

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki berbagai kebutuhan, baik kebutuhan jasmani maupun rohani. Dalam upaya pemenuhan kebutuhannya, manusia perlu berkomunikasi. Komunikasi mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia, baik antar anggota masyarakat maupun antar kelompok dan masyarakat. Alat komunikasi yang paling ampuh adalah bahasa, seperti yang diungkapkan oleh Pei dan Gaynor bahwa, bahasa adalah satu sistem komunikasi dengan bunyi, yaitu lewat alat ujaran dan pendengaran, antara orang-orang dari kelompok atau masyarakat tertentu dengan mempergunakan simbol-simbol vokal yang mempunyai arti arbitrer dan konvensional (Pei dan Gaynor, 1954 dalam Alwasilah).

Demikian juga menurut Santosa bahwa, bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan oleh manusia untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Dalam rangka kehidupan manusia maka fungsi bahasa yang paling dasar adalah menjelmakan pemikiran konseptual ke dalam dunia kehidupan (Santosa, 1989)

Ditinjau dari perkembangan perorangan bahasa lisan dipelajari terlebih dahulu baru kemudian mereka menuliskan bahasanya. Dengan kata lain bahasa lisan dipakai sejak manusia ada, sedangkan bahasa tulis dipakai sejak mereka memiliki tulisan.

Dalam era informasi global dewasa ini semakin terasa perlunya mengkomunikasikan gagasan secara tertulis, tidak terkecuali di kalangan siswa SMU. Pada dasarnya semua siswa mempunyai banyak pengalaman yang dapat dijadikan titik acuan untuk menulis, misalnya pengalaman yang berkenaan dengan harapan, kekhawatiran, keinginan dan ambisi, peristiwa masa lalu dan lain-lain.

Menurut beberapa informasi dan pengamatan ternyata kegiatan menulis siswa masih rendah dibanding kegiatan berbahasa lainnya yaitu berbicara, membaca, dan menyimak. Hal ini dipertegas oleh Ismail dalam acara kuliah umum di kampus Universitas Pendidikan Indonesia, beliau mengungkapkan bahwa kegiatan menulis di kalangan siswa SMU di Indonesia sangat rendah bila dibandingkan dengan siswa SMU di Malaysia, Singapura, Belanda, Jerman, dan lain-lain. Hasil pengamatan ini tentu tidak menggembirakan.

Keadaan yang kurang menggembirakan ini perlu ditanggapi dengan mencari penyebabnya, mengingat visi tentang masa depan pendidikan menurut Sanusi antara lain : fungsi utama pendidikan akan bergeser dari memberitahu, mengajar, membina, mengembangkan apa-apa dari orang lain kepada membelajarkan orang lain atau mendorong membuat orang lain aktif sendiri. Titik berat bergeser dari memberdayakan orang lain ke memberdayakan semua potensi diri sendiri. Sumber informasi diperoleh bukan dari buku teks atau disiapkan pendidik pengajar/instruktur/guru, melainkan dari berbagai media (Sanusi: 1998)

Guru bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peran, dan fungsi guru dalam proses belajar-mengajar sangatlah penting. Kalau kita menggunakan istilah proses belajar-mengajar hendaklah diartikan dalam diri siswa

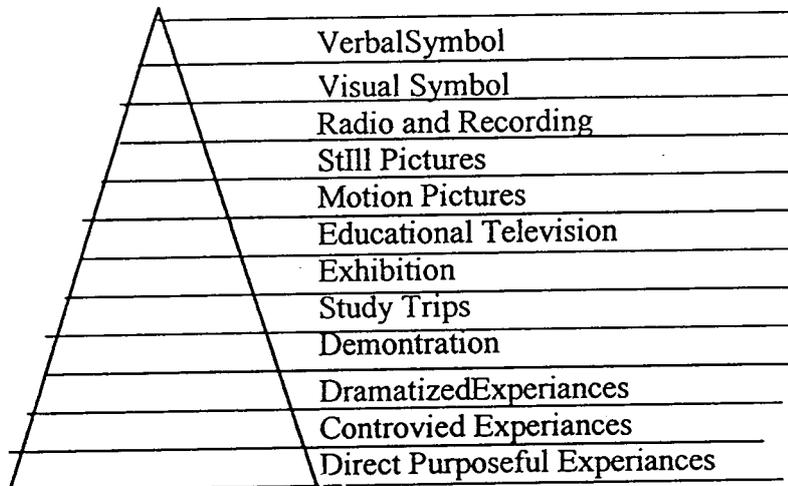
terjadi baik karena ada yang mengajar secara langsung mengajar (guru) atau pun tidak langsung. Dalam proses belajar-mengajar secara tidak langsung ini siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang memungkinkan siswa belajar.

Tulisan ini dimaksudkan sebagai upaya untuk mencoba mencari alternatif pembelajaran menulis yang dapat membangkitkan motivasi, menumbuhkan minat dan kreativitas imajinasi dalam mengekspresikan gagasan siswa melalui pendekatan pengalaman. Menulis yang didasarkan pengalaman diharapkan akan menciptakan pengalaman menulis yang baik bagi siswa.

Menurut Dale pengalaman itu mempunyai dua belas tingkatan yakni; pengalaman yang paling tinggi nilainya adalah *direct purposeful experience* yaitu pengalaman yang diperoleh dari kontak langsung dengan lingkungan, objek, manusia, hewan, dsb. Tingkatan kedua adalah pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan atau simulasi (*controvide experience*). Pengalamn tingkat berikut dan seterusnya adalah *dramatised experience*, yaitu pengalamn yang dipeorlah melalui permainan. Demonstrasi diperoleh malalui pertunjukan. *Studytrips* melalui karyawisata. *Exshibition* melalui pameran. Educational television melalui televisi pendidikan. *Motion picters* melalui gambar atau film hidup atau bioskop. *Still picters* melalui gambar mati, slide atau fotografi. *Radio and recording* melalui siaran radio atau rekaman suara (*audio recording*). *Visual symbol* melalui simbol yang dapat dilihat seperti, grafik, bagan, atau diagram. Dan verbal symbol diperoleh melalui penuturan dengan katak-kata.

Dale membuat klasifikasi di atas dengan menggambarkan sebuah kerucut yang diberi nama Kerucut Pengalaman atau *The cone of experiences*

Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Dalam konteks inilah peneliti memilih model pembelajaran keterampilan menulis melalui Model *The Experiential Approach* (pendekatan pengalaman) yang diperoleh dari hasil kontak langsung dengan lingkungan, sebagai studi kuasi eksperimen terhadap siswa kelas III IPA SMUN Cisarua Bandung

1.2 Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan di atas, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan berikut ini. Bagaimana gambaran kemampuan menulis siswa kelas III IPA SMUN Cisarua Lembang melalui Model *The Experiential Approach*.

Untuk mempertajam permasalahan, pertanyaan tersebut dirinci sebagai berikut:

- 1) Apakah proses belajar mengajar menulis melalui Model *The Experiential Approach* dapat meningkatkan keterampilan menulis?
- 2) Adakah perbedaan yang signifikan antara hasil tes menulis sebelum dilakukan proses belajar mengajar dengan Model *The Experiential Approach* dengan sesudah proses belajar mengajar.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menguji keefektifan model *the experiential approach* dalam pembelajaran menulis bahasa Indonesia siswa kelas III IPA SMUN Cisarua Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- 1) Peningkatan kemampuan menulis siswa kelas III IPA SMUN Cisarua setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *the experiential approach*;
- 2) Perbedaan hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran dengan model *The Experiential Approach*;
- 3) Perbedaan yang signifikan kemampuan menulis siswa kelas III IPA SMUN Cisarua Bandung antara yang menggunakan model *the experiential approach* dengan tanpa menggunakan model *The Experiential Approach*;
- 4) Keefektifan model pembelajaran *the experiential approach* efektif dalam meningkatkan hasil belajar menulis siswa kelas III IPA SMUN Cisarua Bandung.

1. 4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran keterampilan berbahasa, khususnya pembelajaran keterampilan menulis. Penelitian ini diharapkan dapat mengemukakan model pengajaran yang dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar keterampilan berbahasa, dan juga memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran keterampilan menulis.

Secara khusus apabila dirinci manfaat penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

- (1) Dapat memberikan gambaran perbandingan kemampuan menulis siswa yang memanfaatkan pengamalan langsung dengan yang tidak.
- (2) Dapat memberikan umpan balik terhadap efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran keterampilan menulis oleh pengajar dalam menentukan media pengajaran.
- (3) Dapat memberikan alternatif model pengajaran menulis.

1.5 Anggapan Dasar

- (1) Setiap siswa memiliki kemampuan menulis dan kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda.
- (2) Kemampuan menulis dan kemampuan kreatif merupakan kemampuan dasar yang dikuasai siswa.
- (3) Kemampuan menulis dan kemampuan berpikir kreatif dapat dilatih.
- (4) Kemampuan menulis melalui *the experiential approach* dapat diukur melalui tes.

- (5) Tinggi rendahnya menulis melalui *the experiential approach* dan kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh faktor linguistik, faktor psikologis dan faktor kognitif.
- (6) Pemanfaatan *the experiential approach* dalam pelajaran bahasa Indonesia memberikan peluang yang besar kepada siswa untuk berlatih menulis kreatif sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis.

1.6 Hipotesis

Bertitik tolak pada anggapan dasar di atas, peneliti mengemukakan hipotesis kerja sebagai berikut:

- (1) Kemampuan menulis siswa yang belajar melalui Model *The Experiential Approach* lebih tinggi daripada kemampuan menulis siswa yang belajar tidak melalui Model *The Experiential Approach*.
- (2) Model *The Experiential Approach* dalam pengajaran keterampilan menulis meningkatkan ketepatan penggunaan: kata, struktur kalimat, dan paragraf.

1.7 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, peneliti mendefinisikan peristilahan yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Keefektifan: keberhasilan (tentang usaha; tindakan)
- 2) *The Experiential Approach*: adalah salah satu pendekatan pembelajaran menulis yang dikemukakan oleh Stephen Judy. Pembelajaran melalui Model *The Experiential Approach* ini landasan berpikirnya adalah pengalaman. Dalam praktek pengajaran di kelas Model *The Experiential Approach* dilaksanakan, salah satu caranya dengan *writing workshop*. Ada empat fase dalam melaksanakan *writing workshop* ini, yaitu, fase kesatu diulai dengan pemilihan topik, siswa



diminta menulis apa saja yang ada di benaknya. Fase kedua, siswa diminta pergi ke luar kelas guna mempelajari dan menulis tentang lingkungan. Fase ketiga siswa diarahkan pada masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan akedemis. Fase keempat, kegiatan kelas kembali pada fase pertama, yaitu menjadikan diri siswa sebagai pusat proses menulis.

3) Pembelajaran: Bila selama ini guru bertanya apa yang harus saya ajarkan dan bagaimana cara mengajarkannya? Maka dalam pengajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 1994, guru harus berpikir bagaimana cara siswa mempelajari materi atau bahan kajian yang tersirat dalam pembelajaran. Dengan perkataan lain orientasi pengajaran bahasa Indonesia berubah dari pengajaran ke pembelajaran. Pembelajaran yang dijabarkan dari tujuan kelas itu berfungsi sebagai titik tolak dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar (Tarigan, 1995: 65-66).

Salah satu tugas guru yang cukup penting dalam pelaksanaan pengajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 1994 adalah pengembangan pembelajaran. Karena itu, setiap guru bahasa Indonesia harus mengetahui ciri-ciri pembelajaran bahasa Indonesia yang baik. Ciri-ciri itu dijabarkan dari lima pendekatan yang digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia. Pendekatan tersebut adalah pendekatan tujuan, keterampilan proses, CBSA, komunikatif, dan pragmatif. Berdasarkan tuntutan kelima pendekatan tersebut di atas, dapatlah disusun ciri-ciri pembelajaran bahasa Indonesia yang baik sebagai berikut:

(a) Pembelajaran bahasa Indonesia harus memiliki pijakan tertentu sebagai dasar pengembangannya, misalnya pembelajaran yang lalu, pengalaman siswa, peristiwa-peristiwa penting dan sebagainya.

- (b) Pembelajaran bahasa Indonesia harus meningkatkan kecrampilan bahasa siswa.
- (c) Pembelajaran bahasa Indonesia harus meningkatkan kreativitas, daya berpikir, dan daya nalar siswa.
- (d) Pembelajaran bahasa Indonesia hendaknya bervariasi.
- (e) Pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan kepekaan siswa terhadap keindahan bahasa dan ragam-ragam/variasi bahasa.
- (f) Pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan interaksi siswa-guru-siswa.
- (g) Pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan siswa mengalami berbagai kegiatan berbahasa sesuai dengan situasinya.
- (h) Pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan pengetahuan dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia.
- (i) Hasil pembelajaran itu dapat dinilai.

(Tarigan, 1995: 76-77).

4) Menulis: Menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan sesuatu bahasa yang dipahamiseseorang sehingga orang lain dapat memahami lambang-lambang tersebut (Tarigan: 1984).

Menulis adalah perbuatan mencatat atau berkomunikasi, lebih dari itu menulis adalah satu bentuk proses berpikir dimana simbol-simbol bahasa mengandung makna tersendiri dan mengendalikan atau mengarahkan penulis dalam proses menulis (Murray: 1980).

