

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

A. Latar Belakang Penelitian

Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang penting dalam proses pembelajaran selain dari menyimak, berbicara, dan membaca. Kemampuan dalam berbahasa ini penting dikuasai terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Jika kemampuan dalam berbahasa dikuasai dengan baik, siswa akan mampu menimba berbagai pengetahuan, mengapresiasi seni, serta mengembangkan diri secara berkelanjutan. Menurut Tarigan (2008, hlm. 4) menulis merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan karena orang yang menguasai keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Oleh sebab itu, tidak terlalu berlebihan jika menyebut kemampuan menulis merupakan kemampuan yang penting untuk dikuasai oleh siswa.

Menulis sama halnya dengan berbicara yang merupakan kemampuan yang mekanistik. Menulis harus sering dilatih karena tidak ada orang yang langsung mahir dan terampil dalam menulis tanpa melalui proses latihan. Oleh karena itu guru harus mampu untuk melatih kemampuan menulis siswa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ketidaksesuaian metode yang digunakan dengan tujuan yang ingin dicapai dapat menyebabkan anak tidak bisa mengembangkan daya kreatifitasnya dalam menulis.

Siswa dari sejak dini terutama pada tingkatan sekolah dasar hendaknya mengembangkan kemampuan menulis. Jika siswa mampu untuk menggunakan bahasa tulis, siswa dapat berperan serta dalam mengembangkan budaya masyarakat dan membantu perkembangan bahasa untuk terus hidup. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara setiap informasi yang telah siswa dapatkan di kelas atau di tempat yang menginspirasi, mereka bisa tuangkan dalam bentuk tulisan. Dengan kata lain, informasi tersebut dapat disampaikan kepada orang lain melalui

tulisan sehingga tidak ada lagi sebutan bahasa akan mati, seperti yang disampaikan oleh Rahman (2014) bahwa berkomunikasi hanya dengan menggunakan bahasa lisan akan mengakibatkan bahasa menjadi mati. Berdasarkan pendapat Rahman tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui tulisan, bahasa dapat berkembang dan akan terus hidup sehingga bahasa tidak akan mati selama siswa dari mulai tingkatan sekolah dasar mampu untuk menulis dengan baik.

Pada kenyataannya, kemampuan menulis siswa umumnya masih rendah. Hal ini diperkuat dengan penelitian mengenai kemampuan menulis yang dilakukan oleh dua Proyek Bank Dunia, yaitu PEQIP dan Proyek Pendidikan Dasar (Basic Education Projects) dan juga digunakan dalam program MBS dari Unesco dan Unicef dalam Alfianto (2006). Tes menulis dinilai berdasarkan lima unsur, yaitu tulisan tangan (menulis rapi), ejaan, tanda baca, panjangnya karangan, dan kualitas bahasa yang digunakan. Setelah dilakukan tes didapatkan hasil bahwa hanya 19% siswa yang mampu menulis dengan tulisan tegak bersambung dan rapih, 16% siswa mampu menulis tanpa kesalahan ejaan, 58 % siswa memberi tanda baca pada tulisan mereka dengan baik, 58% siswa menulis lebih dari setengah halaman dan 44% siswa yang isi tulisannya dinilai baik.

Kemampuan menulis yang rendah seperti yang dijelaskan tersebut akan menjadi penghalang dalam memenuhi tuntutan kompetensi pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar (K.D) 8.1 menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan di kelas IV. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut siswa dituntut untuk mampu menulis karangan dengan topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan yang baik meliputi penggunaan huruf besar, tanda titik, dan tanda koma.

Cerita pengalaman pribadi merupakan sebuah karangan yang tentang topik sederhana karena cerita pengalaman pribadi menceritakan kembali pengalaman yang telah dialami sebelumnya. Di samping siswa harus mampu untuk menggali ide dalam mengemas cerita yang menarik, siswa juga harus memperhatikan struktur dan penggunaan ejaan yang baik dalam menulis. Hal ini tentu tidak mudah jika siswa tidak menguasai kemampuan menulis dengan baik.

Selain kemampuan dalam berbahasa, pada zaman modern seperti pada saat ini yang penuh dengan persaingan dalam segala aspek juga menuntut siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Di kelas, kemampuan berpikir kreatif juga dibutuhkan oleh siswa. Siswa diharapkan untuk tidak lagi disuapi pengetahuan oleh guru. Dalam hal ini kreativitas siswa bukan dipergunakan untuk mengadakan sesuatu yang tidak ada menjadi ada, namun mereka menghasilkan ide-ide baru dengan cara membuat kombinasi, membuat suatu perubahan atau mengaplikasikan ide-ide yang ada pada wilayah yang berbeda.

Permasalahan yang sedang terjadi di Indonesia yang menyangkut mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa adalah maraknya kasus contek masal dalam pelaksanaan UN (Ujian Nasional). Salah satu kasus yang menggemparkan dunia pendidikan di Indonesia adalah kasus contek masal yang terjadi di salah satu sekolah dasar di Surabaya pada tahun 2011. Conteck masal yang terjadi pada pelaksanaan UN ini disebabkan oleh pendidikan di Indonesia yang masih diukur melalui besarnya nilai studi di masing-masing sekolah. Menurut ketua Dewan Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Prof Dr Zainudin Maliki dalam Wibisono (2011) pendidikan Indonesia dinilai belum mendidik tingkat kreativitas anak karena hanya mengukur kepintaran mereka melalui besaran nilai studi di masing-masing sekolahnya. Siswa dianggap belum bisa dipercaya untuk mengerjakan soal UN dengan baik. Hal ini pula yang membuat adanya kasus kerjasama antara guru dan pengawas untuk memberikan jawaban UN pada siswa. Jika hal tersebut dibiarkan lebih lanjut, bukan tidak mungkin tingkat kreativitas anak akan terus menurun.

Pada tahun 2011, ujian nasional SD dan MI Propinsi Jawa barat diikuti sebanyak 786.458 siswa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Dari 26 kota/kabupaten yang ada di Jabar, Kota Cirebon menempati peringkat pertama dengan raihan nilai rata-rata 24,02. Hasil kelulusan tahun ini untuk SD negeri dan Swasta di Cirebon dinyatakan lulus semuanya atau lulus 100%. Jumlah Siswa yang dinyatakan lulus untuk negeri dan swasta mencapai 5.749. Untuk posisi kedua hingga enam, ditempati Kota Tasikmalaya (23,52), Kota Bogor (23,28), Kabupaten Cirebon (23,16), Garut (23,09), dan Purwakarta (23,02) (Yudhasmara, 2011). Jika melihat kasus kecurangan pada UN yang sering terjadi di berbagai

daerah seperti kasus di Surabaya, bukan tidak mungkin dari beberapa sekolah di Cirebon juga melakukan kecurangan dalam melaksanakan UN agar dapat meluluskan semua siswanya sehingga hasil kelulusan tahun 2011 untuk SD negeri dan Swasta dinyatakan lulus semuanya atau lulus 100%.

Permasalahan mengenai kecurangan ini seharusnya tidak akan terjadi jika siswa diberi kepercayaan untuk mengerjakan UN secara mandiri berdasarkan kemampuannya. Siswa tidak diberikan beban untuk selalu mendapatkan nilai yang memuaskan jika memang kemampuan mereka tidak mencapai hal tersebut. Siswa seharusnya diberikan keleluasaan untuk menunjukkan kemampuan dan kreatifitasnya sendiri. Jika diberikan keleluasaan tersebut, bukan tidak mungkin bahwa siswa akan menjadi lebih percaya diri dan lebih menghargai hasil yang telah dicapai dengan usaha dan kerja kerasnya.

Permasalahan lain mengenai kemampuan berpikir kreatif adalah tingkat kreativitas anak yang rendah. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2012, hlm. 6) mengenai hasil studi yang dilakukan oleh Jellen dan Urban berkenaan dengan tingkat kreativitas pada anak-anak usia 8 sampai 10 tahun di berbagai negara, seperti Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, Filipina, dan Indonesia. Penelitian ini menggunakan sampel 50 orang anak. Di Indonesia, penelitian dilakukan dengan mengambil sampel anak yang berasal dari Jakarta. Berdasarkan penelitian ini, anak yang berasal dari Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan negara lainnya.

Berbagai permasalahan tersebut bukan terjadi tanpa sebab. Banyak faktor yang diperkirakan menjadi penyebab rendahnya kreativitas di Indonesia. Salah satunya permasalahan dibidang pendidikan khususnya adalah pendidikan formal. Menurut Utami dalam Musbikin (2006, hlm. 6) pendidikan formal di Indonesia hanya mengajarkan siswa untuk menemukan satu jawaban terhadap satu persoalan, benar atau salah. Cara berpikir seperti itu dinamakan berpikir konvergen dan dapat menghambat kreativitas siswa yang seharusnya diajarkan untuk menemukan kemungkinan berbagai jawaban terhadap satu persoalan atau yang dinamakan berpikir divergen.

Masa anak-anak adalah masa yang sangat menentukan bagi pembinaan kreativitas. Segala pihak yang terkait seperti orang tua, pihak sekolah dan lingkungan tidak boleh gagal dalam mengembangkan kreativitas pada masa anak-anak karena jika hal tersebut terjadi maka akan berdampak pula terhadap kehidupan di masa yang akan datang. Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki siswa sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman para pendidik berkenaan dengan konsep dan aplikasi pengembangan kreativitas di sekolah dasar.

Cara mengajar seorang guru di kelas turut mengambil andil dalam proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Munandar (2009, hlm. 12) memaparkan sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif siswa berhubungan erat dengan cara mengajar. Ketika guru menaruh kepercayaan pada siswa untuk berani mengemukakan gagasan baru dan diberi kepercayaan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhan, maka kemampuan berpikir kreatif siswa dapat tumbuh dan berkembang.

Fenomena yang terjadi di sekolah pada saat ini menurut Sudarma (2013, hlm. 48) adalah tidak semua guru atau belum banyak guru yang memiliki kegairahan dalam menggunakan pembelajaran yang kreatif, unik yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir anak. Banyak ditemukan guru yang hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah untuk banyak pokok bahasan. Dalam hal ini guru tersebut memberikan ceramah mengenai pokok bahasan kepada peserta didik. Selain itu, guru hanya menekankan pembelajaran lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan.

Siswa memiliki potensi untuk berbeda. Perbedaan siswa terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian) dan hasil karyanya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar perlu dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan

mengoptimalkan kreativitas siswa. Selain mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas siswa, guru juga mempunyai peran yang sangat besar dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis. Guru harus mengembangkan metode dan menciptakan media yang membuat siswa tertarik dalam suatu pelajaran, terutama bahasa Indonesia. Penting bagi guru untuk memotivasi siswa agar siswa mau menciptakan suatu karya dalam bentuk tulisan. Karya dalam bentuk tulisan sangat mudah untuk dikenang dan dapat berulang kali dibaca sehingga informasi dalam tulisan tersebut tidak akan hilang.

Guru harus memilih dan menggunakan cara mengajar yang tepat, yang mampu memberikan wadah untuk menampung kemampuan siswa untuk berpikir sesuatu yang beda, memberikan kesempatan siswa untuk menuangkan gagasan yang baru, dan memberikan kesempatan mereka untuk belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Guru sebisa mungkin menaikkan minat siswa dalam belajar dan mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi aktif. Melalui berpartisipasi aktif, siswa akan lebih mengingat dan memahami materi tersebut sehingga mampu berpikir kreatif lalu dapat menghasilkan karya dalam bentuk tulisan. Namun, sebagus apapun metode pembelajaran jika guru tidak terampil dalam menggunakannya, metode pembelajaran tersebut tidak memiliki arti apa-apa bagi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dituntut untuk menguasai berbagai metode yang dapat digunakan dalam mengajar siswa. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berpikir kreatif siswa adalah bermain peran atau *Role Playing*.

Bermain peran merupakan suatu metode yang didalamnya siswa mencoba untuk mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2012, hlm. 179). Bermain peran format bebas merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bahasa.

Bermain peran format bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ketika siswa memerankan suatu peran tertentu tanpa menggunakan naskah dan peraturan yang mengikat ketika bermain. Siswa diberikan gambar sebagai

pengganti naskah untuk memberikan gambaran mengenai alur cerita. Siswa bebas untuk memilih perannya dan tidak dibatasi hanya dengan peran-peran tertentu.

Bermain peran format bebas dikenal sebagai permainan imajinatif. Dorothy dan Singer dalam Sudarma (2013, hlm. 54) meyakini bahwa berimajinatif sangat esensial dalam pengembangan kemampuan intelektual dan bahasa. Anak dapat mengingat ide dan kata yang telah mereka alami karena mereka dapat menggabungkan ide dengan gambaran dalam pikiran mereka, sedangkan Smilansky dalam Sudarma (2013, hlm. 54) mengatakan bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa dan terutama kreativitas anak. Jika ditarik kesimpulan dari penjelasan tersebut, bermain peran merupakan suatu metode yang pada hasil akhirnya anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan kreativitasnya.

Penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berpikir kreatif pernah diteliti sebelumnya namun banyak dilakukan pada mata pelajaran IPS dan Matematika. Penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan menulis juga sebelumnya pernah diteliti. Namun, sepengetahuan peneliti jarang yang melakukan penelitian mengenai penggunaan bermain peran format bebas terhadap kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti merasa tergerak untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran siswa sekolah dasar dengan menggunakan metode bermain peran format bebas untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif. Judul penelitian yang akan diajukan adalah *“Efektivitas Metode Bermain Peran Format Bebas terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pengalaman Pribadi dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”*.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan dalam latar belakang penelitian tersebut, masalah yang ingin penulis kaji melalui penelitian ini adalah “Bagaimanakah penggunaan metode bermain peran format bebas dalam menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif siswa kelas IV di SD Kanggraksan

Cirebon?'. Pokok permasalahan tersebut dapat dirumuskan menjadi permasalahan-permasalahan yang lebih operasional sebagai berikut:

1. Apakah metode bermain peran format bebas efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi siswa kelas IV SDN Kanggraksan Kota Cirebon?
2. Apakah metode bermain peran format bebas efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kanggraksan Kota Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran format bebas untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi siswa di kelas IV SDN Kanggraksan Kota Cirebon.
2. Mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran format bebas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas IV SDN Kanggraksan Kota Cirebon.
3. Mengetahui efektivitas metode bermain peran format bebas untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi siswa di kelas IV SDN Kanggraksan Kota Cirebon.
4. Mengetahui efektivitas metode bermain peran format bebas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas IV SDN Kanggraksan Kota Cirebon.
5. Mendeskripsikan keefektifan metode bermain peran format bebas untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi serta berpikir kreatif siswa. Adapun manfaat teoretis dan praktisnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap penelitian selanjutnya yang terkait dengan metode bermain peran format bebas sehingga dapat dijadikan landasan teoretis dan empiris.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi guru

Dengan adanya penelitian mengenai penggunaan metode bermain peran format bebas dalam menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif siswa ini, diharapkan menjadi bahan masukan bagi guru di sekolah dasar dalam mencari alternatif metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga guru dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif dengan tidak perlu menggunakan metode yang membutuhkan biaya mahal dan terkesan susah untuk dilakukan.

b. Bagi siswa

Melalui metode bermain peran format bebas, siswa diharapkan dapat merasakan kondisi belajar yang menyenangkan dan merasa bebas untuk berekspresi serta mengembangkan kemampuan mereka dalam hal menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif baik dari segi *product* maupun *personality*.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini terdiri dari lima bab dan setiap bab terdiri dari beberapa bagian. Berikut ini adalah rincian dari bab dan bagian bab.

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Bab II merupakan kajian pustaka yang terdiri dari beberapa teori yang melandasi penelitian ini, yaitu teori yang melandasi metode bermain peran,

metode bermain peran format bebas, kemampuan menulis, menulis cerita pengalaman pribadi, berpikir kreatif, hubungan antara bermain peran dan menulis, hubungan antara bermain peran dan berpikir kreatif, penelitian yang relevan, dan hipotesis penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian yang terdiri dari metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV merupakan temuan dan pembahasan yang terdiri dari temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dan pembahasan.

Bab V merupakan simpulan dan rekomendasi yang terdiri dari simpulan hasil penelitian dan saran atau rekomendasi terhadap penelitian selanjutnya.