelitian dan pengembangan model diharapkan mampu menjadi alternatif model yang dapat digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran sekaligus mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memproduksi pantun.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini secara umum adalah mengembangkan model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun kelas XI. Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai adalah (1) menghasilkan buku panduan pembelajaran memproduksi pantun yang layak dan mudah dilaksanakan dan (2) mendeskripsikan hasil uji produk.

Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan mengingat penelitian ini dapat memperkaya khasanah teori pembelajaran pantun sekaligus menjawab tuntutan profesionalitas guru dalam mengajar pantun. Alternatif model pembelajaran pantun yang selama ini cenderung monoton dan hanya memanfaatkan daya ingat seputar pantun-pantun klasik Melayu. Dengan model *Threshold* Pantun siswa diharapkan mampu aktif dan produktif mengembangkan ide serta rima dengan sekreatif mungkin tanpa bayang-bayang isi atau sampiran pantun-pantun yang telah ada.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan Borg-Gall yang dimodifikasi sesuai kebutuhan dan keterbatasan penelitian. Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah sebagai berikut.

Langkah pertama yang dilakukan adalah penelitian awal dan pengumpulan informasi. Pada langkah ini, dilakukan studi doku-mentasi dan studi lapangan, sekaligus peneliti mem-persiapkan kerangka kerja penelitian. Masalah-masalah dianalisis dan dicari formula pemecahannya berdasarkan kebutuhan siswa terkait model pem-belajaran pantun. Masalah yang ditemui disesuaikan dengan teori pantun, psikologi pembelajaran, dan teori belajar mengajar. Hal ini dilakukan demi kepentingan perumusan model yang akan dikembangkan.

Langkah kedua adalah melakukan perencanaan pengembangan. Dalam langkah ini, kegiatan yang dilakukan adalah meru-muskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan de-ngan permasalahan, me-nentukan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kompetensi dasar 3.2 yakni memproduksi teks pantun yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan, di-turunkan menjadi indikator-indikator akan menuntun guru dalam men-capai tujuan pembelajaran yakni memproduksi pantun.

Selanjutnya, langkah ketiga adalah melakukan pengembangan awal produk. Dalam langkah ini, pe-ngembang merancang *prototype* model berdasarkan data dan informasi yang diperoleh pada tahap analisis. Kegiatan yang dilakukan ialah (1) menentukan spesifikasi produk, (2) menentukan konsep produk, (3) menentukan langkah-langkah model, dan (4) me-rancang skenario pembelajaran dan draf RPP. Termasuk dalam langkah ini, merea-lisasikan desain produk (*prototype*) yang masih ber-sifat konseptual menjadi produk yang siap di-implementasikan dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Langkah kelima yang dilakukan adalah uji coba awal. Peneliti melakukan ujicoba awal dalam skala terbatas dengan melibatkan beberapa guru dan siswa. Karena prosedur penelitian hanya dapat dilakukan dalam tujuh tahap, untuk memperoleh kevalidan produk dilakukan juga uji validasi terhadap model ope-rasional yang telah dirancang. Uji ahli meliputi uji ahli bidang sastra, uji ahli bidang pembelajaran, dan uji praktisi.

Setelah melakukan uji coba awal, langkah yang kelima adalah revisi produk awal. Peneliti melakukan perbaikan terhadap produk awal berdasarkan hasil uji coba awal dan hasil validasi ahli. Perbaikan ini dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas.

Langkah keenam adalah melakukan uji lapangan. Pengembang melakukan uji lapangan dengan melibatkan 24 siswa di kelas Lintas Minat Bahasa Indonesia SMAN 2 Bondowoso tahun ajaran 2014/2015. Selama implementasi berlangsung, rancangan model yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Pengembang melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik, dan menanyakan umpan balik sebagai awal proses evaluasi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan praktisi.

Selanjutnya, langkah ketujuh adalah revisi akhir. Dalam langkah ini, pengembang melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap hasil ujicoba, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap diimplementasikan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini ialah (1) melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis, (2) mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, (3) mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran, (4) mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik. Karena keterbatasan waktu penelitian, tahap diseminasi produk dalam penelitian ini tidak dilakukan.

Instrumen utama dalam penelitian dan pengembangan ini ialah draf model *Threshold* Pantun serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, instrumen pendukung yang digunakan ialah (1) angket uji ahli sastra, ahli perencanaan pembelajaran, ahli praktisi, dan siswa, (2) lembar observasi, (3) panduan wawancara, (4) rubrik penilaian menulis pantun dan berpantun, serta (5) instrumen analisis data verbal dan numerikal. Instrumen (1) digunakan untuk melihat kevalidan dan kelayakan produk. Instrumen (2) dan (3) digunakan untuk mendapatkan data verbal guna analisis kebutuhan serta keterlaksanaan produk. Instrumen (4) digunakan untuk melihat keberhasilan siswa menggunakan produk. Instrumen (5) digunakan untuk mempermudah analisis data. Data yang dihimpun menjadi acuan revisi produk.

Uji kelayakan dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan instrumen pengembangan dan produk pengembangan dari segi sastra (teori sastra dan teori pembelajaran sastra) dan segi rancangan pembelajaran/RPP. Uji keterlaksanaan dilakukan untuk melihat bagaimana guru dapat menggunakan model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun di kelas XI. Keterlaksanaan merujuk pada kemudahan dilaksanakannya produk. Keterlaksanaan dianggap tinggi apabila guru dapat menggunakan produk dalam kondisi apapun.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan didukung oleh data kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk data yang diperoleh dari hasil dokumentasi, angket validasi, lembar observasi, dan angket respon siswa. Analisis kuantitatif digunakan untuk data yang berupa skor dari hasil validasi, observasi mengenai kelayakan dan keterlaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil pengembangan dan pembahasan penelitian dan pengembangan “Model *Threshold* Pantun untuk Pembelajaran Memproduksi Pantun Kelas XI”.

Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan meliputi dua sub, yakni (1) deskripsi produk dan (2) hasil validasi. Kedua hasil pengembangan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Deskripsi Produk

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa buku panduan model *Threshold* Pantun dengan judul “Pembelajaran Memproduksi Pantun Menggunakan Model *Threshold* Pantun untuk Kelas XI”. Model *Threshold* Pantun adalah pola belajar yang bertujuan memunculkan *threshold* siswa dengan memberikan stimulus yang samar dan konsep baru dalam memproduksi pantun. Pengembangan model *Threshold* Pantun ini terbatas pada satu kompetensi dasar yaitu KD 3.2 Memproduksi teks pantun yang koheren dan sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

Buku panduan model dicetak pada kertas B5 yang berukuran 18,2 x 27,5 cm. Proporsi margin mencakup margin atas 2,5 cm, margin bawah 2,5 cm, margin kanan 2,5 cm, dan margin kiri 2,5 cm. Huruf yang digunakan dalam buku panduan model terdiri dari beberapa jenis huruf. Untuk subbab buku menggunakan huruf *Calibri (body)* dengan ukuran 10. Sapa pembuka buku menggunakan huruf *Vivaldi* dengan ukuran 11. Untuk kata mutiara menggunakan huruf *Nyala* dengan ukuran 10 spasi menggunakan spasi 1. *Footer* diletakkan di kiri bawah menginformasikan sasaran buku dan judul buku.

Cover buku depan berwarna dominan putih dengan latar huruf transparan yang tersebar untuk menguatkan konsep bahasa, sedangkan cover belakang berwarna biru tua dengan deskripsi model *Threshold* Pantun dan kelebihan buku agar pembaca tertarik. Pada cover, model *Threshold* Pantun sebagai model yang diperkenalkan dipresentasikan dengan ikon individu berwarna kuning mengkilat berkepala bohlam (lampu). Salah satu tangan ikon tersebut menunjuk sesuatu di atas seolah sedang berpikir. Dari kepalanya (bohlam) muncul kata-kata yang memiliki kemiripan fonetik berwarna ungu dan biru tua yang berada pada level *threshold* yang diperlukan untuk membangun rima pantun. Kata yang dipilih berpijar berwarna kuning dan jingga menandakan adanya aktivasi *threshold*. Saat itulah *eureka* (AHA!) terjadi. Ilustrasi tersebut menggambarkan proses *threshold* pada pengembangan rima dalam memproduksi pantun.

Sajian buku menggunakan banyak warna untuk menghindari kesan monoton. Warna yang digunakan berbeda pada tiap bab untuk mengikat bab dan memudahkan pembaca membedakan bagian bab yang dibaca. Gambar yang disajikan berupa foto implementasi yang diperoleh dari tahap ujicoba. Gambar tersebut berfungsi memberi gambaran visual bagi pembaca mengenai penerapan model dalam pembelajaran. Pada halaman-halaman tertentu di bagian atas atau bawah halaman terdapat kata mutiara yang berfungsi sebagai *intermezzo* dan penumbuh motivasi intrinsik bagi pembaca.

Buku panduan "Pembelajaran Memproduksi Pantun Menggunakan Model *Threshold* Pantun untuk Kelas XI" terdiri atas lima bab. Bab 1, Pendahuluan, berisi latar belakang, tujuan panduan, sasaran pemakai, prasyarat penggunaan model, dan posisi model dalam kurikulum. Bab 2, *Threshold*, merupakan landasan teori berisi pendekatan *Threshold* Guthrie dan *Threshold* Konsep Meyer dan Land yang mendasari

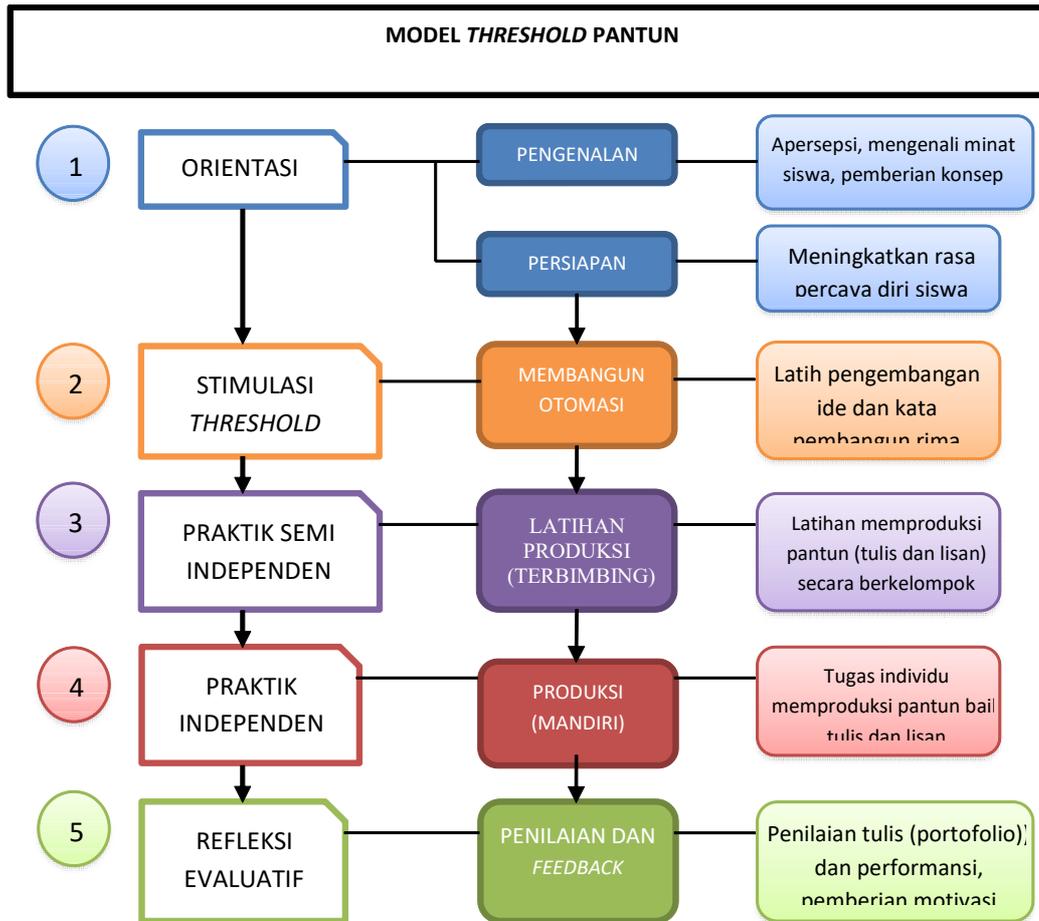
model *Threshold* Pantun. Bab 3, Model *Threshold* Pantun berisi definisi model, fokus dan tujuan model, prinsip kerja dan karakteristik model, rasional dan relevansi model, sintak model, ketercapaian *threshold*, serta keunggulan dan keterbatasan model. Bab 4, Aplikasi Model *Threshold* Pantun dalam Pembelajaran, menjelaskan target, materi, topik, langkah-langkah pemroduksian, peng-kondisian kelas, langkah-langkah atau skenario pembelajaran dari perencanaan, pelaksanaan, dan pe-nilaian. Bab 5, Penutup, berisi saran-saran penulis kepada guru.

Pemroduksian pantun dengan model *Threshold* Pantun mencakup kegiatan pengembangan ide, pengembangan rima, dan penyesuaian pola-rima. Model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun memiliki tahapan-tahapan pembelajaran yakni (1) orientasi, (2) stimulasi *threshold*, (3) praktik semi independen, (4) praktik independen, dan (5) refleksi evaluatif.

Pertama, tahap orientasi. Guru memberikan apersepsi tentang konsep pantun dengan cara memberikan pertanyaan seputar pantun. Bila diperlukan, guru menjelaskan secara garis besar bentuk-bentuk pantun dan jenis-jenis pantun. Orientasi juga dapat dilakukan dengan memutar lagu dengan teks pantun seperti Pak-Ketipak-Ketipung, Rasa Sayange, atau Selayang Pandang. Cara ini dapat mengingatkan siswa tentang bentuk pantun sekaligus menikmatinya. Siswa dapat menangkap pesan-pesan lagu dan akan terkesan terhadap pantun. Guru juga dapat memutar video lomba berpantun atau tradisi berpantun budaya lokal, misalnya tradisi *palang pintu* dari daerah Jawa Barat untuk memperkaya khasanah pengetahuan siswa mengenai pantun. Guru perlu menyampaikan informasi-informasi yang belum diketahui siswa mengenai pantun. Kegiatan ini dapat menggugah rasa bangga dan rasa memiliki siswa akan pantun sebagai sastra dan budaya nusantara.

Guru meningkatkan kesadaran dan kepekaan siswa terhadap dunia disekelilingnya, seperti masalah-masalah politik di berita televisi, masalah kesulitan ekonomi, isu-isu sosial, dan tentu saja moral yang dapat dijadikan sebagai topik pantun.

Selain itu, guru meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berpantun. Siswa didorong agar tidak ragu dalam membuat larik-larik pantun. Siswa tidak perlu takut salah atau takut pantunnya jelek. Siswa diyakinkan bahwa berpantun seharusnya terasa bebas, tanpa beban, dan seperti berkata-kata. Aturan yang ada dalam pantun hendaknya jangan sampai membatasi kreativitas siswa.



Gambar 1. Sintak Model *Threshold* Pantun untuk Pembelajaran Memproduksi Pantun Kelas XI

Kedua, tahap stimulasi *threshold*. Guru membangun otomasi *threshold* siswa dengan memberi stimulus gambar dalam kegiatan pengembangan ide dan stimulus kata dalam kegiatan pengembangan rima. Siswa dibimbing untuk menangkap pesan dari gambar yang disajikan. Siswa dibimbing untuk menyebutkan kata sama/mirip bunyi dari kata yang disebutkan guru. Guru meningkatkan respon siswa terhadap stimulus yang diberikan secara berkelanjutan dengan memberi batasan waktu.

Ketiga, tahap praktik semi independen. Praktik semi independen merupakan kelanjutan dari proses stimulasi *threshold*. Pada tahap ini, prinsip otomasi *threshold* dilanjutkan secara alami oleh siswa. Guru memonitor kegiatan siswa berpraktik memproduksi pantun dan kondisi kelas agar tetap kondusif. Guru memastikan setiap siswa berpraktik mencapai *threshold*nya.

Keempat, tahap praktik independen. Siswa memproduksi pantun secara mandiri baik tulis maupun lisan dengan batasan waktu yang telah ditentukan

guru. Guru menghindari dan mencegah kondisi atau konsekuensi yang aversif yang dapat mengganggu proses belajar. Pada kegiatan praktik independen sekaligus berfungsi sebagai alat evaluasi. Dari praktik independen baik tulis maupun lisan, guru dapat mengukur keberhasilan pembelajaran dan ketercapaian tujuan belajar.

Kelima, tahap refleksi evaluatif. Guru menilai pantun siswa. Guru mengambil beberapa pantun yang salah dan meminta siswa untuk menyunting secara bersama-sama. Dengan begitu, siswa dapat mengukur kemampuan diri. Guru memberikan refleksi dan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap pantun. Refleksi dalam model ini penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa, rasa cinta terhadap pantun, serta meningkatkan motivasi siswa. Refleksi tidak harus selalu hadir di tiap akhir pembelajaran. Refleksi selalu memberikan *feedback* dari apa yang telah dipelajari siswa dengan fenomena yang ada di masyarakat sehubungan masalah perkembangan pantun, pantun di konteks-konteks sosial, dan bagaimana me-

ngembangkan pantun. Guru harus menunjukkan sikap positif dan optimis bahwa siswa mampu mengembangkan pantun sebagai sastra kebanggaan masyarakat melayu.

Langkah-langkah pemroduksian pantun dengan model *Threshold* Pantun dilakukan melalui kegiatan pengembangan ide, pengembangan rima, dan penyesuaian pola-rima pantun.

Pada kegiatan pengembangan ide, guru memberikan stimulus berupa gambar atau ilustrasi cerita. Kegiatan pengembangan ide meliputi aktivitas (1) memperhatikan (*paying attention*), (2) mengingat (*memorizing*), (3) berpikir secara mendalam (*internalization*), (4) menentukan pesan untuk dijadikan ide pantun, dan (4) mereproduksi ide menjadi kata atau kalimat.

Pada kegiatan pengembangan rima, terdapat dua rangkaian kegiatan yaitu mencari kata sama bunyi pembangun rima dengan teknik Gaung Bersambut dan menyebarkan rima atau *rhyme spreading*. Gaung Bersambut dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan kata sama atau mirip bunyi (kesamaan unsur fonetik) untuk dijadikan rima pada larik pantun, baik di tengah maupun di akhir larik. Munculnya kata-kata sama atau mirip bunyi adalah dampak aktivasi *threshold* kata yang memiliki kesamaan unsur fonetik. Persamaan/kemiripan bunyi kata pada kegiatan Gaung Bersambut difokuskan pada suku kata akhir. Jadi, jika kata '*bedak*' yang akan dicari kata sama/mirip bunyinya, maka gaung bersambunya ialah '*badak*', '*bajak*', '*pasak*', '*budak*', dan seterusnya, dan bukannya '*belah*', '*betah*', '*beras*', '*besar*'. Teknik Gaung Bersambut diberikan dengan cara guru memberikan sebuah kata dan meminta siswa menyebutkan dan mendaftar kata sama bunyi dengan kata yang disebutkan oleh guru. Misalnya, guru mengatakan '*bakal*', maka siswa dapat menyebutkan kata yang sama atau mirip bunyi dengan kata '*bakal*' yakni '*batal*', '*bakar*', '*bangsal*', dan sebagainya.

Kelemahan teknik Gaung Bersambut adalah siswa hanya mengandalkan pengetahuan linguistiknya sendiri-sendiri. Kosakata yang dikumpulkan belum tentu banyak. Hasil Gaung Bersambut yang dilakukan secara individu cenderung terbatas dibanding bila kata-kata dikumpulkan bersama-sama siswa yang lain. Karena itu, Gaung Bersambut divariasikan dalam bentuk permainan kata dalam kelompok yakni "Bermain Jejak Kata" atau *Trace-wordplay*.

Trace-wordplay memiliki kelebihan dibanding Gaung Bersambut. Karena dilakukan bersama-sama oleh beberapa orang siswa (menerapkan sistem iur atau menyumbang) maka kata sama atau mirip yang terkumpul akan lebih banyak. *Trace-wordplay* mampu memperkaya pengetahuan linguistik siswa, khususnya perbendaharaan kosa kata. Kekurangannya ialah waktu yang dibutuhkan relatif lebih lama dibanding Gaung Bersambut. *Trace-wordplay* membutuhkan waktu yang bersifat teknis, seperti waktu siswa berkumpul dan waktu jeda pada tiap kata yang keluar.



Gambar 2. Siswa Melakukan *Trace-wordplay*

Trace-wordplay dilakukan siswa dengan teman sebangku atau dalam kelompok kecil (2-4 orang). Salah seorang siswa memberikan kata misalnya "pacar" dan "sedih". Siswa lain secara bergilir harus menyebutkan kata yang memiliki kesamaan atau kemiripan bunyi seperti kata: [pasar], [acar], [papar], [nyasar], dan sebagainya dalam tempo yang ditentukan. Satu siswa satu kata, diberi jeda dengan dua kali tepuk untuk memberikan waktu berpikir (seperti permainan tradisional). Permainan berakhir apabila siswa tidak dapat menemukan kata yang mirip.

Setelah mengumpulkan kata dari Gaung Bersambut atau *Trace-wordplay*, selanjutnya ialah melakukan *rhymespreading*. *Rhymespreading* adalah teknik yang dilakukan untuk membangun rima dari kata-kata yang telah dikumpulkan dengan teknik Gaung Bersambut atau *Trace-wordplay*. Dalam teknik ini siswa memilih dan menyebarkan kata sama atau mirip bunyi dan mengembangkannya menjadi larik pantun.

Pada penyesuaian pola dan rima pantun siswa hanya perlu memperhatikan pola pantun dan berapa rima yang diperlukan. Penyesuaian pola-rima berfungsi dapat memudahkan siswa membuat pantun yang terdiri lebih dari satu bait, seperti pada seloka dan talibun. Dengan teknik ini, siswa dapat memiliki gambaran awal tentang berapa rima yang harus ia buat dan untuk berapa larik. Misalnya talibun 8 baris

memiliki rima a-b-c-d- a-b-c-d. Dengan demikian siswa tahu bahwa mereka perlu menentukan 4 kata dengan bunyi berbeda, dan harus mencari kata sama atau mirip bunyinya dengan metode Gaung Bersambut, baru dapat menerapkan teknik *rhymespreading* pada tiap larik. Langkah-langkah penyesuaian pola-rima ialah (1) menentukan bentuk pantun yang akan dibuat, (2) untuk mempermudah, buatlah larik isi terlebih dahulu, (3) memperhatikan pola rima dalam tiap bait, (4) mengumpulkan kata-kata pembangun rima, (5) menerapkan *rhymespreading* sesuai pola rima pantun. Berikut contoh pemroduksian pantun dengan penyesuaian pola-rima.

Bermain riang bersama.....paus
 Lelah tangan tak mampumengayuh
 Menjemur baju berwarna.....merah
 Baju dihempas air.....berbuih
 Akankah cinta menjadi aus
 Karena rindu lama tak bersauh
 Haruslah ikhlas hati berserah
 Biar perlahan hilanglah pedih

Tabel 3. Perolehan Gaung Bersambut

Kata	kerah	perih	haus	jauh
Hasil	perah serah merah	pedih sedih bedih	aus kaus paus	sauh kayuh pauh

Terapkan teknik *rhymespreading* dan kembangkan menjadi larik pantun!

Prinsipnya, perhatikan pola pantun atau larik yang terisi, ambil rimanya, lalu cari kata sama/mirip bunyi (rima) dari kata yang diambil dengan Gaung Bersambut. Terapkan teknik *rhymespreading* pada setiap pola atau pola yang rumpang (kosong). Kembangkan kata (rima) tersebut menjadi larik pantun, baik larik sampiran atau larik isi. Lalu, sunting menjadi pantun yang koheren. Perlu diingat bahwa larik pantun tidak memiliki prinsip kelogisan dan keteraturan seperti kalimat. Untuk menciptakan larik-larik pantun dibutuhkan daya kreasi dan imajinasi.

Hasil Validasi

Berdasarkan validasi ahli dan lapangan, model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun telah dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai 73,8% untuk teori pemroduksian pantun model *Threshold* Pantun, 94,2% untuk perencanaan pem-

belajaran model *Threshold* Pantun, dan 87% untuk kesesuaian model dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Dari skor yang diberikan oleh validator ahli sastra, ahli perancangan pembelajaran, dan ahli praktisi dapat disimpulkan model secara teoritis layak untuk diimplementasikan.

Dari hasil ujicoba diperoleh data bahwa siswa memberi respon positif terhadap model *Threshold* Pantun. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase angket 95,83% siswa menjawab pembelajaran memproduksi pantun dengan model *Threshold* Pantun adalah mudah, 100% siswa menjawab senang terhadap pembelajaran memproduksi pantun menggunakan model *Threshold* Pantun, 70,83% siswa menjawab tertarik untuk memproduksi pantun, dan 83,33% siswa tidak lagi kesulitan dalam memproduksi pantun. Dengan demikian, model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun kelas XI secara praktis layak untuk diimplementasikan.

PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan (1) relevansi model terhadap proses kreatif memproduksi pantun, (2) alternatif pemroduksian pantun, (3) keunggulan dan keterbatasan model, (4) implementasi model, dan (5) saran. Kelima bahasan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Relevansi Model Threshold Pantun terhadap Proses Kreatif Memproduksi Pantun

Selama ini, belajar pantun dianggap sebagai suatu yang mudah. Pembelajaran pantun diberikan dengan dengan metode penugasan mengisi pola rumpang yang terbatas pada jenis pantun 4 baris. Tema-tema yang disajikan hanya terbatas pada tema-tema pantun klasik. Pantun dianggap sebagai karya sastra yang sederhana, umum, sehingga tidak lagi menjelaskan teknik pemroduksian pantun secara rinci. Guru tidak mengasah siswa untuk secara aktif mengembangkan ide dan kosa kata dalam membuat pantun. Akibatnya, siswa hanya mampu memproduksi pantun dengan bayang-bayang pantun yang telah ada. Pantun siswa menjadi tidak kreatif dan otentik. Pembelajaran pantun seharusnya sampai pada aktivitas kreatif sastra di mana siswa dilatih mengembangkan daya asosiasi dan kreativitasnya dalam memproduksi pantun.

Pada kurikulum 2004, pembelajaran sastra telah diarahkan untuk tidak sekadar belajar tentang sastra

tetapi lebih melibatkan diri melalui kegiatan apresiasi sastra, kritik sastra, dan kreatif sastra. Terlebih dalam kurikulum 2013, pembelajaran memproduksi pantun menjadi teks yang wajib dipelajari siswa. Namun, ternyata cita-cita tersebut tidak mudah untuk diterapkan di lapangan. Hingga kini, pembelajaran pantun masih terjebak pada model pembelajaran konvensional yang menitikberatkan pada nilai-nilai yang dibawa pantun. Pembelajaran pantun sering kali terfokus pada kegiatan apresiasi sastra bukan pada kegiatan kreatif-produktif sastra.

Kegiatan berpantun sebagai sastra lisan mencerminkan nilai-nilai filosofis masyarakat Melayu. Pantun merupakan manifestasi pemikiran, perenungan, dan pencerminan masyarakat terhadap segala dinamika hidup dan kehidupan mereka, termasuk pola berpikir dan merasa, tata aturan dan kaidah-kaidah kehidupan, tata perilaku dan kebiasaan-kebiasaan, dan lain-lain. Pantun lahir, tumbuh, dan berkembang di dalam koridor dari, oleh, dan untuk masyarakat.

Pendekatan *Threshold* Guthrie dan *Threshold* Konsep Meyer-Land sesuai untuk pengembangan pembelajaran memproduksi pantun. Pembelajaran memproduksi pantun untuk SMA seharusnya sudah tidak lagi ditekankan pada penanaman konsep pantun. Peserta didik telah menerima konsep pantun sejak di bangku SD dan SMP. Konsep pantun telah ada dan hanya perlu untuk diperkuat. Dengan demikian, yang perlu ditekankan ialah kegiatan kreatif berpantun melalui praktik menulis dan performansi. Keterampilan berpantun akan diperoleh bila pembelajaran pantun bukan hanya mengajarkan pantun, tetapi mengajarkan bagaimana mengungkapkan pikiran dengan mengolah bahasa secara indah dan santun dalam berpantun secara kontekstual.

Model *Threshold* Pantun adalah pola belajar yang bertujuan memunculkan *threshold* siswa dengan memberikan stimulus yang samar dan konsep baru dalam memproduksi pantun. Model *Threshold* Pantun yang memberikan stimulus samar secara bertahap dalam mengembangkan ide dan rima serta praktik memproduksi pantun dengan batasan waktu akan menciptakan respon yang tanpa disadari. Apabila sejumlah proses telah menjadi rutin menjadi maka proses tersebut menjadi otomatis sehingga memerlukan hanya sedikit atensi sadar. Dengan demikian, diharapkan model *Threshold* Pantun dapat melekat pada siswa.

Model *Threshold* Pantun membangun otomatisasi ide serta rima, sehingga memproduksi pantun baik secara tulis maupun lisan menjadi cepat. Model *Threshold* Pantun akan membantu siswa dalam memproduksi pantun dalam bentuk dan jenis yang beragam. Selain itu, siswa belajar memproduksi pantun dengan langkah-langkah yang jelas disertai suasana yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan produktif kreatif.

Kurangnya pemahaman siswa bukan dikarenakan tingkat kemampuan mereka yang kurang melainkan kurangnya sikap belajar dan tingkat komitmen untuk bertindak (Higgs, 2013:19). Untuk beberapa siswa, belajar merupakan perjalanan menemukan sendiri pemahaman mereka. Namun, bagi mereka yang tidak dapat menemukan sendiri, guru perlu membuat rute untuk membimbing mereka memperoleh pemahaman baru. Dengan model *Threshold* Pantun, guru dapat memanfaatkan ruang liminal (*threshold*) siswa dalam menghubungkan pengetahuan dan pemahaman agar daya kreativitas berpantun mereka berkembang.

Threshold tidak dapat dipisahkan dari aktivitas berpikir. Berpikir merupakan eksplorasi pengalaman yang dilakukan secara dalam untuk mencapai suatu tujuan (deBono, 1992:34-36). Dengan berpikir, manusia menata kembali persepsi, pengetahuan, dan pengalaman, sampai seseorang memiliki pandangan yang lebih jelas terhadap sesuatu. Kegiatan berpikir dapat meliputi kegiatan memperhatikan (atensi), mengingat, merenung, menentukan dan seterusnya. Atensi membawa peristiwa-peristiwa (pengalaman, pengetahuan, ingatan) ke alam kesadaran (Solso, 2008:93). Prinsip-prinsip tersebut diberikan pada kegiatan pengembangan ide pantun.

Selain keterampilan berpikir, permainan juga merupakan hal penting dalam model ini. Pemberian materi disajikan dalam bentuk permainan agar dapat lebih mudah dipahami sekaligus memberikan kesan yang menyenangkan bagi siswa. Apabila input telah dirasa bermanfaat, penting, dan berkesan, maka otak akan mengirim informasi tersebut ke dalam memori jangka panjang (*long-term memory*).

Praktik permainan mengembangkan keterampilan berpikir (deBono, 1992:142). Dalam permainan seseorang dituntut untuk berpikir tentang strategi, persiapan, keputusan atau sebagainya. Situasi permainan merupakan situasi ideal untuk mengembangkan keterampilan berpikir.

Dalam konteks sosial, setiap situasi membutuhkan keterampilan berpikir tersendiri yang lebih

kompleks dibandingkan permainan. Maka dari itu, tema-tema permainan yang dilakukan dalam model ialah tema-tema yang dekat dengan kehidupan nyata dan disajikan dengan situasi atau stimulus yang beragam. Dengan cara demikian, model *Threshold* Pantun akan lebih bermakna daripada model konvensional atau pengisian pola rumpang.

Mengolah kata juga merupakan hal yang penting dalam pemroduksian pantun. Mengolah kata seharusnya tidak menjadi hal yang sulit untuk dilakukan karena setiap manusia yang berbahasa telah memiliki kamus kata dalam leksikon mental. Seseorang hanya perlu memilah dan memilih kata mana yang tepat untuk digunakan. Dengan memanfaatkan prinsip retrieval kata, bahwa kata dapat “memanggil” kata lain yang memiliki ciri-ciri fonetik, maka membangun rima pantun (sama bunyi) akan lebih mudah. Begitu pula dalam retrieval konsep atau makna. Konsep, makna, peristiwa, dan hal-hal lain yang berhubungan akan membentuk jaring-jaring semantik. Dalam model *Threshold* Pantun, prinsip-prinsip tersebut bekerja di ambang sadar dan tanpa disadari oleh siswa akibat hubungan kedekatan (*contiguity*) antara stimulus-respon.

Alternatif Pemroduksian Pantun dalam Model Threshold Pantun

Model *Threshold* Pantun memberikan beberapa cara dalam memproduksi pantun. Selama ini, memproduksi pantun harus selalu dimulai dari isi. Kenyataannya, pantun dapat dimulai dari membuat sampiran terlebih dahulu baru kemudian isinya. Di beberapa situasi, melalui uji terbatas, jika siswa disuruh membuat pantun dengan tema bebas siswa merasa sulit memulai untuk memproduksi pantun dari isi terlebih dahulu. Kesulitan itu justru terletak pada proses menentukan tema. Siswa bingung menentukan tema apa yang baik dan menarik untuk dibuat pantun. Namun, apabila siswa disuruh membuat pantun dengan tema, mereka kesulitan membuat sampirannya. Rata-rata siswa menganggap pantun mudah, akan tetapi apabila disuruh membuat pantun mereka merasa kesulitan.

Untuk menjawab hal tersebut, model *Threshold* Pantun memberikan alternatif bagaimana cara memproduksi pantun. Dengan alternatif cara pemroduksian pantun, konsep bahwa pantun haruslah dibuat dari isi terlebih dahulu dipatahkan. Pantun dapat dibuat hanya dengan modal sebuah kata, sebuah kalimat, dan juga pola-rima bentuk pantun.

Bahan dasar memproduksi pantun adalah ide. Sebenarnya kata, kalimat, dan pola-rima pantun merupakan perwujudan dari sebuah ide. Memproduksi pantun bisa dimulai dari sampiran ataupun isi terlebih dahulu.

Setiap orang memiliki daya dan proses kreativitas yang berbeda-beda. Sastra bekerja melalui jiwa, kepekaan, kedalaman, dan rasa. Maka, cara yang membebaskan adalah cara yang lebih baik dalam proses kreatif sastra. Dengan alternatif cara memproduksi pantun model *Threshold* Pantun, siswa bebas menggunakan cara mana sesuai kebutuhannya. Cara yang bebas akan mendukung proses berpikir kreatif siswa. Berikut alternatif cara yang diberikan dalam model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun kelas XI.

Pertama, jika ide diwujudkan menjadi sebuah kata, langkah selanjutnya adalah menggunakan teknik Gaung Bersambut untuk menemukan kata sama atau mirip bunyi untuk mengembangkan rima. Jika rima pantun a-a-a-a, maka cukup satu kata yang dicari kata sama atau mirip bunyinya. Namun, jika rima pantun a-b-a-b, maka membutuhkan 2 kata. Setelah itu dilanjutkan dengan teknik *rhyme spreading*. Kembangkan rima yang telah disebar menjadi larik sampiran dan isi pantun. Pada proses ini siswa dapat membuat sampirannya terlebih dahulu sedangkan isi dapat hadir belakangan. Lebih tepat digunakan apabila pantun yang diinginkan tidak terkait dengan tema (pantun bebas).

Kedua, jika ide diwujudkan menjadi kalimat, maka langkah selanjutnya adalah siswa dapat mereproduksi kalimat tersebut diubah menjadi larik isi. Dari larik isi yang telah dibuat, ambil rima akhirnya untuk menentukan rima pembayang. Gunakan teknik Gaung Bersambut atau *Trace-wordplay* untuk mencari kata sama atau mirip bunyi. Sebarkan kata sama atau mirip bunyi tersebut pada larik yang belum dibuat untuk menciptakan bagian sampiran. Kembangkan rima (kata) menjadi larik sampiran. Lebih tepat digunakan apabila pantun yang diinginkan terkait dengan tema/situasi tertentu.

Ketiga, jika dimulai dari pola, maka sebelumnya siswa perlu menentukan bentuk pantun yang akan dibuat. Siswa dapat menentukan dua kata atau lebih yang nanti akan dicari kata sama atau mirip bunyinya. Setelah terkumpul kata-kata untuk rima pantun, kata-kata sama bunyi disebar di akhir tiap larik sesuai ketentuan pola pantun (*rhyme spreading*). Masing-masing kata dikembangkan menjadi larik sampiran dan isi pantun. Dengan teknik ini, siswa dapat mem-

buat sampiran terlebih dahulu baru isi pantun, atau sebaliknya asalkan rima masing-masing larik telah terisi. Lebih tepat digunakan apabila pantun yang diinginkan berupa seloka atau talibun.

Adanya variasi teknik memproduksi pantun, memberikan alternatif cara mana yang mudah untuk dilakukan pada situasi-situasi tertentu disesuaikan dengan bentuk dan pola pantun yang akan dibuat. Meskipun masing-masing cara tersebut berbeda tahap dan fungsinya, akan tetapi hal itu akan mudah dilakukan siswa karena prinsip otomatisasi (stimulasi *threshold*) dalam mengembangkan ide dan mengembangkan rima telah dibangun pada tahap stimulasi.

Perbendaharaan kosakata dan kemampuan berbahasa siswa sangat mempengaruhi produk pantun. Akan tetapi, hal itu tidak mempengaruhi ketercapaian *threshold*. *Threshold* dikatakan tercapai apabila siswa telah mampu memunculkan ide dan kata-kata sesuai kapasitas kamus minda mereka masing-masing. Maka, apabila ada siswa yang misalnya hanya dapat menyebutkan sedikit kata sama bunyi, mungkin perbendaharaan kosakatanya memanglah sedikit. Terdapat cara-cara khusus untuk mengembangkan perbendaharaan kosa kata, salah satunya dengan membaca. Walaupun demikian, tidak menutup kemungkinan dengan berlatih Gaung Bersambut atau bermain *trace-wordplay* akan dapat memperkaya kosakata sama bunyi siswa. Karena semakin sering kata tersebut di"panggil" (*retrived*), maka kata tersebut akan aktif di minda kita dan akan berdampak pada keterampilan berbahasa kita.

Keunggulan dan Keterbatasan Model Threshold Pantun

Keunggulan model Threshold Pantun ialah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran pantun menjadi aktif, produktif, dan menyenangkan. Kedua, kegiatan-kegiatan dalam model memberi dampak bagi siswa untuk berpikir asosiatif. Ketiga, siswa dapat dengan cepat memproduksi pantun dalam konteks apapun. Keempat, siswa terhindar dari bayang-bayang sampiran atau isi pantun Melayu klasik. Kelima, pantun siswa berangkat dari nilai bukan sebaliknya. Keenam, teknik dalam model dapat melatih dan mengembangkan kosakata siswa. Ketujuh, sesuai untuk pembelajaran berbasis proyek. Kedelapan, menumbuhkembangkan daya saing siswa. Kesembilan, model memungkinkan pantun dapat dipelajari dalam segala bahasa.

Keterbatasan model *Threshold* Pantun ialah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran dengan menggunakan model *Threshold* Pantun membutuhkan keseriusan siswa serta kontrol guru yang ketat. Kedua, penggunaan model membutuhkan keseriusan siswa serta kontrol guru yang ketat. Ketiga, model tidak menyentuh aspek gaya bahasa/majas atau metafora (kiasan). Keempat, Tarung Pantun tidak memberikan kesempatan yang adil.

Implementasi Model Threshold Pantun dalam Pembelajaran

Model *Threshold* Pantun yang diimplementasikan dalam pembelajaran memproduksi pantun kelas XI yang dapat dilaksanakan dalam 2 x 2 jam pelajaran, akan tetapi terkesan terlalu terburu-buru. Pembelajaran memproduksi pantun dengan model *Threshold* Pantun yang dilaksanakan hanya 2 kali pertemuan terlalu memberi tekanan kepada siswa. Walaupun siswa berhasil mengerjakan tugas (praktik) memproduksi karmina, pantun biasa, seloka, dan talibun dalam satu pertemuan, banyak dari mereka mengaku kelelahan. Faktor lelah dan capek dapat mengurangi kualitas produk siswa dan kesuksesan pembelajaran. Oleh karena itu, implementasi model *Threshold* Pantun selanjutnya disarankan untuk dilakukan minimal 3 x 2 jam pelajaran (tiga pertemuan). Dengan demikian, guru memiliki waktu yang lebih banyak untuk memberikan refleksi dan melakukan penyuntingan.

Namun, jalan keluar tersebut mungkin saja berdampak sebaliknya. Struktur pantun yang sederhana dan telah dimengerti siswa, dapat menyebabkan kebosanan apabila terlalu sering diulang. Faktor kebosanan juga sangat berpengaruh terhadap kualitas belajar siswa. Untuk itu, yang harus lebih diperhatikan ialah tahap orientasi dan stimulasi *threshold*. Guru dapat bereksplorasi secara lebih mendalam pada kedua tahap tersebut. Siswa harus benar-benar dirangsang minatnya terhadap pantun. Untuk merangsang minat siswa, guru dapat memutar video seputar pantun, baik fenomena berpantun dalam komunikasi sehari-hari, budaya berpantun masyarakat, serta lomba-lomba pantun seperti yang sering diadakan di Malaysia.

Hasil ujicoba menunjukkan bahwa penerapan model *Threshold* Pantun mampu memberikan sumbangsih dan manfaat terhadap proses pembelajaran memproduksi pantun. Model *Threshold*

Pantun memudahkan siswa dalam hal mengembangkan ide atau tema pantun, mengembangkan rima pantun, serta memudahkan memproduksi pantun panjang seperti seloka dan talibun. Teknik-teknik dalam kegiatan pengembangan ide dan pengembangan rima mudah untuk dilakukan sehingga pembelajaran memproduksi pantun dengan menerapkan model *Threshold* Pantun terasa lebih jelas dan menyenangkan.

Penerapan model *Threshold* Pantun dalam pembelajaran memproduksi pantun memberi dampak positif terhadap siswa yaitu (1) merangsang, mengaktifkan, dan menguatkan pengetahuan siswa melalui stimulus gambar atau kata yang diberikan, (2) merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif masing-masing siswa dalam memproduksi pantun, (3) meningkatkan minat siswa belajar memproduksi pantun baik secara tulis maupun lisan, (4) meningkatkan keterampilan siswa dalam memproduksi pantun dalam beragam bentuk dan jenis pantun, (5) meningkatkan kepercayaan diri atau keberanian siswa dalam berpantun, dan (6) mendorong munculnya sikap kompetitif dan produktif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan penelitian dan pengembangan ini adalah model *Threshold* Pantun untuk pembelajaran memproduksi pantun kelas XI secara teoretis dan praktis telah berterima dan layak untuk diimplementasikan. Untuk implementasi lebih lanjut, perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan ketersediaan alokasi waktu. Model *Threshold* Pantun masih mungkin digunakan di jenjang SMP dengan penyesuaian materi dan pemberian stimulus karena model *Threshold* Pantun membutuhkan aktivitas berpikir yang cukup tinggi, namun model ini tidak cocok digunakan pada jenjang rendah (SD).

Saran

Sebagai langkah pemanfaatan produk, guru disarankan untuk menerapkan model *Threshold* Pantun agar siswa dapat berlatih memproduksi pantun dengan cepat dan tepat. Peserta didik disarankan agar terlibat aktif dalam pembelajaran memproduksi pantun menggunakan model *Threshold* Pantun karena dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam mengolah ide dan membangun rima,

sehingga pantun yang dihasilkan lebih orisinal dan otentik. Pengembang lain dapat mengambil inspirasi dari penelitian dan pengembangan ini untuk melakukan penelitian dan pengembangan serupa untuk kompetensi atau mata pelajaran yang lain, misalnya pembelajaran puisi atau syair dan gurindam. Karena penelitian dan pengembangan ini tidak sampai pada penyebaran produk, maka sebagai saran diseminasi produk dapat disosialisasikan di forum MGMP, ditulis sebagai artikel atau jurnal nasional, atau diunggah melalui media internet.

DAFTAR RUJUKAN

- deBono, Edward. 1976. *Theaching Thinking*. London: Pelican Book.
- Higgs, Bettie. 2014. *Threshold Concepts: Navigating the Route*. Dalam O'Mahony, Catherine dkk (Eds), *Threshold Concepts: From Personal Practice To Communities of Practice*. Proceedings of the National Academy's Sixth Annual Conference and the Fourth Biennial *Threshold* Concept Conference (E-Publication). Ireland: NAIRTL.
- Man, Siti Hajar Che. 2013. *Kelestarian Pantun: Rencah dan Leluhur Bangsa Dulu, Kini dan Selamanya*. Lembaga International Journal of The Malay World and Civilisation (Iman) 1(1), 2013: 75 – 81. Malaysia.
- Meyer, Jan dan Ray Land. 2003. *Threshold Concepts and Troublesome Knowledge. Linkages to Ways of Thinking and Practising*. (Enhancing Teaching-Learning Environments). E-Publication. University of Edinburg. ETL Project (Online) <http://www.ed.ac.uk/etl>, diakses 17 Oktober 2013.
- Musa, Hashim Hj. dkk. 2012. *Hati Budi Melayu: Kajian Keperibadian Sosial Melayu Ke Arah Penjanaan Melayu Gemilang*. GEMA: *Journal of Language Studies* 163 Volume 12(1), (Online), http://www.ukm.my/ppbl/Gema/GEMA%20vol%2012%20%281%29%202012/pp_163_182.pdf, diakses 22 Juni 2014.
- Salleh, Muhammad Haji. 1998. *Sejarah Pantun . Sejarah dalam Empat Baris* (Online), (<http://pantun.usm.my/sejarah.asp>), diakses 29 Februari 2015.
- Showalter, Elianor. 2003. *Teaching Literature*. UK: Blackwell Publishing.
- vanEk, Jan Ate. 1977. *The Threshold Level for Modern Language Learning in Schools. France: The Council of Europe*.
- Yu, Razali bin Haji. 2007. *Teknik Mudah Mengajar Pantun*. Seminar Penyelidikan Pendidikan Institut

Perguruan Batu Lintang. E-journal. (Online), (<http://www.ipbl.edu.my/portal/penyelidikan/seminarpapers/2007/bengkell/razalibengkellPBLfp.pdf>), diakses 24 November 2013.

Yulianti, Pupun. 2014. *Kamus Lengkap Pantun Asli Indonesia*. Tangerang: Lembar Pustaka Indonesia.
Zais, Robert S. 1976. *CURRICULUM: Principles and Foundations*. New York: Harper and Row Publisher.