

Pemanfaatan Sampah Dalam Pembelajaran Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMPN
2 Lemahabang Dengan Menggunakan Metode Star

*Utilization of Waste in Learning Fantasy Stories for Class VII Students at SMPN 2
Lemahabang Using the Star Method*

¹Irma Haryani, ²Nuriyah

^{1,2}Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

Email : xaveiraadema@gmail.com, nuriyahdiraf5@gmail.com

Abstrak

Artikel ini menjelaskan bagaimana sampah dimanfaatkan dalam pembelajaran cerita fantasi. Menurut sebagian orang sampah merupakan hal yang tidak memiliki manfaat sehingga keberadaannya sering terabaikan. Sekolah sebagai suatu lembaga yang di dalamnya terdiri atas banyak orang menjadi penyumbang sampah tetap setiap harinya. Sampah-sampah yang terdapat di sekolah kebanyakan merupakan sampah kering seperti plastik dan kardus. Dengan adanya kondisi seperti itu akhirnya penulis berinisiatif melakukan pembelajaran inovatif dengan menggunakan media sampah dengan judul “*Pemanfaatan Sampah dalam Pembelajaran Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII D di SMPN 2 Lemahabang dengan Menggunakan Metode STAR*”. Pemanfaatan sampah dalam pembelajaran tersebut diharapkan dapat mengubah paradigma berpikir siswa yang semula beranggapan bahwa sampah itu tidak memiliki nilai menjadi memiliki nilai jika dapat dipadukan dengan kreativitas. Metode penelitian yang digunakan adalah *filed research* yaitu mengkaji peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan. Data yang digunakan adalah data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 2 Lemahabang dan observasi siswa. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan timbulnya keterampilan abad 21 seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi.

Kata Kunci: *Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Metode STAR*

Pendahuluan

Latar Belakang Pembelajaran Inovatif

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), inovatif berarti bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru, bersifat pembaruan (kreasi baru). Sesuatu yang baru tidaklah mutlak dengan kebaruan. Bisa jadi sesuatu yang sudah terjadi dapat dikatakan baru jika berada pada kondisi dan lingkungan yang baru. Kebaruan pada pembelajaran inovatif di SMPN 2 Lemahabang akan berbeda dengan sekolah yang lainnya. Menurut Wahyono (2016) pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran

pada umumnya yang telah dilakukan oleh guru. Pembelajaran inovatif juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sifatnya baru, tidak seperti biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki (Hafid, 2015).

Dewasa ini, masih banyak guru yang memiliki paradigma bahwa pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang identik dengan digitalisasi. Banyak guru yang beranggapan bahwa pembelajaran inovatif haruslah menggunakan alat yang canggih dan aplikasi terbaru. Penggunaan laptop, proyektor, serta gawai menjadi alat yang wajib digunakan ketika akan melaksanakan pembelajaran inovatif. Tidak lupa juga penggunaan *software* seperti padlet, mentimeter, *wordwall*, turut memperkuat sudut pandang guru terhadap paradigma pembelajaran inovatif tersebut. Padahal tidak semua sekolah mampu menyediakan alat canggih untuk melaksanakan pembelajaran. Masih banyak sekolah dengan sarana dan prasarana di bawah standar. Tak jarang sekolah yang jauh dari perkotaan hanya memiliki satu proyektor dan belum memiliki laboratorium komputer. Ditambah lagi, kondisi ekonomi masyarakat yang rendah, sehingga masih banyak siswa yang tidak memiliki gawai untuk media pembelajaran. Jika seperti itu, pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang diskriminatif, karena hanya sekolah tertentu saja yang dapat menyelenggarakannya. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengambil judul *“Pemanfaatan Sampah dalam Pembelajaran Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII D di SMPN 2 Lemahabang dengan Menggunakan Metode STAR”*

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) yang berarti data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui hasil mengkaji peristiwa yang terjadi di lapangan (Saebani, 2009). Data didapatkan melalui informasi yang diberikan oleh responden atau informan dan juga hasil pengamatan atau observasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis yang merupakan salah satu pendekatan pada penelitian jenis kualitatif deskriptif. Sebuah pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan suatu kejadian atau fenomena nyata yang terjadi di suatu tempat (Helaluddin, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi untuk mendapatkan data dan informasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan.

Pada tahap awal pelaksanaan penulis mengumpulkan informasi tentang latar belakang permasalahan yang dihadapi baik oleh siswa maupun guru dengan

melakukan wawancara dan observasi. Setelah itu penulis menganalisis apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan dan mencatatnya dalam buku catatan.

2. Pada tahap pelaksanaan kegiatan

Pada tahap pelaksanaan penulis menyusun langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut. Strategi apa yang digunakan. Bagaimana prosesnya dan siapa saja yang terlibat. Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi.

3. Pada tahap akhir

Pada tahap akhir penulis melakukan refleksi hasil dan dampak yang terjadi. Penulis melakukan perenungan untuk kembali memperbaiki hal-hal yang kurang pada saat tahap pelaksanaan.

Pembahasan

Manfaat Media Sampah Dalam Pembelajaran Cerita Fantasi

Menurut sebagian besar orang, sampah merupakan suatu masalah. Hal ini, disebabkan karena mereka menganggap bahwa sampah tidak memiliki suatu nilai yang baik. Penumpukan sampah dapat terjadi di mana saja tak terkecuali di sekolah. Sekolah merupakan tempat berkumpulnya banyak orang, sehingga tak jarang terjadi penumpukan sampah. Sampah yang dihasilkan warga sekolah kebanyakan sampah kering, seperti plastik dan kertas. Untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait sampah, penulis memberikan pembelajaran kontekstual terkait sampah yang dikemas dalam materi cerita fantasi. Dalam materi cerita fantasi penulis memberikan pemahaman bahwa sebuah sampah akan memiliki nilai jika diolah dengan kreativitas. Kreativitas siswa dalam mengolah sampah di materi cerita fantasi dapat dilihat dari pembuatan properti pagelaran, seperti membuat kostum dan dekorasi panggung pagelaran.

Metode STAR

STAR merupakan sebuah sintaks pembelajaran yang dimulai dari Situasi Tantangan Aksi dan Refleksi. Situasi merupakan kondisi yang menjadi latar belakang masalah, sedangkan tantangan menurut Supinah (2022) adalah suatu keadaan yang dihadapi untuk menggugah kemampuan dalam melaksanakan tugas dan fungsi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Adapun aksi ialah langkah-langkah yang dilakukan untuk menghadapi tantangan, sedangkan refleksi merupakan proses merenungi hasil dan dampak dari aksi. Dalam metode ini, penulis harus melihat terlebih dahulu kondisi yang terjadi dilapang. Untuk melihat kondisi tersebut, penulis melakukan observasi.

Pada penelitian terdahulu, sampah sudah sering dimanfaatkan sebagai media belajar seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Viosa Vironika Santika dalam jurnal

Pendidikan Anak Usia Dini (2024) yang berjudul “Pemanfaatan Sampah Non Organik sebagai Media Belajar untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sampah non organik secara kreatif sangat efektif dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Hal ini terbukti bahwa pemanfaatan tutup botol, kabel bekas, kardus, stik ice cream dapat meningkatkan aspek kognitif anak yang meliputi mengenal angka, abjad, warna, konsep besar-kecil, konsep panjang-pendek, konsep berat-ringan, dan berhitung. Sejalan dengan itu, Fina Fakhriyah menyatakan dalam jurnal Pengabdian Pada Masyarakat (2016) hasil yang dicapai melalui kegiatan pembuatan media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Komari dalam Jurnal Widya Balina (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang berasal dari pemanfaatan sampah tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga berhasil mengatasi kendala pembelajaran yang teridentifikasi pada observasi awal. Begitu pun dengan Susilowati dalam Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA (2019), media sampah plastik dapat menjadi instrumen pembelajaran yang efektif saat sarana dan prasarana di sekolah masih kurang memadai..

Proses Pembelajaran Cerita Fantasi

1. Tahap awal pelaksanaan kegiatan (Situasi)

Setelah melakukan asesmen diagnostik, penulis mendapatkan informasi:

- a. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran cerita fantasi
- b. Rendahnya kemampuan literasi siswa
- c. Proses pembelajaran kurang menarik sehingga mengurangi rasa ingin tahu siswa
- d. Kurangnya sarana dan prasarana di sekolah

Yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan yaitu:

- a. Guru kebingungan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan siswa.
- b. Peserta didik tidak terbiasa dengan model pembelajaran yang mengharuskan mereka berperan aktif dalam pembelajaran.
- c. Terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah.
- d. Kurangnya kemampuan literasi peserta didik.
- e. Manajemen waktu yang belum maksimal.
- f. Kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran

2. Tahap pelaksanaan kegiatan

- a. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada proses pembelajaran.
- b. Guru menyampaikan skenario pembelajaran.
- c. Guru memotivasi peserta didik
- d. Peserta didik berkelompok menjadi lima kelompok heterogen.
- e. Peserta didik menentukan ketua kelompok
- f. Peserta didik membuat kesepakatan kelompok
- g. Peserta didik mendiskusikan cerita apa yang akan ditampilkan.

- h. Peserta didik mendiskusikan pembagian peran, properti, dan kostum apa yang akan digunakan.
- i. Peserta didik berlatih untuk pagelaran.
- j. Peserta didik mengumpulkan sampah yang akan dijadikan properti dan kostum.
- k. Peserta didik menampilkan hasil karya mereka
- l. Peserta saling memberikan umpan balik terhadap penampilan kelompok lain.
- m. Guru melakukan refleksi pembelajaran.

3. Tahap akhir kegiatan

Dampak dari hasil pembelajaran dengan memanfaatkan media sampah yaitu peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif. Selain itu peserta didik belajar berkolaborasi dengan teman-temannya sehingga mengasah kepemimpinan serta berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Peserta didik belajar menghargai perbedaan dan bergotong-royong dalam melakukan suatu pekerjaan serta mengetahui bahwa sampah memiliki sebuah nilai. Faktor keberhasilan pembelajaran ini sangat ditentukan oleh penguasaan guru dalam mengelola manajemen kelas. Selain itu kesepakatan antara guru dan peserta didik pun harus dibuat berdasarkan komitmen. Disinilah ketegasan guru diperlihatkan sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Pembelajaran yang bisa diambil dari proses dan kegiatan yang sudah dilakukan guru tentunya dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan dikemudian hari.

Kesimpulan dan Refleksi

Pembelajaran inovatif bukanlah sebuah pilihan namun sebuah kewajiban yang harus dilakukan oleh seorang guru. Seorang guru haruslah jeli dalam melihat situasi dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran inovatif bukanlah pembelajaran diskriminatif karena semua guru dan sekolah dapat melaksanakan pembelajaran tersebut tanpa kecuali. Sebagai seorang guru, kita harus selalu berpikir positif dan berbasis aset, sehingga segala keputusan yang dibuat dapat berpihak pada siswa. Dari proses pembelajaran "*Pemanfaatan Sampah dalam Pembelajaran Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII D di SMPN 2 Lemahabang dengan Menggunakan Metode STAR*" penulis sangat terkesan karena hampir semua siswa antusias dalam melaksanakan pagelaran. Dalam proses pembelajaran tersebut sangat terlihat jika kompetensi keterampilan abad 21 sudah muncul seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreatif. Penulis juga merasa takjub karena setiap kelompok dapat menunjukkan kreativitasnya. Selain itu penulis juga menemukan beberapa siswa yang memiliki bakat seperti menggambar, membuat kerajinan, dan bakat bermain peran. Oleh karena itu, kita sebagai guru harus menciptakan kesempatan untuk siswa-siswa kita berkembang sesuai dengan minat dan bakatnya, karena sejatinya tidak ada siswa yang bodoh melainkan siswa yang tidak memiliki kesempatan menjadi dirinya sendiri.

Daftar Pustaka

- Santyasa, I Wayan. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif* . Makalah. Disajikan dalam Seminar Pelatihan PTK Bagi Guru-Guru SMP dan SMA. 29 Juni s.d 1 Juli 2007 di Nusa Penida.
- Nurdyansyah, Nurdyansyah (2019) *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press, pp. 1-2. ISBN 978-602-5914-71-3
- DePorter, Bobby dan Mike Hernacki. (2003). *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Diterjemahkan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa. cet XVII.
- Felder, Richard M. (1994). Cooperative Learning in Technical Corse (online).
- Chatib, Munif. (2012). *Orang Tuanya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Nurjanah, Siti dan Ernawati. (2018). *Super Coach Pola Belajar Siswa Mandiri*. Bandung: Yrama Widya.