

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa setelah menyimak, membaca, dan berbicara. Artinya, kemampuan menulis juga merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap makhluk berbahasa selain ketiga keterampilan berbahasa tersebut. Kita dapat melakukan komunikasi melalui sebuah tulisan, tidak hanya dengan berbicara. Ini didukung oleh pendapat Rusyana yang menyatakan bahwa tulisan merupakan alat komunikasi tidak langsung (1986: 16). Melalui tulisan kita dapat menyampaikan gagasan, pendapat, atau sekadar menceritakan sesuatu kepada orang lain. Semua jenis tulisan tersebut dapat menarik jika dikemas dalam sebuah tulisan kreatif.

Tidak hanya menarik, tetapi juga cerdas. Setidaknya dengan adanya sebuah kekreatifan dalam menulis, yang diharapkan terjadi adalah masyarakat tidak akan kekurangan oleh karya-karya kritis yang berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut terjadi karena menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling tinggi. Hal ini dibuktikan bahwa seseorang baru akan terampil menulis ketika ia mampu menuliskan apa yang ia peroleh dari menyimak, membaca, dan berbicara. Dengan kata lain, menulis merupakan salah satu cara menuangkan ide atau gagasan yang diperoleh seseorang dari pengalaman yang telah ia dapatkan.

Generasi muda, dalam hal ini adalah pelajar, merupakan generasi yang diharapkan agar mampu mewujudkannya. Akan tetapi, kenyataan yang terjadi saat ini adalah bahwa pelajar SMA (sekolah menengah atas) kurang berminat pada pelajaran menulis karena merasa kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan topik menjadi sebuah tulisan kreatif, salah satunya adalah cerita pendek (cerpen). Hal ini dibuktikan dengan adanya keluhan dari mahasiswa-mahasiswa yang sedang melakukan PLP (Program Latihan Profesi) pada tahun 2008 di SMAN 6 dan SMAN 15 Bandung. Setelah dilakukan wawancara nonformal, mereka menyatakan bahwa siswa pada kelas-kelas yang dijadikan sebagai tempat PLP, umumnya cenderung pasif dan kurang memiliki motivasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil latihan atau ulangan harian siswa di kelas tidak memuaskan bahkan dapat dikatakan mengkhawatirkan.

Selain itu, seorang pengajar di sebuah pusat bimbingan belajar di Bandung menceritakan suatu ketika beberapa orang siswa berbicara kepadanya yang isinya berupa keluhan tentang tugas menulis dari guru di sekolahnya. Bagi mereka tugas itu sangatlah berat karena pada dasarnya mereka memang tidak menyukai pelajaran menulis. Alasan yang terlontar antara lain kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan topik, menentukan tema, memilih kosakata, menuangkan gagasan dan pendapat dalam karangan, dan menyesuaikan pilihan kata dengan jenis karangan yang harus dibuat. Tentu saja hal ini cukup mengkhawatirkan mengingat kemampuan menulis merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa ketika hendak lulus dari sekolah menengah atas.

Salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 2 Bandung, Dra. Lilis Yuliawati R. juga menyatakan bahwa rata-rata siswa di sana tidak menyukai pokok bahasan menulis dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Alasan yang mengemuka adalah sulitnya menemukan dan mengembangkan topik. Terlebih saat mereka diminta untuk menulis sebuah cerpen, mereka selalu kesulitan untuk menemukan dan mengembangkan topik bahkan sekadar mencari tema yang menarik untuk ditulis pada materi pembelajaran menulis cerpen.

Peneliti juga memiliki penilaian serupa terhadap nilai menulis siswa SMA ketika menjadi pengajar di salah satu lembaga bimbingan belajar kecil di Kota Bandung. Setelah dilakukan wawancara nonformal, siswa menjelaskan bahwa menulis merupakan hal yang sulit untuk mereka lakukan. Mereka mengeluh bahwa selalu merasa kesulitan pada saat ingin mengawali kegiatan menulis (menemukan dan mengembangkan topik).

Jika kita amati, ada dua faktor penyebab kurangnya minat menulis pada siswa sehingga muncul kesulitan dalam menemukan topik, yaitu faktor intern dan ekstern. Siswa yang kurang minat menulis sehingga sulit menemukan dan mengembangkan topik ke dalam tulisan karena hanya memiliki sedikit pengalaman atau bahkan merasa malas, merupakan faktor yang muncul dari dalam diri siswa (intern). Sedangkan sebab yang ditimbulkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton sehingga kurang memotivasi siswa untuk menjadi produktif dalam menulis, merupakan salah satu faktor yang timbul dari luar diri siswa (ekstern).

Berdasarkan kedua faktor tersebut, peneliti ingin menerapkan sebuah metode pembelajaran menulis yang diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Meskipun banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran seperti guru, siswa, media pembelajaran, dan materi atau bahan pelajaran, peneliti juga berasumsi bahwa penggunaan metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, maka guru harus memiliki kreativitas yang dapat menunjang keberhasilan pengajaran sehingga siswa memiliki kemampuan dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dibuatlah sebuah proses pembelajaran menulis dengan penerapan metode berbagi pengalaman yang diharapkan dapat membantu siswa dalam menemukan dan mengembangkan topik ke dalam sebuah tulisan dan menjadi sebuah metode pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa agar lebih produktif dalam pembelajaran menulis cerpen.

Metode berbagi pengalaman merupakan sebuah metode yang diterapkan dengan tujuan agar siswa mampu menuliskan pengalaman pribadi orang lain (temannya) ke dalam sebuah cerpen dan dapat membantu siswa dalam menemukan topik yang menarik agar dikembangkan mejadi sebuah cerpen. Metode berbagi pengalaman ini akan diterapkan melalui permainan, yaitu *games concentration*. *Games concentration* merupakan jenis sebuah permainan yang menuntut adanya sebuah pemusatan pikiran atau perhatian pada suatu hal. Ada beberapa jenis *games concentration* yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan baik yang dilakukan di luar (*outbound*/kegiatan lapangan) maupun di

dalam ruangan. Semua jenis *games* tersebut memberikan suasana santai, aktif, ceria, dan melatih siswa agar berkonsentrasi ketika melakukan sesuatu.

Mengingat siswa adalah seorang remaja yang memiliki keinginan untuk mengeksplorasi diri dalam lingkungannya dan tertarik dengan hal-hal yang baru, maka *games concentration* ini dapat dijadikan sebagai salah satu permainan yang mampu memfasilitasi keinginannya tersebut. Dengan demikian, penerapan metode berbagi pengalaman melalui pemanfaatan *games concentration* dalam pembelajaran menulis cerpen ini dinilai sangat efektif untuk membantu siswa dalam menemukan dan mengembangkan topik.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian-penelitian terhadap pembelajaran menulis cerpen, yaitu oleh Nopita Akhiradewi dengan judul “Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Media Komik pada Siswa Kelas X SMAN 7 Bandung Tahun Ajaran 2005/2006” dan berhasil membuktikan hipotesis bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media komik berhasil meningkatkan kemampuan menulis siswa. Kemudian, penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Menulis Cerpen Melalui Metode Pemetaan Pikiran” yang ditulis oleh Sary Sukawati juga berhasil membuktikan hipotesis bahwa menulis cerpen melalui metode pemetaan pikiran efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis cerpen. Selain itu, Dadi Suryadi dengan judul penelitian “Keefektifan Media Trailer Film Asing dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek” pun berhasil membuktikan hipotesis bahwa media trailer film asing lebih efektif daripada media sinopsis film dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Penelitian dengan judul “Pembelajaran

Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Pendekatan Respons Pembaca” yang ditulis oleh Devi Safitri Marita juga berhasil meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 1 Lembang pada tahun ajaran 2006/2007. Namun dalam penelitian-penelitian tersebut siswa hanya dituntut untuk menuangkan ide berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh dari menonton film, membaca, dan sebagainya. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti berusaha agar siswa dapat menulis cerpen dengan ide (tema) berdasarkan pengalaman orang lain. Ini sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa SMA kelas X.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Metode berbagi pengalaman merupakan sebuah metode yang dapat memunculkan sikap keterbukaan (percaya) antarsiswa dan mengajarkan kepada siswa bahwa sesungguhnya ada banyak hal di lingkungan mereka yang dapat mereka tulis menjadi sebuah cerita. Tidak hanya terpaku pada pengalaman pribadi, tetapi juga pengalaman orang lain. Metode ini dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, namun belum pernah diujicobakan.
- 2) Menulis cerpen merupakan sebuah kemampuan menuangkan ide/gagasan seseorang berdasarkan pengalaman atau peristiwa yang pernah dialami oleh diri sendiri atau orang lain ke dalam lambang-lambang tulisan yang bermakna dan menggambarkan alur dan konflik yang sederhana. Kemampuan menulis cerpen siswa kelas X-D di SMAN 2 Bandung masih kurang.

- 3) Siswa kelas X-D SMAN2 Bandung sering merasa kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan topik untuk ditulis menjadi sebuah cerita pendek.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Adanya batasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan terhindar dari adanya penyimpangan. Adapun batasan masalah penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

- 1) Metode berbagi pengalaman ini dilakukan melalui beberapa permainan yang diperoleh dari berbagai sumber panduan yang digunakan oleh fasilitator dalam kegiatan lapangan (*outbound*),
- 2) Penilaian terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa merupakan penilaian yang telah disesuaikan dengan standar kompetensi yang harus dimiliki siswa SMA, dan
- 3) Penelitian ini menghasilkan metode pembelajaran menulis cerpen dengan menerapkan metode berbagi pengalaman.

1.4 Perumusan Masalah Penelitian

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan ke dalam kalimat-kalimat pertanyaan berikut.

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran menulis cerpen dengan penerapan metode berbagi pengalaman untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa sekolah menengah atas?

- 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen dengan penerapan metode berbagi pengalaman untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa sekolah menengah atas?
- 3) Bagaimana hasil pembelajaran menulis cerpen dengan penerapan metode berbagi pengalaman untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa sekolah menengah atas?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui beberapa hal yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran menulis cerpen dengan penerapan metode berbagi pengalaman untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa sekolah menengah atas.
- 2) Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen dengan penerapan metode berbagi pengalaman untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa sekolah menengah atas.
- 3) Untuk mengetahui hasil pembelajaran menulis cerpen dengan penerapan metode berbagi pengalaman untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa sekolah menengah atas.

1.6 Anggapan Dasar Penelitian

Berikut adalah anggapan dasar dari penelitian ini.

- 1) Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dimiliki oleh siswa,

- 2) Pembelajaran menulis cerpen tercantum dalam kurikulum Berbasis Kompetensi 2006 pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia,
- 3) Metode berbagi pengalaman dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi elemen-elemen pendidikan yang terkait secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagi guru, penerapan metode berbagi pengalaman diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran menulis cerita pendek dan memudahkan guru dalam membantu siswa untuk menemukan mengembangkan topik menjadi sebuah cerita pendek, serta menambah pengetahuan guru terhadap jenis-jenis permainan yang dapat dimanfaatkan dalam metode berbagi pengalaman untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan Bahasa Indonesia pada siswa sekolah menengah atas,
- 2) Bagi siswa, penerapan metode berbagi pengalaman diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan dapat membantu siswa dalam menemukan topik melalui kegiatan berbagi pengalaman dan mengembangkannya menjadi sebuah cerita pendek,
- 3) Bagi kegiatan pembelajaran, penerapan metode berbagi pengalaman untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa sekolah menengah atas diharapkan dapat menjadi salah satu metode pembelajaran baru

yang inovatif dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan Bahasa Indonesia, dan

- 4) Bagi peneliti, penerapan metode berbagi pengalaman untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa sekolah menengah atas ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran juga dapat diperoleh dari pengembangan berbagai hal yang sederhana dan tidak asing, karena sebagian besar orang telah sering melakukannya (berbagi pengalaman).

1.8 Definisi Operasional

Agar pokok-pokok masalah dalam penelitian ini lebih jelas, maka berikut akan dioperasionalkan variabel-variabel dalam penelitian ini.

- 1) Berbagi pengalaman merupakan kegiatan menceritakan pengalaman pribadi yang diperoleh seseorang kepada orang lain agar orang yang mendengarkan cerita tersebut dapat ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang yang bercerita.
- 2) Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dalam mengemas ide/gagasan yang diperoleh dari pengalaman seseorang melalui kegiatan membaca ataupun terjadinya peristiwa.
- 3) Cerita pendek merupakan sebuah cerita yang ditulis dengan hanya memunculkan satu konflik yang dialami oleh tokoh utama. Karena hanya ada satu konflik, maka cerpen memiliki alur yang sederhana dan keterbatasan jumlah tokoh (biasanya tidak lebih dari 5 orang).