

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Seorang guru besar pendidikan Universitas Harvard, Howard Gardner menemukan teori yang dikenal sebagai teori kecerdasan majemuk atau *multiple intelligence*. Pada dasarnya murid memiliki delapan kecerdasan, namun berbeda dalam kadar kekuatannya. Kekhasan murid yang beraneka ragam tersebut harus berhadapan dengan pembelajaran yang sudah satu paket. Artinya, murid dituntut untuk menguasai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Kecerdasan tidak tetap tetapi kapasitasnya dapat ditempa dan ditingkatkan dengan kesempatan pendidikan. Suatu kelas pembelajaran yang diikuti murid dengan dominasi kecerdasan yang beragam mendorong adanya sebuah model pembelajaran yang dapat memfasilitasi terhadap beragam kecerdasan tersebut. Dahar (1989. hlm.32) mengungkapkan bahwa belajar melibatkan perolehan kemampuan-kemampuan yang bukan merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, jadi bukan dari bawan. Belajar tergantung pada pengalaman; sebagian dari pengalaman itu merupakan umpan balik dari lingkungan.

Sebuah kondisi diungkapkan Alwasilah (2007, hlm.223) bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling terbengkalai dalam pendidikan bahasa. Ini disebabkan, terutama, karena praktik yang salah dalam pembelajaran menulis dari tingkat SD sampai PT.

Sekaitan dengan keterampilan menulis cerpen secara khusus ditemukan beberapa persoalan. Selama ini sebagian besar murid seringkali menganggap kegiatan menuliskan ide atau imajinasi ke dalam bentuk cerpen merupakan suatu kesulitan. Berdasarkan survei terkini (Maryani, 2015) dari 120 responden diperoleh data bahwa 59% responden mengalami kesulitan pada saat menuliskan ide atau imajinasi. Murid mengalami kesulitan dalam mengorganisir ide dalam pikirannya dan menuangkannya menjadi sebuah karya.

Berdasarkan jenjang kompetensi kognitif berdasarkan taksonomi Bloom menulis berada pada tingkat tertinggi, memproduksi karya. Kemampuan ini pantas berada pada jenjang kognisi tertinggi. Hal tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Shihabuddin (2009 hlm. 257) bahwa kemampuan mengarang menuntut kemampuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan gagasan. Pokok-pokok itu lebih lanjut perlu disusun menurut urutan yang logis dan sistematis agar mudah diikuti dan dimengerti pembaca. Hal itu menuntut kemampuan mengorganisasikan pokok-pokok pikiran yang cukup rumit.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran menulis, murid tidak hanya mengetahui unsur-unsur cerpen. Murid dilatih menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam bentuk cerita yang mereka ciptakan sendiri. Menurut Alwasilah (2007 hlm.224) kompetensi menulis berwujud dalam karya tulis bukan pada penguasaan teori tentang menulis.

Kemampuan menulis cerpen merupakan salah satu kemampuan yang kompleks. Menurut Tarigan (2008, hlm.26) untuk terampil menulis, mengetahui hal-hal teoretis mengenai kepenulisan bukanlah jaminan seseorang dapat menjadi penulis ulung. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang perlu dilatih. Murid perlu distimulasi kosakata baru untuk mengembangkan bahasa dalam cerita.

Problematika menulis tidak berhenti sampai di sana saja. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan. Seperti data yang diperoleh berkaitan dengan kecenderungan murid dalam belajar. Dari 120 angket yang disebar, 78% murid menyatakan senang belajar di alam. Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran di dalam kelas bukan satu-satunya alternatif tempat mentransfer informasi keilmuan. Data lainnya yang diperoleh adalah 95% murid senang belajar menggunakan iringan musik, 98% murid senang melihat materi melalui visualisasi. Berkaitan dengan cara murid dalam mengolah informasi atau materi pembelajaran, 69% murid senang menganalisis sesuatu. Selain itu, tentang cara mereka memecahkan masalah bersama, 54% murid senang belajar dengan berdiskusi.

Data tersebut menyiratkan beberapa hal. Pertama berkaitan dengan pembelajaran. Kelas pembelajaran belum dioptimalkan sebagai ragam variasi tempat sehingga pembelajaran cenderung monoton. Selain itu, murid juga memiliki kecenderungan tinggi terhadap multimedia yang digunakan dalam pembelajaran yang selama ini juga belum teroptimalkan dengan baik. Di samping itu, murid memiliki potensi berupa kecerdasan yang beragam yang baik untuk dikembangkan.

Kegiatan pembelajaran menulis cerpen merupakan kegiatan pembelajaran yang produktif. Hal tersebut menuntut murid untuk dapat menghasilkan karya dalam pembelajaran. Kegiatan menulis cerpen akan menjadi kegiatan menyulitkan bagi murid-murid yang tidak memiliki daya imajinasi yang bebas. Selama ini, menulis selalu identik sebagai kegiatan soliter yang membuat murid asik dengan dirinya sendiri. Padahal, antara murid dan guru atau murid dan murid dapat berkolaborasi dalam mengungkap ide atau berdiskusi untuk saling memancing imajinasi atau jalan cerita yang menarik. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing murid agar murid menemukan cara yang tepat untuk mengasah keterampilannya. Menulis tanpa beban akan sangat membantu mengatasi hambatan-hambatan psikologis yang kadang begitu mengganggu bukan hanya proses penulisan melainkan juga kesehatan (Kartanegara, 2005, hlm.115).

Pada saat pembelajaran menulis, hal lain yang tak dapat dipungkiri adalah beraneka ragamnya gaya belajar murid. Hal ini menjadi permasalahan pada saat memproduksi tulisan. Sebagai suatu keterampilan produktif yang harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menulis cerpen menjadi tantangan untuk dikuasai oleh murid.

Menulis cerpen tentu sangat lekat dengan kecerdasan linguistik. Namun, murid dengan ragam kecerdasan lain juga harus terfasilitasi dalam belajar sehingga potensinya bisa optimal.

Melihat realitas di atas tentang kesulitan murid dalam menulis cerpen, kecenderungan pembelajaran menurut pandangan ideal murid, dan problematika gaya belajar murid, guru harus menemukan formula model yang tepat untuk

pembelajarannya. Selama ini kegiatan menulis hanya sebatas transfer informasi keilmuan dan praktik menulis langsung yang sangat instruksional tanpa memerhatikan kecenderungan-kecenderungan tadi. Hal tersebut dapat diartikan bahwa model yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran harus memerhatikan kebutuhan dan potensi-potensi yang ada pada murid dan lingkungan belajarnya.

Pembelajaran era kini secara ideal telah menjadikan murid sebagai pusat pembelajaran (*student centered instruction*). menurut Grafura (2012, hlm.10) peranan guru tidaklah menjadi sumber belajar, tetapi hanya menjadi fasilitator yang menjembatani transfer pengetahuan peserta didik. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat menegangkan, kini berubah menjadi menyenangkan, kreatif, aktif, dan bermakna.

Kecenderungan murid untuk terlibat dalam permainan menjadi sebuah potensi. Selama ini permainan selalu diidentikan dengan kegiatan santai dan tidak serius. Padahal, dalam permainan ada juga kompetisi. Peluang ini yang akan dibidik untuk meningkatkan motivasi dan kegiatan kolaborasi dalam pembelajaran.

Selama ini *games* jarang sekali digunakan dalam pembelajaran. Kalau pun diselipkan dalam pembelajaran hanya sebatas selingan yang tidak memiliki kaitan dengan konten pembelajaran. Maka pantas saja, guru jarang melirik model ini karena dianggap tidak relevan atau akan menghamburkan waktu tanpa hasil. Padahal, model ini bisa menjadi alternatif sehingga pembelajaran menjadi lebih luwes sehingga ide-ide terbaik dapat bermunculan.

Menurut Armstrong (2011 hlm. 124) permainan anak adalah salah satunya cara terbaik untuk memenuhi persyaratan perkembangan yang dapat ditempuh. Bermain adalah proses yang terus berubah (dinamis) dan bersifat multi-indrawi, interaktif, kreatif, dan imajinatif. Saat anak bermain, seluruh otak mereka terangsang. Hal tersebut menandakan bahwa permainan dapat menjadi stimulan dalam mengaktifkan kegiatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan imajinatif.

Belum banyak riset yang meneliti pemanfaatan permainan dalam pembelajaran formal, termasuk riset secara khusus yang meneliti tentang games

dalam pembelajaran menulis cerpen. Penelitian tentang permainan ini pernah dilakukan Sofiyanti dalam disertasinya tahun 2010 yang berjudul Model Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Tunagrahita Ringan Jenjang SDLB (Penelitian Subjek Tunggal Pada Murid SDLB-C di Kota Bandung). Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa model permainan bahasa dianggap efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan, karena model ini mempunyai karakteristik pembelajaran yang menyenangkan, membangkitkan motivasi belajar, ramah terhadap anak, mengaktifkan pikiran, rasa, emosi, fisik, mengembangkan imajinasi anak, mengembangkan sikap spontanitas, sportif, kompetitif, dan solidaritas sesama teman. Model permainan bahasa ini menjadi terapi bagi anak tunagrahita ringan.

Penelitian lain yang diungkap oleh Weisberg, dkk. (2013, hlm. 39-54) dalam tulisannya yang berjudul “Play, Language & Development and the Role of Adult Support” mengungkapkan *“Preliminary findings suggest that children learned the words better during directed and guided play than during free play, as assessed by looking at both which words children understood (a receptive task) and which words they were able to define (an expressive task). These results suggest that adult-supported play works best to focus children’s attention when there is a learning goal.”*

Artinya temuan awal menunjukkan bahwa anak-anak belajar kata-kata dengan lebih baik selama diarahkan dan dibimbing ketika bermain daripada bermain secara bebas, sebagaimana dinilai dari apa yang dilihat melihat kata-kata yang anak mengerti (tugas reseptif) dan kata-kata yang mereka mampu definisikan (tugas ekspresif). Hasil ini menunjukkan bahwa dukungan terbaik orang dewasa dalam permainan untuk memfokuskan perhatian anak-anak pada tujuan pembelajaran.

Permainan yang terarah atau terbimbing dapat meningkatkan kemampuan murid secara signifikan. Selain itu, bermain di lingkungan psikologi dijadikan media terapi di sekolah. Hal ini seperti yang diungkapkan Hudspeth (2016, hlm.

53) yang melakukan studi kasus terhadap dua orang murid. Dua murid tersebut menunjukkan perilaku lebih baik setelah menjalani terapi.

Banyak studi menunjukkan kualitas positif berkaitan dengan permainan, seperti persuasi dan daya tarik motivasi, yang dapat mendukung pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik (David & Watson 2011; Gee 2003; Aldrich 2009; Gibson 2006). Para pendukung permainan dalam pendidikan melihat model ini sebagai model yang aktif dalam melatih kemampuan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, penyelidikan, *multitasking*, kolaborasi dan kreativitas (Raptivity, 2012, hlm. 159).

Menulis dan permainan apabila dikolaborasikan akan menjadi dua hal yang menarik untuk dikaji kemanfaatannya. Menulis selama ini identik sebagai kegiatan soliter dengan beragam persoalannya, sedangkan permainan identik sebagai kegiatan santai dan bersenang-senang. Model ini tentu perlu mendapat perhatian untuk diujicobakan guna menjawab persoalan-persoalan menulis cerpen yang bermunculan.

Penelitian mengenai penerapan model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk dalam pembelajaran menulis cerpen menjadi hal menarik untuk dikaji karena berusaha mengintegrasikan tiga yaitu bermain, kecerdasan majemuk, dan belajar menulis cerpen yang selama ini dianggap berlawanan.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana profil pembelajaran menulis cerpen terlangsung di kelas VII SMPIT As-Syifa Boarding School?
2. Bagaimana proses pembelajaran menulis cerpen menerapkan model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk?
3. Adakah pengaruh model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk terhadap kemampuan siswa menulis cerpen di kelas VII SMPIT As-Syifa Boarding School?

4. Berapa besar pengaruh model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk terhadap kemampuan siswa menulis cerpen di kelas VII SMPIT As-Syifa Boarding School?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua kategori tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui data empiris tentang penerapan model *Games Based Learning* sebagai model alternatif dalam pembelajaran menulis cerpen.

Adapun tujuan khusus penelitian ini untuk memperoleh gambaran tentang:

1. profil pembelajaran menulis cerpen terlangsung di kelas VII SMPIT As-Syifa Boarding School;
2. proses pembelajaran menulis cerpen menerapkan model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk;
3. pengaruh model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk terhadap kemampuan siswa menulis cerpen di kelas VII SMPIT As-Syifa Boarding School;
4. Besar pengaruh model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk terhadap kemampuan siswa menulis cerpen di kelas VII SMPIT As-Syifa Boarding School.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis untuk berbagai pihak.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti. Penelitian ini juga memberikan peluang penelitian lanjutan atau penelitian yang terkait untuk menemukan dan meningkatkan hasil penelitian yang lebih baik variatif;

2. Bagi Guru

Sri Maryani, 2016

PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini memberikan petunjuk praktis tentang model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk sebagai salah satu model alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen yang telah teruji melalui penelitian;

3. Bagi Murid

Murid memperoleh pengalaman belajar yang baru sehingga diharapkan adanya peningkatan kualitas hasil pembelajaran khususnya dalam kemampuan murid menulis cerpen. Murid dapat mengeksplorasi kemampuannya lebih mendalam berkaitan dengan kemampuan berimajinasi, menjalin cerita, juga membangun unsur-unsur pembangun cerpen.

E. Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini terdiri atas lima bab. Kelima bab tersebut yakni bab pendahuluan, bab ihwal *Games Based Learning*, kecerdasan majemuk dan pembelajaran menulis cerpen, bab metodologi penelitian, bab hasil penelitian dan pembahasan dan bab penutup.

Bab pertama memaparkan tentang latar belakang masalah identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Bab kedua memaparkan tentang kajian teoretis yang menjadi landasan penelitian. Isi bab tersebut adalah ihwal model *Games Based Learning*, ihwal kecerdasan majemuk, dan ihwal cerpen. Selain itu, pada bab II juga terdapat definisi operasional, anggapan dasar, dan hipotesis penelitian. Bab ketiga memaparkan tentang metodologi penelitian yang berisi metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data instrumen penelitian, teknik pengolahan data. Bab keempat memaparkan hasil dan pembahasan penelitian. Bab ini akan menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab pertama. Bab kelima memaparkan simpulan, implikasi dan rekomendasi peneliti kepada pihak yang terkait dengan penelitian ini.