

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang ekspresif dan produktif. Sebuah informasi akan menjadi gagasan apabila digali dari beberapa sumber, tetapi menulis tidak hanya sekedar menuangkan gagasan melainkan dengan menulis kita dapat berkomunikasi melalui tulisan. Menurut Tarigan (2013, hlm. 3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Dengan menulis seseorang bisa menyampaikan pesan atau gagasan kepada orang lain tanpa bertatap muka.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikembangkan sedini mungkin. Menulis membutuhkan keterampilan khusus dan menuntut ide-ide logis yang disusun secara menarik agar menjadi penulis yang baik. Tulisan yang baik akan menarik pembaca untuk membacanya. Seseorang yang sering menulis menunjukkan bahwa orang tersebut gemar membaca.

Pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013 berbasis teks memiliki kompetensi yang bermacam-macam kategori. Salah satu materi teksnya adalah teks hasil observasi. Teks hasil observasi merupakan teks yang melaporkan sesuatu atau pengamatan. Teks ini termasuk ke dalam teks nonnaratif dan bersifat faktual. Peneliti mengharapkan siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritisnya dengan memecahkan masalah sehingga akan menghasilkan sebuah teks hasil laporan observasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan mempelajari keterampilan menulis berbagai macam teks dapat menumbuhkan minat baca dan minat menulis yang tinggi pada siswa. Mereka akan berlatih menyongsong dunia literasi dengan penumbuhan minat baca melalui jurnal membaca yang dirancang terintegrasi dalam pembelajaran.

Proses belajar mengajar dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran melibatkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, dan sikap. Kegiatan tersebut termasuk ke dalam bahan pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran. Model pembelajaran disusun berdasarkan prinsip dan teori pengetahuan. Menurut Komalasari (2012, hlm. 57) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktanya siswa mudah bosan belajar bahasa Indonesia di dalam kelas yang disebabkan oleh beberapa faktor. Kebanyakan siswa mudah jenuh dengan materi teks dikarenakan penyampaian guru yang dirasa membosankan, monoton dan materi tidak sepenuhnya dikuasai oleh guru. Siswa menginginkan proses pembelajaran yang menarik seperti belajar di ruang kelas, menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran disisipkan permainan agar siswa mempunyai jiwa kompetitif.

Berbagai macam jenis pendekatan digunakan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah informasi atau data, setelah itu di presentasikan. Pendekatan ini merujuk pada teknik investigasi atas fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Langkah-langkah dalam pendekatan saintifik dimulai dari mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasikan dan mengomunikasikan. Hampir sama dengan pendekatan STEAM, karakteristiknya yaitu menekankan pada proses mendesain, engineering atau merencanakan.

STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong siswa untuk berpikir lebih luas tentang masalah di dunia nyata. Hasil akhir yang diharapkan dari penerapan metode STEAM adalah siswa yang mengambil resiko serius, terlibat dalam pembelajaran pengalaman, bertahan dalam pemecahan masalah, merangkul kolaborasi, dan bekerja melalui proses kreatif.

Pendekatan STEAM identik dengan pendidikan sains terintegrasi pada proses pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Secara garis besar STEAM memberikan gambaran kepada siswa sebuah konsep, prinsip, teknik, sains, teknologi, seni dan matematika digunakan untuk mengembangkan produk, proses dan sistem yang bermanfaat bagi manusia. Penelitian yang dilakukan oleh lembaga penelitian Hannover (2011) menunjukkan bahwa tujuan utama dari *STEM Education* adalah sebuah usaha untuk menunjukkan pengetahuan yang bersifat holistik antara subjek STEM.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Kristiani, dkk. (2017) dengan simpulan bahwa penerapan pembelajaran yang dilakukan berpengaruh terhadap sikap kreatif siswa. Kreativitas siswa dilihat dari aspek berpikir kreatif sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran *STEM Project-based Learning* mengalami perbedaan signifikan, dan peningkatan kemampuannya berada pada taraf besar. Sehingga dapat dikatakan bahwa *STEM Project-based Learning* efektif dilakukan pada pembelajaran tematik atau pembelajaran IPA di SMP, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Tugas guru bukan semata-mata mengajar, tapi lebih kepada mendidik siswa. Pada intinya belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang ada di sekitar siswa.

Kearifan lokal atau yang biasa disebut dengan *local wisdom* dipahami sebagai gagasan yang dimiliki oleh daerah setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan dan bernilai baik yang ada dan diikuti oleh masyarakat

tertentu. Kearifan lokal merupakan perpaduan dari nilai-nilai suci firman Tuhan dan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup oleh masyarakat setempat. Nilai-nilai kearifan lokal bersumber pada nilai-nilai agama atau religi yang dipelajari dari manusia dan alam. Dengan demikian, kearifan lokal tersebut bernilai lokal, namun nilai yang terkandung didalamnya bersifat universal.

Istiawati (2016) memaparkan bahwa definisi kearifan lokal tersebut mengandung beberapa konsep, yaitu: (1) kearifan lokal adalah sebuah pengalaman panjang, yang diendapkan sebagai petunjuk perilaku seseorang; (2) kearifan lokal tidak lepas dari lingkungan pemilikinya; dan (3) kearifan lokal itu bersifat dinamis, lentur, terbuka, dan senantiasa menyesuaikan dengan zaman. Konsep demikian juga sekaligus memberikan gambaran bahwa kearifan lokal selalu terkait dengan kehidupan manusia dan lingkungannya.

Dalam penelitian ini, penulis ingin mengujicobakan pendekatan STEAM dengan kearifan lokal yang akan dituangkan pada sebuah teks. Jenis teks yang akan penulis kemukakan pada penelitian kali ini yaitu teks hasil observasi. Bagi sebagian orang menulis merupakan hal yang biasa dan terasa menyenangkan, tetapi bagi yang belum pernah ini akan menjadi sangat sulit. Siswa jika tidak dibiasakan menulis mereka akan mengalami kesulitan. Jadi masalahnya sebenarnya terletak pada pembiasaan diri untuk mau dan berani menulis.

Kemampuan menulis teks laporan hasil observasi sangat diperlukan oleh siswa untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam melakukan sebuah pengamatan. Kesulitan yang sering dialami siswa pada saat pertama kali menulis teks hasil observasi yaitu memilih masalah yang akan dibahas. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap hakekat argumentasi penalaran keilmuan dan pemecahan masalah secara sistematis. Siswa cenderung memilih permasalahan yang luas atau sempit sehingga menjadi kendala dalam mengembangkannya menjadi sebuah teks secara utuh. Pemilihan masalah memerlukan kecermatan dan pemahaman yang dikaitkan

dalam fenomena keseharian yang timbul di masyarakat. Sehingga perlu adanya kepekaan dalam diri siswa melihat fenomena yang terjadi.

Dalam penulisan teks laporan hasil observasi sangat diperhatikan pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh sebab itu, sistematika berpikir memegang peranan penting dalam menulis. Agar tulisan dapat menarik harus memperhatikan komposisi penulisan, seperti pilihan alinea, kalimat-kalimat efektif, pilihan kata baku dan ketepatan tanda baca. Selain itu hubungan satu bab/bagian yang lain harus tidak terkesan melompat-lompat sehingga tulisan mudah dipahami.

Teks laporan hasil observasi yang melaporkan sebuah objek berfungsi untuk memberikan wawasan ataupun pengetahuan terkait sebuah fakta di dalamnya. Teks laporan hasil observasi dapat dijadikan bahan informasi untuk berbagai kepentingan dan bisa juga sebagai alat dokumentasi suatu kegiatan. Kaitannya dengan kearifan lokal adalah siswa melaporkan sebuah kebudayaan yang ada disekitarnya, sehingga siswa mengenali dan menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap budayanya. Besar harapannya mereka bisa melestarikan kebudayaan tersebut.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan identifikasi masalah yang sedang terjadi misalnya siswa sering terkecoh dalam membedakan jenis teks. Kurikulum 2013 yang digunakan saat ini membahas berbagai macam teks yang harus dikuasai siswa, hal ini akan membuat siswa mudah bosan. Dengan berbagai macam jenis teks, seharusnya guru lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai agar menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut.

- 1) siswa merasa kesulitan saat diminta membuat teks
- 2) model pembelajaran tidak disesuaikan dengan materi teks yang akan disampaikan
- 3) siswa merasa jenuh dengan materi bahasa Indonesia
- 4) guru mengajar dengan metode yang monoton

- 5) siswa kurang mengenali budaya di lingkungannya
- 6) kurangnya pelestarian budaya setempat

C. Rumusan Masalah Penelitian

Dari uraian tersebut, dapat diajukan beberapa pertanyaan yaitu bagaimana pendekatan STEAM dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia. Berdasarkan pertanyaan itu, penelitian ini dapat dirumuskan pada permasalahan-permasalahan berikut.

- 1) Bagaimanakah profil pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X di Kabupaten Karawang?
- 2) Bagaimanakah rancangan awal pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal pada pembelajaran teks hasil observasi?
- 3) Bagaimanakah hasil pengembangan pendekatan STEAM berbasis kearifan lokal dalam menulis teks hasil observasi?
- 4) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap penggunaan pendekatan pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal pada pembelajaran teks hasil observasi?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan pendekatan yaitu pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi.

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal dan hasil penelitian digunakan untuk menguji pendekatan STEAM pada pembelajaran teks hasil observasi. Peneliti berharap pendekatan STEAM ini dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis teks dan menginovasi agar pembelajaran bahasa indonesia tidak monoton.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi dilihat dari beberapa aspek. Pertama, hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui profil pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X di Kabupaten Karawang. Kedua, merancang awal pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal pada pembelajaran teks hasil observasi. Ketiga, mengetahui proses pengembangan pendekatan STEAM berbasis kearifan lokal dalam menulis teks hasil observasi. Keempat, mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan pendekatan pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal pada pembelajaran teks hasil observasi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat bagi banyak pihak, khususnya bagi peneliti sendiri ataupun siswa, guru dan pihak sekolah serta umumnya bagi yang memerlukan hasil penelitian ini. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertama, bagi peneliti. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam proses kegiatan belajar di sekolah menengah atas. Khususnya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menulis teks hasil observasi dengan pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal.

Kedua, bagi guru. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru dapat menggunakan pendekatan STEAM agar mengasah kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.

Ketiga, bagi siswa. Hasil penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal pada pembelajaran menulis teks hasil observasi akan menambah kreativitas dalam memecahkan sebuah permasalahan dan juga memperkenalkan kearifan lokal budaya Indonesia secara menarik.

Keempat, bagi sekolah. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah untuk membimbing para guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai kajian dalam mengembangkan penelitian mengenai pendekatan pada pelajaran bahasa Indonesia.

F. Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini terdiri atas lima bagian sebagai berikut.

- 1) Bagian pertama adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
- 2) Bagian kedua adalah kajian teori ihwal STEAM, kearifan lokal, teks hasil observasi, dan penelitian terdahulu.
- 3) Bagian ketiga adalah uraian mengenai metodologi penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.
- 4) Bagian keempat adalah temuan dan pembahasan. Pada bagian ini, penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode R&D (*Research & Development*).
- 5) Bagian kelima adalah simpulan dan saran.