

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran BIPA mempunyai tujuan yang sama pada dasarnya dengan pembelajaran bahasa Indonesia umum yaitu, agar pembelajar mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang sedang dipelajarinya. Dengan demikian, tujuan pembelajaran BIPA secara mendasar adalah agar para penutur asing mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia (Yunus Abidin dan Sri Astuti, (2013, hlm. 6). Ada beberapa literatur tentang berbagai permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran BIPA khususnya dalam bidang keterampilan menulis. Pembelajar BIPA masih banyak yang belum paham tentang tata bahasa. Awalnya pembelajar beranggapan Bahasa Indonesia itu tidak mudah karena tidak mengenal perubahan kata kerja akibat perubahan waktu. Bandingkan dengan Bahasa Inggris yang memiliki dua bahkan tiga kata kerja yang berbeda untuk kata kerja yang sama (misalnya: *eat, ate, eaten*). Contoh yang lain adalah dalam kepastian dalam pengucapan huruf “u” selalu dibaca / u/ misalnya *garpu*, *buku*, dan lain-lain. Bandingkan dengan Bahasa Inggris yang misalnya *cup* (dibaca: /cap/) dan *put* (dibaca /put/).

Permasalahan dalam mempelajari bahasa Indonesia ditemui para pembelajar asing ketika pembelajaran telah sampai pada tingkat secara menyeluruh. Di sinilah fungsi pengajar untuk menemukan model atau pendekatan yang dapat membantu siswa mengatasi masalah mereka mengenai tata bahasa Indonesia. Cara – cara yang praktis dan efektif diperlukan para pembelajar untuk memahami konsep tata bahasa Indonesia dengan baik. Pengajaran tata bahasa terutama imbuhan harus dilakukan secara bertahap agar mudah dicerna oleh pembelajar. Menurut Subagja (2000) ada beberapa tahapan yang harus dilakukan pengajar dalam mengajarkan imbuhan kepada pembelajar asing. Pada tahap pertama, pembelajar diperkenalkan kata kerja yang tidak menggunakan imbuhan, tahap kedua, pembelajar mulai belajar imbuhan *me-* beserta perubahannya, tahap ketiga pengajaran bentuk awalan *ber-* yang berfungsi sebagai kata kerja yang

tidak memerlukan objek penderita, tahap keempat penggunaan dan perubahan awalan *me-* diulang kembali sebelum pengajar mengajarkan imbuhan *me-kan* yang bermakna menjadi, yang berarti melakukan sesuatu untuk orang lain dan yang berhubungan dengan perasaan. Tahap kelima, pembelajar mempelajari imbuhan *me-* *+(i)* yang bermakna objek langsung tidak bergerak dan yang bermakna melakukan kegiatan yang berulang-berulang. Tahap keenam pembelajar mempelajari awalan *ter-*(kata sifat, kata kerja). Tahap ketujuh pembelajar diajarkan membuat kalimat pasif sederhana. Terakhir, tahap kedelapan pembelajar memahami dan meringkas pembelajar yang telah mereka lakukan mulai dari tahap satu sampai dengan tahap tujuh. Permasalahan tata bahasa Indonesia dalam pembelajaran BIPA berpengaruh juga terhadap kemampuan menulis pembelajar BIPA.

Selain itu terdapat permasalahan yang sama dengan paparan di atas yang peneliti dapatkan ketika menjadi tutor pembelajar asing dari mahasiswa Korea Selatan yang bernama Edi dan Sandy di UPI pada bulan Februari- Mei 2014, mereka merasa jenuh dan sulit menangkap materi tentang pembelajaran menulis khususnya pembentukan kata kerja dengan imbuhan misalnya, imbuhan *me-*, *meng-*, *meny-*, *men-* serta imbuhan *ber-* dan *be(-l)* lalu penulisan kosakata yang lainnya (nama tempat umum, keterangan waktu dan lain-lain).

Kendala-kendala yang muncul dalam pembelajaran BIPA di atas, baik kendala yang muncul dari pengajar, pembelajar maupun objek yang diajarkan, menjadi sebuah permasalahan yang memerlukan obat penawar yang setidaknya dapat menjadi alternatif penyembuhan. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing.

Kemampuan menulis pembelajar asing sangat bergantung pada kemampuan memahami bahasa. Pembelajaran menulis BIPA dibantu dengan media yang menarik yang dapat mengoptimalkan kemampuan menulis pembelajar asing dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Banyak penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai kemampuan menulis pembelajar BIPA salah satunya adalah yang dilakukan oleh Sulistiono S.Pd dalam

penelitiannya mengenai “Model Pembelajaran Afiksasi Melalui Media CD Interaktif Dalam Keterampilan Menulis Untuk Pembelajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)”, kemudian ada pula penelitian terkait dengan kemampuan menulis pada pemelajar BIPA menggunakan media permainan *scramble* Bahasa Indonesia, penelitian tersebut ingin menguji pemelajar BIPA dalam pembelajaran kosa katanya. Lalu adapula penelitian lainnya seperti, “Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa kelas V MI Tarbiyatul Huda Malang oleh Nur Aini, “Pengaruh Metode Permainan Teka- Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD” oleh Sabri Wahab, “Pengaruh Model Pembelajaran STAD dengan Media TTS Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kimia” oleh Mirfan, adapun penelitian yang dilakukan oleh Nurfitriana dan Dra. Retno Endah Sri Mulyati, M.Pd. dalam jurnalnya berjudul “Media Teka-Teki Silang Bergambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”, ada juga penelitian yang berjudul “Tentang Pemanfaatan Kutilang (Kumpulan Teka-Teki Silang) Sebagai Media Permainan Siswa SLTP Dalam Belajar Bahasa Inggris” yang dilakukan oleh Darmanto, “Pembelajaran Berbasis Permainan Teka- Teki Silang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta oleh Ahirul Hasanah. Untuk menarik motivasi pembelajar BIPA khususnya dalam pembelajaran menulis diperlukan adanya media pembelajaran yang unik dan menarik, supaya pembelajar tidak merasa bosan.

Media sebagai perantara, pengantar antara apa yang diajarkan guru kepada pemelajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Makna media pembelajaran lebih luas dari :alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual. Manfaat umum media pembelajaran agar pembelajaran lebih jelas dan menarik, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, menumbuhkan sikap positif terhadap proses dan materi belajar, meningkatkan peran guru ke arah yang

lebih positif dan produktif, serta belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Pada dasarnya penentuan media pembelajaran BIPA harus disesuaikan dengan kualifikasi tingkat pembelajar karena materi ajar tingkat dasar (*novice*), tingkat menengah (*intermediate*) dan tingkat lanjut (*advance*) yang disampaikan melalui media berbeda satu sama lain. Pemilihan media yang tepat untuk pembelajar BIPA guna meningkatkan kemampuan menulis sangat penting dilakukan oleh pengajar BIPA karena hal tersebut sangat menentukan hasil belajar pembelajar BIPA dari materi yang telah disampaikan pengajar.

Saat ini banyak ditemukan pembelajar BIPA yang masih mengalami kesulitan dalam kemampuan menulisnya, terutama dalam menuliskan kosakata dalam bahasa Indonesia, pembelajar BIPA bukan sebenarnya tidak bisa melainkan kurangnya percaya diri dalam menulis kosakata bahasa Indonesia. Kurangnya motivasi dari dalam diri pembelajar BIPA. Selain itu kurangnya media belajar yang dapat menarik atau membangkitkan siswa dalam pembelajaran menulis. Hal ini saya alami ketika saya menjadi tutor pembelajar asing dari mahasiswa Korea Selatan yang bernama Edi dan Sandy di UPI pada bulan Februari- Mei 2014.

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis. Hasil dari kreatif menulis ini biasa disebut dengan istilah tulisan atau karangan. Pendapat lain dikemukakan oleh Tarigan (1986, hlm. 15) menyatakan bahwa menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai.

Banyak beragam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA. Macam- macam permainan pun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Teka-teki silang merupakan salah satu permainan di Indonesia, dalam bahasa Inggris disebut *Crossword Puzzle*. Dalam TTS disediakan sejumlah pertanyaan, pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Deskripsi umum permainan *Crossword Puzzle* menurut Rinaldi Munir (2005) merupakan suatu permainan dengan tempat yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam

putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Peneliti berharap dengan adanya media Teka-teki silang ini dapat menjadi jawaban sekaligus mempermudah pemelajar BIPA dalam pembelajaran keterampilan menulis mereka.

Setelah pemaparan tentang permasalahan kurangnya media dalam pembelajaran menulis pada pemelajar BIPA di atas, maka itulah dasar peneliti untuk melakukan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti ingin meningkatkan serta membangkitkan motivasi serta keterampilan menulis pemelajar BIPA pada kompetensi menulis teks sederhana (aktivitas harian) yang diadopsi dari pemetaan kompetensi BIPA Pascapanel 2 (*Common European Framework of Reference For Language*). Pemetaan kompetensi BIPA Pascapanel 2 (CEFR) ini merupakan rambu-rambu atau pedoman dalam penelitian ini.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan dalam kemampuan menulis teks sederhana (aktivitas harian) pada pembelajar BIPA tingkat dasar dengan tanpa menggunakan media teka-teki silang. Peneliti berharap adanya media teka-teki silang ini dapat mendorong motivasi pembelajar BIPA dan mempermudah pembelajar dalam belajar menulis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menulis masih dianggap sulit oleh pembelajar BIPA,
- 2) Kurangnya penguasaan materi, rasa takut salah, tidak percaya diri menjadi penghalang pembelajar BIPA dalam pembelajaran menulis, dan
- 3) Peran pengajar dalam menggunakan model pembelajaran kurang berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan menulis pembelajar BIPA.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah diantaranya sebagai berikut ini.

- 1) Bagaimana gambaran kemampuan menulis pada *baseline* awal (A_1) pembelajar BIPA di tingkat dasar ?
- 2) Bagaimana proses pembelajaran menulis teks sederhana (aktivitas harian) dengan model kooperatif terhadap pembelajar BIPA di tingkat dasar menggunakan media teka-teki silang?
- 3) Bagaimana hasil kemampuan menulis pembelajar setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model kooperatif dengan media teka-teki silang (intervensi)?
- 4) Bagaimana hasil kemampuan menulis pada *baseline* akhir (A_2) setelah diberikan intervensi melalui penerapan model kooperatif dengan media teka- teki silang?
- 5) Bagaimana kemampuan menulis teks sederhana (aktivitas harian) pembelajar BIPA tingkat dasar sebelum dan sesudah diberi intervensi dalam tahap *baseline* A_1 dan A_2 melalui media teka- teki silang dalam model pembelajaran kooperatif ?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, yaitu: *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teka Teki Silang dalam Kemampuan Menulis Pembelajar BIPA Tingkat Dasar.*

Adapun tujuan dari penelitian ini, yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus yakni sebagai berikut.

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui perkembangan kemampuan pembelajar BIPA tingkat dasar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam tahap *baseline* A₁ dan A₂ melalui media teka-teki silang dalam model pembelajaran kooperatif.

2. Tujuan Khusus

- a) gambaran awal kemampuan menulis pembelajar BIPA tingkat dasar dalam kompetensi menulis teks sederhana(aktivitas harian),
- b) gambaran proses pembelajaran menulis BIPA tingkat dasar dengan model pembelajaran kooperatif melalui media teka-teki silang, dan
- c) kemampuan menulis pembelajar BIPA tingkat dasar sebelum dan sesudah diberi intervensi dalam tahap *baseline* A₁ dan A₂ melalui media teka-teki silang dalam model pembelajaran kooperatif

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian yang dilakukan akan memberikan manfaat positif sesuai dengan tujuan penelitiannya baik secara teoritis maupun praktis bagi keberlangsungan pembelajar BIPA, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan tambahan referensi pembelajaran menulis dengan menggunakan media teka-teki silang dalam pembelajaran kooperatif di bidang pengajaran BIPA sehingga dapat menginspirasi peneliti lain yang berkeinginan melakukan penelitian BIPA selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak pengajar BIPA untuk memperhatikan pemanfaatan media teka teki silang untuk meningkatkan kemampuan menulis pembelajar BIPA tingkat dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pembelajar BIPA dalam meningkatkan prestasi belajar khususnya dalam keterampilan menulis. Selain itu, penelitian ini memberikan pengalaman kepada peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif dengan media teka teki silang kepada pembelajar BIPA tingkat dasar untuk meningkatkan kemampuan menulis.

1.6 Anggapan Dasar

Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa anggapan dasar yang akan dijadikan sebagai titik tolak untuk penelitian lebih lanjut. Beberapa anggapan dasar yang terdapat dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- 1) penerapan model kooperatif dalam pembelajaran menulis dapat memudahkan pembelajar BIPA menulis teks sederhana (aktivitas harian),
- 2) penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat pembelajar BIPA,
- 3) Keterampilan menulis hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara praktik dan latihan, dan
- 4) Media teka- teki silang dapat memudahkan pembelajar BIPA menulis teks sederhana

1.7 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan deskripsi tentang variabel yang diteliti. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis

pembelajar tingkat dasar pada kompetensi menulis teks sederhana (aktivitas harian) yang diadopsi dari CEFR (pemetaan kompetensi BIPA).

- 1) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan Teka-Teki Silang adalah proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama di dalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain dengan menggunakan permainan mengisi huruf petak-petak gambar. Media ini berawal dari sebuah permainan maka media ini lebih baik digunakan secara berkelompok.
- 2) Kemampuan menulis pada pembelajar BIPA tingkat dasar pada kompetensi menulis teks sederhana (aktivitas harian) diadopsi dari CEFR (pemetaan kompetensi BIPA). Kompetensi menuntut siswa untuk dapat menulis teks sederhana tentang aktivitas harian untuk pemenuhan kebutuhan konkret sesuai tema yang ditentukan. Pembelajar dapat membuat karangan tentang pengalaman yang nyata yang dialaminya atau fiksi.