

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi, mengingat bahasa merupakan sarana komunikasi dalam masyarakat. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, seseorang perlu belajar berbahasa yang baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa disertakan dalam kurikulum pendidikan di setiap jenjang sekolah. Adapun pembelajaran bahasa yang harus dikuasai meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Sebagai salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa, keterampilan menulis tidak hanya melibatkan unsur kebahasaan, tetapi juga unsur di luar bahasa. Kreativitas dan wawasan yang dimiliki penulis ikut berpengaruh terhadap hasil tulisan. Goldberg (2006:30) mengungkapkan bahwa menulis merupakan proses yang membangkitkan kreativitas dan memperkuat kesadaran kita akan dunia sekitar. Hal ini membawa pemahaman bahwa tulisan tidak hanya menyangkut bahasa yang dikuasai penulis, tetapi unsur-unsur lain pun dapat terungkap oleh sebuah tulisan. Konteks akhirnya adalah tulisan merupakan produk atau cerminan dari apa yang dipikirkan, dikuasai, dan apa yang ingin diutarakan penulisnya. Oleh karena itu, sebagian orang beranggapan bahwa menulis adalah keterampilan yang paling sulit dikuasai dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya.

Hal tersebut dipertegas oleh Nurgiantoro (2001: 296) yang menyatakan bahwa aktivitas menulis merupakan salah satu manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa paling akhir yang dikuasai pembelajar bahasa setelah mendengarkan, membaca, dan berbicara. Menurut Nurgiantoro, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai oleh pembelajar bahasa dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain karena kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai aspek lain di luar bahasa untuk menghasilkan paragraf atau wacana yang runtut dan padu.

Fitriani (2003) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa kegiatan menulis masih dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, menyulitkan, menguras waktu dan pikiran, memerlukan perhatian, dan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Hal tersebut tampak dari sebagian siswa yang masih merasa kesulitan mencari ide dalam menulis sehingga siswa tidak jarang merasa enggan ketika ditugaskan untuk menulis karangan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, kesulitan dalam menulis karangan juga dialami siswa dalam pembelajaran menulis karangan persuasif. Selama ini, pembelajaran menulis persuasif masih dilakukan secara konvensional. Siswa diberi sebuah teori menulis persuasif kemudian siswa melihat contoh dan akhirnya siswa ditugasi untuk membuat paragraf atau karangan persuasif baik secara langsung atau dengan jalan melanjutkan tulisan yang ada. Kesimpulan tersebut diperkuat dengan adanya fakta bahwa media atau sumber belajar yang variatif tidak dimunculkan oleh guru. Sumber belajar di luar guru yang dapat

dimanfaatkan oleh siswa hanya buku teks dan LKS bahasa Indonesia. Oleh karena itu, suasana belajar mengajar tentang keterampilan menulis menjadi membosankan dan siswa merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Permasalahan lain yang ditemukan oleh peneliti pada observasi awal adalah siswa belum mampu mengidentifikasi sebuah peristiwa atau pun gambaran yang ada dalam pikiran masing-masing untuk dirangkai ke dalam bentuk tulisan. Dengan perkataan lain, siswa kurang dapat menggali ide dan gagasan, padahal guru sudah menentukan tema tulisan secara jelas. Fenomena tersebut masih terjadi dalam pembelajaran menulis di sekolah, khususnya SMA Negeri 3 Sukabumi berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan. Hal tersebut menunjukkan belum tercapainya indikator tujuan pembelajaran dalam kegiatan menulis karangan persuasif.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan menulis siswa, khususnya menulis karangan persuasif disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya sebagai berikut.

1. Minat dan motivasi siswa yang masih rendah.
2. Kurangnya pembiasaan terhadap tradisi menulis.
3. Masih ada sebagian siswa yang kesulitan dan membutuhkan waktu cukup lama untuk dapat menuangkan ide dan gagasannya.
4. Siswa belum mampu menuangkan ide/gagasan dengan baik.
5. Siswa kurang bisa mengembangkan bahasa dan menggunakan ejaan yang benar.

6. Metode atau media yang digunakan dalam pembelajaran menulis masih terbatas.

Melihat kondisi demikian, perlu segera dilakukan upaya untuk memperbaiki kemampuan menulis siswa. Perlu disadari bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Oleh karena itu, dituntut kreativitas yang tinggi dari para pengajar untuk terus mencari teknik, metode, ataupun media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang diharapkan. Akhirnya, peneliti berusaha memberikan solusi alternatif supaya segala permasalahan serta kendala dalam pembelajaran menulis dapat teratasi. Solusi yang peneliti tawarkan dalam penelitian adalah penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan menulis karangan persuasif.

Salah satu media yang layak dicoba dalam pembelajaran menulis karangan persuasif adalah media *feature* perjalanan. *Feature* adalah salah satu jenis berita yang di dalamnya mengandung tuturan fakta, kejadian, peristiwa, atau proses disertai penjelasan riwayat terjadinya, proses pembentukan ataupun cara kerjanya (Anshori dan Kurniawan, 2005:44). Sedangkan *feature* perjalanan adalah ragam *feature* yang menuturkan suatu perjalanan ke suatu tempat yang memikat dengan lika-liku perjalanannya. Dalam *feature* terdapat unsur *human interest* atau segala yang menjadi daya tarik atau membuat orang-orang tertarik. Tulisan *feature* sedikit berbeda dengan berita. *Feature* lebih menceritakan sisi lain dari berita.

Umumnya, dalam *feature* terdapat unsur emosional dan lebih kaya dengan permainan kata-kata yang menarik (Santana, 2005:36). Penggunaan media *feature* perjalanan dalam menulis karangan persuasif termasuk dalam pendekatan pembelajaran CTL (*Contekstual Teaching and Learning*). Pendekatan ini menekankan siswa untuk belajar mandiri. Pada hakikatnya, pendekatan ini merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat (Ningrum, 2005:54).

Dalam menulis karangan persuasif, *feature* perjalanan dapat menjadi media yang menarik. pada dasarnya, *feature* khususnya *feature* perjalanan dan sastra terdapat hubungan yang cukup erat. Tulisan *feature* termasuk *feature* perjalanan memiliki sisi ekspresif dalam mengupas sebuah hal. Tulisan *feature* memiliki kepekaan tersendiri terhadap suatu berita sehingga secara tidak langsung *feature* bertujuan untuk menggugah dan memancing perasaan emosional pembacanya. Kisah *feature* perjalanan memiliki ekspresi, ditulis dengan gairah, menyimpan simbolisme dan pesan di balik deskripsi sehingga siswa tidak akan merasa bosan atau malas membacanya.

Media *feature* perjalanan diharapkan mampu merangsang kreativitas siswa dalam menulis karangan persuasif setelah siswa membaca dan menghayatinya. Melalui tanggapan yang didapat siswa setelah membaca *feature* perjalanan, siswa dilatih dan diarahkan untuk mengembangkan pikiran, perasaan, kreativitas, dan ide-

ide yang dimilikinya dalam bentuk karangan persuasif. Selain itu, melalui media *feature* perjalanan, siswa dapat memperoleh pembendaharaan atau kosakata lebih banyak untuk digunakan dalam karangannya. Siswa juga dapat mempelajari tanda baca dan ejaan yang tepat seperti yang tercantum dalam *feature* perjalanan yang dibacanya.

Penelitian tentang pembelajaran menulis persuasif sebelumnya pernah dilakukan oleh Ari Setyaningsih (2009). Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran setelah digunakan media iklan dalam pembelajaran menulis persuasi. Adapun aspek-aspek yang mengalami peningkatan adalah (1) keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, (2) karakteristik tulisan, (3) substansi, (4) struktur kalimat, (5) penulisan ejaan dan tanda baca, dan (6) kemampuan mengembangkan ide dan gagasan.

Selanjutnya, penelitian serupa juga dilakukan oleh Norma Widyani Lestari (2010). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daya nalar dan kemampuan mengemukakan ide melalui fakta yang dimiliki siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan media poster pada pembelajaran menulis persuasif. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

Sementara itu, Andini Eka Prastiwi (2010) melakukan penelitian tentang penggunaan media *feature* dalam pembelajaran menulis puisi. Dalam penelitian tersebut dibuktikan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis puisi karena siswa lebih terbantu dalam mendapatkan ide untuk menulis puisi setelah diberi tindakan menyimak kreatif teks *feature*.

Selanjutnya, Anggraeni (2006) melakukan penelitian yang juga berkaitan dengan *feature*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *feature* sebagai berita khas yang menarik dan dikemas dengan gaya bahasa yang kreatif, lentur, serta hidup membuat *feature* digandrungi oleh pembaca dan masyarakat. Pembaca tidak merasa kaku dalam mencerna isi atau kisah yang disampaikan dalam *feature* karena menggunakan bahasa yang berbeda dengan bahasa jurnalistik biasa. Sentuhan unsur emosional yang turut ditonjolkan membuat *feature* meninggalkan kesan yang berbeda di hati pembacanya. Dengan demikian, *feature* dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis karangan persuasif. Melalui gaya bahasa yang khas dan sentuhan emosional dalam *feature*, siswa akan lebih mudah menemukan ide dalam menulis tanpa merasa jenuh saat membacanya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menggunakan media *feature* perjalanan dalam pembelajaran menulis karangan persuasif pada siswa SMA. Pembelajaran menulis karangan persuasif penting bagi siswa karena karangan persuasif dapat dijadikan sarana untuk mengekspresikan berbagai pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan dalam bentuk rangkaian tulisan atau karangan yang selanjutnya gagasan tersebut mampu mempengaruhi pembaca untuk mengikuti hal-hal yang diinginkan penulis. Oleh sebab itu, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Media *Feature* Perjalanan pada Pembelajaran Menulis Karangan Persuasif (Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA 3 Sukabumi Tahun Ajaran 2010/2011)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis di sekolah belum terlihat maksimal.
2. Menulis merupakan kegiatan yang dianggap paling sulit untuk dilakukan oleh siswa.
3. Hasil pembelajaran menulis karangan persuasif yang dilakukan siswa belum memenuhi ketercapaian indikator pembelajaran.
4. Kualitas aspek kebahasaan dan penggunaan ejaan dalam penulisan karangan persuasif yang ditulis siswa masih rendah dan banyak terdapat kesalahan.
5. Siswa yang mengalami kesulitan dalam mencari dan mengorganisasikan ide saat menulis karangan persuasif masih cukup banyak.
6. Media dan strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran menulis masih terbatas dan bersifat konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Agar langkah-langkah pemecahan masalah dapat dilaksanakan dengan tepat, peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas. Dalam penelitian ini, peneliti lebih memusatkan penelitian pada penggunaan media *feature* perjalanan dalam pembelajaran menulis karangan persuasif pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Sukabumi tahun ajaran 2011/2012.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif sebelum menggunakan media *feature* perjalanan?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif setelah menggunakan media *feature* perjalanan?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif setelah menggunakan media *feature* perjalanan dan kemampuan menulis siswa tanpa menggunakan media *feature* perjalanan?
4. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran menulis karangan persuasif dengan menggunakan media *feature* perjalanan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif sebelum menggunakan media *feature* perjalanan.
2. Kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif setelah menggunakan media *feature* perjalanan.

3. Ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif setelah menggunakan media *feature* perjalanan dan kemampuan menulis siswa tanpa menggunakan media *feature* perjalanan.
4. Respons siswa terhadap pembelajaran menulis karangan persuasif dengan menggunakan media *feature* perjalanan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini antara lain:

- a. memperkaya khasanah teori pada bidang ilmu bahasa dan sastra Indonesia, khususnya tingkat Sekolah Menengah Atas;
- b. membantu memperkenalkan sebuah inovasi baru berupa media *feature* perjalanan dalam pembelajaran menulis karangan persuasif ; dan
- c. menambah wawasan dan pengalaman siswa dalam kegiatan menulis karangan persuasif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini, guru mendapat masukan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis, khususnya pembelajaran menulis karangan persuasif. Selain itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media *feature* perjalanan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis karangan persuasif.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberi pengetahuan baik teori maupun penerapan dan latihan menulis karangan persuasif melalui penggunaan media *feature* perjalanan serta menjadi stimulus dalam memotivasi siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas, serta ide dalam pembelajaran menulis karangan persuasif.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapat gambaran mengenai kemampuan menulis karangan persuasif sebelum dan setelah menggunakan media *feature* perjalanan. Selain itu, penelitian ini memberikan pengetahuan tentang efektivitas penggunaan media *feature* perjalanan dalam pembelajaran menulis karangan persuasif.

G. Anggapan Dasar

Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis harus dilakukan dengan total dan sungguh-sungguh.
2. Pembelajaran menulis karangan persuasif adalah salah satu kompetensi dalam pengajaran bahasa dan Sastra Indonesia yang terdapat dalam kurikulum Sekolah Menengah Atas.
3. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam menulis.

H. Hipotesis

Hipotesis awal yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif dengan menggunakan media *feature* perjalanan dan kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif tanpa menggunakan media *feature* perjalanan.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda terhadap judul dan variabel yang diambil, peneliti perlu menjelaskan definisi operasional variabel dalam penelitian ini. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis karangan persuasif dengan menggunakan media *feature* perjalanan adalah suatu bentuk pembelajaran menulis karangan persuasif dengan menggunakan *feature* perjalanan sebagai media pembelajaran. Mekanisme pembelajaran ini adalah menangkap kesan siswa setelah membaca *feature* perjalanan dan menjadikan kesan tersebut sebagai ide awal dalam menulis karangan persuasif.
2. Pembelajaran menulis karangan persuasif adalah proses atau kegiatan menulis karangan yang berisikan ajakan atau himbauan bersifat mempengaruhi pembaca dengan menggunakan kata-kata yang kreatif sehingga pembaca mau mengikuti ajakan dari tulisan tersebut.

3. Penggunaan media *feature* perjalanan adalah penggunaan teks *feature* perjalanan sebagai media pembelajaran di mana selanjutnya media *feature* tersebut dijadikan sumber inspirasi dan ide dalam menulis karangan persuasif.

