

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Proses belajar-mengajar pada dasarnya merupakan interaksi dinamis antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Dalam hal ini, interaksi mengisyaratkan adanya aktivitas dua pihak, baik siswa yang belajar maupun guru yang mengajar. Aktivitas kedua belah pihak terjalin dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar.

Terjadinya kegiatan belajar-mengajar mengisyaratkan adanya komunikasi timbal balik, dalam arti komunikasi yang berlangsung tidak hanya satu arah (*one way system*). Siswa dan guru berperan aktif mengolah pesan (*message*), informasi atau materi pelajaran sehingga memperoleh kebermaknaan dari setiap perbuatan masing-masing. Guru berusaha menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan mengerahkan segala sumber belajar dan menggunakan berbagai strategi belajar-mengajar yang tepat. Siswa dengan segala karakteristiknya berupaya mengembangkan dirinya melalui berbagai kegiatan belajar guna meraih hasil belajar yang optimal.

Apabila dirinci, terdapat tiga unsur pokok yang memperlihatkan fungsi dan peranannya dalam konteks pembelajaran. Guru adalah individu yang memiliki kewenangan profesional tertentu, sesuai dengan latar belakang pendidikannya berupaya mengorganisasikan perencanaan, pengelolaan dan pelaksanaan, serta penilaian. Siswa adalah individu yang memiliki potensi, berupaya terus untuk mengubah

perilaku dan pribadinya sehingga mencapai optimasi dirinya secara terpadu dan utuh. Di sisi lain, tujuan merupakan kriteria atau tolok ukur keberhasilan proses dan hasil belajar yang bersangkutan.

Dalam peristiwa tersebut, tampaklah dua posisi subjek, yakni guru dan siswa. Guru berupaya menciptakan lingkungan atau kondisi yang memungkinkan siswa untuk belajar, sedangkan siswa berusaha meraih hasil belajar yang bertumpu pada proses pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya bermakna secara mekanistik, tetapi adanya keterpaduan pada individu yang belajar. Dalam hal ini (Yusuf, 1993:35) menegaskan bahwa keterpaduan memiliki makna terjadinya perluasan, pendalaman dan peningkatan kesadaran, yang ditandai oleh adanya kemampuan individu untuk menyesuaikan diri secara kritis sehingga berbagai hal dipelajarinya memiliki makna bagi kehidupan kini dan yang akan datang.

Proses belajar dalam konteks pemikiran di atas dapat diartikan sebagai suatu rangkaian aktivitas individu siswa dalam wujud interaksi dinamis untuk mencapai perubahan perilaku. Supriatna (1993: 35) menjelaskan bahwa perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu memiliki ciri-ciri: *intensional*, *positif*, *efektif*, dan *integral*. *Intensional* berarti suatu perubahan diperoleh melalui pengalaman, praktik atau pelatihan yang disengaja untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. *Positif* mempunyai arti bahwa perubahan itu sesuai dengan norma atau kriteria keberhasilan yang diharapkan, baik dari segi siswa maupun guru. *Efektif* mempunyai arti bahwa perubahan itu memiliki makna dan pengaruh tertentu terhadap siswa, secara relatif menetap dan setiap saat dapat dipergunakan sesuai dengan keperluannya. Selanjutnya, *integral* berarti perubahan itu mencakup keseluruhan perilaku secara terpadu.

Perubahan perilaku yang diharapkan akan tercapai apabila komponen-komponen pendukung, seperti: bahan ajar, tujuan, pendekatan, media, dan evaluasi dapat terpenuhi. Komponen-komponen tersebut, antara yang satu dan lainnya terjalin secara sistematis dalam pembelajaran. Guru selaku penyelenggara pembelajaran harus memiliki kemampuan dalam merencanakan, mengelola, dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. *Merencanakan* berarti adanya kemampuan dalam mempersiapkan bahan, merumuskan tujuan, memilih pendekatan atau metode, serta menyusun alat evaluasi. *Mengelola* erat kaitannya dengan memadukan berbagai komponen pembelajaran, serta berbagai kemungkinan yang terjadi, seperti kesesuaian penggunaan metode agar kegiatan belajar dapat terlaksana dengan baik. *Melaksanakan* berarti mengorganisasikan seluruh komponen dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga terjadi interaksi siswa dan guru, serta lingkungan belajarnya. Dengan kata lain, rangkaian kegiatan tersebut sangat ditentukan oleh kepiawaian guru dalam menentukan strategi, yang kesemuanya akan bermuara pada tujuan yang telah dirumuskan.

Agar pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar dapat berlangsung efektif, ketepatan memilih strategi sebelum kegiatan berlangsung cukup menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Strategi menurut Ely dan Gerlach (1980:52) adalah usaha atau cara-cara guru menyajikan isi pelajaran dalam lingkungan pendidikan, yang meliputi sifat, ruang lingkup dan urutan peristiwa yang memberikan pengalaman pendidikan. Selanjutnya, Joni (1992:53) mendefinisikan strategi sebagai pola umum perbuatan guru-siswa dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar. Joyce dan Weil (1986:112) menegaskan bahwa di dalam strategi tersebut mencakup pemilihan dan penerapan model atau metode pembelajaran. Pemilihan dan penerapan model atau metode tersebut sangat menentukan efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, kecermatan memilih metode sebagai salah satu strategi belajar-mengajar

merupakan faktor penentu bagi tercapainya tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran menulis di sekolah dasar.

Menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa mempunyai arti penting bagi siswa di sekolah dasar. Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, menulis akan dikuasai siswa apabila pendekatan yang digunakan tepat dan terarah, yang sekaligus akan mencerminkan keefektifan proses dan hasil pembelajaran. Keefektifan proses ditandai oleh adanya keterlibatan berpikir dan beraktivitas siswa dalam berkomunikasi secara optimal, sedangkan implikasi dari keefektifan proses berkait erat dengan hasil dan kebermaknaan belajar. Di pihak lain, penerapan metode dengan menitikberatkan pada tujuan, bahan, sumber belajar, dan karakteristik siswa juga merupakan faktor yang dipersyaratkan agar pembelajaran menulis dapat terlaksana dengan baik.

Sebagaimana uraian di atas bahwa faktor pendekatan pembelajaran sangat menentukan bagi keberhasilan menulis. Agar kemampuan dan keterampilan menulis dapat tercapai perlu adanya kesamaan persepsi antara pengajar dan pembelajar. Pendekatan pembelajaran menulis tidak semata-mata dititikberatkan pada hasil menulis (tulisan, karangan) termasuk penilaiannya, tetapi proses menulis juga merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan. Selain hasil, proses menulis atau mengarang merupakan peristiwa yang memerlukan persiapan, waktu, pengetahuan, dan pengalaman. Keterlibatan fisik dan mental pada saat menulis juga merupakan konsekuensi logis yang harus ditempuh dalam rangka beroleh keterampilan (menulis) sebagai dampak pengiring.

Dengan tidak mengesampingkan hasil menulis, menitikberatkan aspek proses justru dapat mengatasi kesulitan siswa pada saat menulis karena menulis merupakan keterampilan yang harus dikuasai melalui proses yang panjang. Sebagaimana

diungkapkan Alwasilah (1998:1) bahwa pendekatan proses dalam pembelajaran menulis dapat dianggap sebagai pendekatan mutakhir yang sangat relevan dengan peran penulis dalam konteks akademis. Menulis, menurut Graves dan Cox (1999:307) harus dipandang sebagai suatu kegiatan yang merujuk pada proses atau kegiatan yang memerlukan pengetahuan, pengalaman, dan waktu. Implementasinya menawarkan sejumlah alternatif kegiatan, seperti: diskusi kecil (*conferencing*), respons teman sebaya (*peer teaching*), draf berulang (*multiple draf*), dan kolaborasi (*collaboration*).

Sebagai salah satu konsep Cara Belajar Siswa Aktif, pendekatan proses memberi banyak peluang kepada siswa. Dalam konteks pembelajaran, Ali (1984:49—50) menjelaskan bahwa pendekatan proses memberi peluang (1) adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa, baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, dan berbuat; (2) adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang kondusif; dan (3) adanya keterlibatan mental siswa yang optimal dan komunikasi yang multiarah. Di lain pihak, pembelajaran menulis yang berfokus pada siswa (*learner centered*), yang merupakan pengembangan ilmu jiwa pendidikan dipandang cukup efektif dan telah memberikan kontribusi positif. Melalui proses secara berkelanjutan akan tercipta kepekaan berpikir siswa dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide-ide melalui tulisan.

Harus dipahami pula bahwa anak-anak usia sekolah dasar ditandai oleh kepekaan terhadap kehidupan berimajinasi dan merupakan faktor yang harus diperhitungkan dalam penggunaan metode pembelajaran. Selain itu, perlu ditekankan bahwa penyajian materi pada siswa sekolah dasar harus membangkitkan rasa senang. Guru pada jenjang ini dituntut mampu menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga tumbuh minat belajar dari para siswanya dan membuat siswa bersikap

positif terhadap menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa. Hal ini dipertegas pula oleh Semiawan (1992:20) bahwa pertumbuhan anak-anak menunjukkan perkembangan berpikir sesuai dengan usia. Dalam usaha meningkatkan kualitas perkembangan kognitif siswa, diusahakan pembelajaran lebih ditujukan pada latihan meneliti dan menemukan. Pembebanan otak dengan pengetahuan hafalan, latihan ulangan, *drill* yang berlebihan akan menjadikan siswa tidak berpikir kreatif, tetapi berpikir konvergen saja. Proses belajar anak-anak seyogyanya diorientasikan kepada pendekatan keterampilan untuk meraih perolehan.

Untuk memenuhi tuntutan di atas, penerapan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah faktor yang tidak bisa diabaikan. Peluang yang dapat dikembangkan sebagai model yang memiliki daya tarik tinggi, yakni mengintegrasikan permainan melalui pendekatan tematis dalam pembelajaran menulis. Pertimbangan ini didasarkan pada karakteristik anak usia sekolah dasar yang memiliki kecenderungan motorik yang tinggi untuk bermain atau beraktivitas dalam setiap kegiatan. Pengintegrasian ini juga sangat memungkinkan terjadinya situasi belajar yang menyenangkan. Hal ini cukup penting karena kegiatan menulis memerlukan konteks pembelajaran alamiah, dan lingkungan belajar alamiah tersebut dapat diciptakan melalui permainan. Dengan lingkungan belajar alamiah, tujuan dan manfaat yang diperoleh siswa (1) dapat meningkatkan daya nalar dan berpikir kreatif atau imajinatif, (2) adanya keterlibatan fisik dan mental sehingga dapat memproduksi bahasa mereka sendiri dan akhirnya kelak dapat memahami struktur bahasa yang mereka gunakan, (3) dapat menggunakan bahasa secara langsung sesuai dengan konteks permasalahan, dan (4) dapat merekonstruksi keadaan secara tertulis berdasarkan kegiatan mengalami dan menemukan (*inquiry*) sehingga timbul rasa percaya diri.

Permainan tematis dipandang sebagai suatu aktivitas yang memiliki ciri dan karakteristik tersendiri. Ciri dan karakteristik tersebut berupa aktivitas yang dilaksanakan atas dasar motivasi intrinsik, si pelaku bebas melakukan pilihan, berorientasi pada proses, bersifat nonliteral, dan menyenangkan (Johnson, Christie & Yawkey, 1987:15). Dengan permainan tematis, siswa dapat mengabstraksi dan mengakomodasi pengetahuan baru, serta menyelaraskan informasi tersebut sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman belajarnya (Piaget, 1962:169; dan Vigotsky, 1978:91). Dampak dari adanya proses tersebut adalah tercapainya suatu keseimbangan atau hasil berdasarkan skemata yang telah dimiliki sehingga intelektual siswa dapat tumbuh dan berkembang. Melalui tanda atau alat permainan, struktur mental siswa dengan leluasa mengadakan proses berpikir yang lebih tinggi, yakni berpikir abstrak. Di samping itu, kreasi situasi imajinatif yang ada dalam permainan tematis akan menjembatani siswa dengan dunia luar (masyarakat), serta dapat belajar mengatasi atau memecahkan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya.

Hal terpenting dalam pengintegrasian permainan tematis di atas adalah teknik pelaksanaannya. Di dalamnya terkait dengan bahan sebagai indikator serta tujuan yang akan dicapai. Artinya, setiap indikator pembelajaran yang disajikan dapat memberikan peluang kepada pembelajar untuk belajar bahasa dalam konteks, dan menggunakan bahasa dalam bentuk tulis. Di sisi lain, agar proses menulis lebih bermakna, guru harus mampu mengaktifkan potensi-potensi yang dimiliki para siswa, seperti (1) pengetahuan kebahasaan, (2) latar belakang pengetahuan atau pengalaman, dan (3) pengetahuan tentang struktur wacana atau tentang beragamnya wacana. Secara konkret, tema dan sub-subtema yang disajikan sebagai indikator pembelajaran dapat menstimulasi siswa dalam mengembangkan tulisan, yang sekaligus dapat dijadikan tolok ukur bagi keberhasilan menulis.



Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu strategi untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran adalah pemilihan dan penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran. Penerapan model permainan tematis dalam pembelajaran menulis dipandang cukup relevan, karena melalui alat atau tanda dapat mengakomodasi aktivitas dan mental siswa dalam mengatasi kesulitan yang dihadapinya. Permainan tematis juga dapat dijadikan sarana psikoterapi bagi siswa yang tidak mampu mengungkapkan perasaan atau mendeskripsikan pengalaman siswa melalui kata-kata. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk mengadakan penelitian dengan cara menerapkan "Model Permainan Tematis dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar." Penerapan model ini didasari oleh konsep Cara Belajar Siswa Aktif dengan menitikberatkan pada proses dan hasil menulis, baik secara individu maupun kelompok.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan (1) sejauhmanakah tingkat keefektifan model Permainan Tematis dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar, dan (2) bagaimanakah kemampuan menulis siswa setelah mengikuti proses belajar-mengajar dengan model permainan tematis?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, muncul beberapa pertanyaan yang menarik untuk diteliti.

- 1) Apakah penerapan model Permainan Tamatis dalam pembelajaran menulis dapat memberikan kontribusi positif dan efektif bagi pembelajaran menulis di sekolah dasar?
- 2) Apakah melalui penerapan model Permainan Tematis dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa?
- 3) Bagaimanakah perkembangan menulis siswa ditinjau dari aspek kebahasaan, kognitif, dan moral?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Selain menerapkan dan menguji sebuah model, penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa model Permainan Tematis dalam pembelajaran menulis yang dirancang dan dimodifikasi sesuai dengan kondisi yang ada dan diselaraskan dengan kebutuhan pembelajar. Tujuan dari penerapan model tersebut dalam rangka meningkatkan hasil belajar (kemampuan menulis) dengan harapan kelompok siswa yang belajar dengan model ini akan lebih baik. Di sisi lain, secara khusus penelitian ini bertujuan:

- 1) untuk menemukan profil pembelajaran menulis di sekolah dasar saat ini,
- 2) untuk mengetahui apakah model Permainan Tematis dalam pembelajaran menulis mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di sekolah dasar dibandingkan dengan model konvensional.
- 3) mendeskripsikan dan menganalisis hasil belajar (kemampuan menulis) antara siswa yang belajar dengan model Permainan Tematis dan model konvensional ditinjau dari aspek kebahasaan, kognitif, dan moral.

### **1.4 Hipotesis**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “model permainan tematis dalam pembelajaran menulis lebih efektif dan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa apabila dibandingkan dengan model konvensional”.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan pendidikan dan pengajaran, terutama dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar. Secara substansial, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah.



- a. Beroleh pengetahuan berdasarkan kajian teoretis, terutama berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah.
- b. Dapat mendalami teori dan model pembelajaran yang beragam, yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar.
- c. Dapat menerapkan sebuah model pembelajaran sebagai hasil pemodifikasian model pembelajaran yang sudah ada, terutama dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar.
- d. Beroleh pengalaman dan gambaran nyata berhasil tidaknya penerapan model, baik ditinjau dari aspek instruksional maupun hasil belajar siswa.

## 2) Guru

- a. Memberi bekal pengetahuan dan pengalaman, terutama dalam pemilihan dan penggunaan pendekatan dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar.
- b. Mengenal dan memahami model Permainan Tematis secara mendalam dan dapat dijadikan referensi mengajar di kelas.
- c. Dapat menerapkan model Permainan Tematis dalam pembelajaran menulis di sekolah secara berkelanjutan.
- d. Memberikan alternatif bagi guru agar dapat mengembangkan pola pembelajaran menulis yang efektif.
- e. Memberikan alternatif bagi guru dalam menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran menulis secara menyenangkan dengan cara mengorkestrasi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- f. Membekali guru dengan inovasi pembelajaran secara terpadu yang berbeda dengan tampilan pembelajaran sebelumnya dengan tanpa keluar dari rujukan kurikulum yang berlaku.

### 3) Siswa

- a. Memperoleh pengalaman baru, terutama dalam kegiatan menulis (mengarang) yang selama ini belum pernah dialami.
- b. Memperoleh kemudahan dalam kegiatan menulis karena *setting* pembelajaran yang menyenangkan, dan diharapkan dapat tumbuh kegemaran menulis.
- c. Memperoleh pengetahuan dan gambaran bahwa menulis sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan di masa datang.
- d. Secara berkala memperoleh keterampilan berpikir cepat melalui ekspresi tulis.

### 4) Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan, terutama untuk memperbaiki proses belajar-mengajar yang dilakukan guru yang selama ini masih cenderung konvensional.

### 1.6 Asumsi Penelitian

Ada beberapa asumsi yang dapat penulis uraikan dalam tulisan ini.

- 1) Penerapan model yang tepat dan sesuai berkontribusi positif pada keefektifan proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Permainan Tematis merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar.
- 3) Proses atau kegiatan menulis memerlukan pengetahuan, pengalaman, dan waktu (Graves dan Cox, 1999:307).
- 4) Kemampuan menulis bukanlah semata-mata milik golongan yang berbakat menulis saja (Akhadiyah, 1994:2).