

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur terpenting dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa. Negara akan maju dan berkembang apabila diikuti dengan peningkatan pendidikan yang lebih baik. Kemajuan pendidikan akan memberikan dampak positif dalam upaya peningkatan sumber daya manusia. Dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi, pemakaian dan pemanfaatan teknologi seiring dengan itu juga dituntut adanya penguasaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Sementara itu, zaman semakin bergulir dan masa depan berada di tangan para generasi muda yang akan memegang peranan penting dalam setiap sektor kelak. Jika para peserta didik tidak dibekali Bahasa Indonesia, tentu mereka telah kehilangan lingkungan lingkungan berinteraksi dalam peradaban yang sedang berkembang.

Paradigma lama tentang proses pembelajaran yang bersumber pada teori tabula rasa yang beranggapan bahwa dalam pikiran seorang anak seperti kertas kosong dan siap menunggu coretan-coretan dari gurunya seperti kurang tepat lagi digunakan oleh pendidik saat ini. Tuntutan pendidikan sudah banyak berubah. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana anak dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan pandangan konstruktivisme yaitu keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi pada pengetahuan awal siswa. Belajar

melibatkan pembentukan “makna” oleh siswa dari apa yang mereka lakukan, lihat dan dengar.

Baik pemerintah dan pihak swasta yang peduli terhadap pendidikan terus mengupayakan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan sekolah menengah. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan, namun pelaksanaannya masih jauh dari yang diharapkan. Dalam berbagai forum diskusi yang diselenggarakan oleh berbagai pihak dapat disimpulkan bahwa mutu pendidikan Indonesia masih rendah. Salah satu indikatornya adalah rendahnya mutu pendidikan Indonesia yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar Indonesia yang diperoleh siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat dan juga guru yang kurang memperhatikan karakteristik gaya belajar siswa.

Sebagai fasilitator pendidikan, guru memiliki peran untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam pelayanan proses pembelajaran perlu diciptakan suasana belajar yang nyaman melalui pengelolaan kelas yang baik. Ini merupakan peran guru sebagai pengelola (*learning manager*). Penyampaian materi dari guru kepada pebelajar tidak hanya melalui ceramah. Seorang guru juga harus mampu menunjukkannya melalui tindakan. Membimbing siswa agar dapat menemukan potensi dirinya dan memberikan semangat serta motivasi kepada siswa merupakan peran guru sebagai pembimbing dan motivator. Setelah proses pembelajaran berlangsung, maka seorang guru perlu mengadakan evaluasi demi untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya. Dengan melaksanakan evaluasi ini maka guru berperan sebagai evaluator.

Guru sebagai tenaga pendidik dengan berbagai peran tersebut harus peka dan tanggap terhadap segala perubahan yang ada di era globalisasi sekarang ini. Guru dituntut untuk dapat memenuhi sejumlah prinsip pembelajaran tertentu, di antaranya guru harus memperhatikan kebutuhan dan perbedaan individual, mengembangkan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, kreatif dan menyenangkan, serta menilai proses dan hasil pembelajaran siswa secara akurat dan komprehensif. Untuk dapat mengimplementasikan kurikulum dengan baik tampaknya masih ditemukan berbagai kendala, seperti persoalan rendahnya motivasi dan kemampuan guru itu sendiri, rasio antara guru dengan siswa yang tidak seimbang, dan keterbatasan sarana. Semua itu menuntut guru untuk dapat mengelola pembelajaran dan mengembangkan bentuk-bentuk strategi pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang dilaksanakan di lembaga pendidikan sehingga setelah selesai proses pembelajaran peserta didik kompeten dalam berkomunikasi baik secara lisan dan tulisan. Selain tujuan umum, tujuan khusus dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan Bahasa Indonesia baik secara lisan dan tulisan dengan menggunakan kalimat sederhana sampai dengan kalimat yang rumit atau sukar.

Pengajaran Bahasa Indonesia berlandaskan pada empat komponen, yaitu *membaca, berbicara, mendengar, menulis*. Di antara komponen ini membaca memiliki implikasi yang paling kompeten dalam membentuk peserta didik

menjadi manusia yang berilmu pengetahuan dan menguasai teknologi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di sisi lain juga menuntut masyarakat yang gemar menulis.

Proses belajar yang efektif antara lain juga dilakukan melalui menulis. Dengan menulis pengalaman pribadi dalam bentuk narasi sederhana, akan memberi arti penting bagi seorang individu, seseorang dapat mengingat dan dan merefleksikan informasi dan pengetahuan sekaligus dapat mengembangkan daya imajinasi dan daya pikir dari informasi yang diperolehnya.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain yang pada hakekatnya menulis bersifat produktif dan ekspresif, karena menuntut keterampilan mengolah grafologi, struktur bahasa dan kosakata (Tarigan, 2005:3). Pada kehidupan modern ini, jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan, kiranya tidak berlebihan bila sering diperdengarkan bahwa keterampilan atau kompetensi menulis merupakan suatu ciri dari orang terpelajara. Sehubungan dengan hal tersebut Morsey (1976;122) menyatakan bahwa menulis dipergunakan oleh seorang terpelajar untuk mencatat atau merekam, menyakinkan, melaporkan/memberitahukan, dan mempengaruhi; dan maksud serta tujuan dapat tercapai dengan baik jika dapat menyusun pikirannya dan menutarakannya dengan jelas, kejelasan ini tergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat.

Menulis pada hakikatnya melibatkan tiga komponen dasar dari membaca, yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata dan kalimat

kemudian mengasosiasikan dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan sedangkan proses *decoding* (penyandian) merujuk pada proses penterjemahan rangkaian grafis ke kata-kata. Sementara proses *meaning* (memahami makna) berlangsung melalui dua proses yaitu proses perseptual dan kognitif (Rahim, 2005:3).

Kemampuan menulis juga sama halnya dengan tiga kemampuan bahasa lainnya, yang merupakan proses perkembangan. Artinya menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, latihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pengajaran langsung menjadi penulis yang baik. Hal ini juga dijelaskan Taringan (2005:8) dalam menulis yang baik dituntut gagasan-gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas dan ditata dengan menarik.

Adapun indikator keberhasilan belajar dari siswa merupakan nilai ulangan harian yang dilaksanakan oleh pemerintah setiap semester sebagai evaluasi guru terhadap kualitas peserta didik secara global. Namun pada penelitian ini peneliti mengambil acuan pada data hasil belajar siswa yakni nilai rata-rata siswa ujian semester yang dilakukan dilaksanakan dalam tiga tahun terakhir.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Hasil Ujian Akhir Semester Bahasa Indonesia Kelas X SMA St.Yoseph Medan.

TAHUN AJARAN	SEMESTER 1	SEMESTER II	KKM
2008/2009	70,68	70,00	70,00
2009/2010	71,50	72,11	75,00
2010/2011	72,45	72,68	75,00

Sumber : Dokumen SMA St.Yoseph Medan

Berdasarkan fenomena di atas, strategi pembelajaran dianggap penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran konvensional sebagai strategi

pembelajaran yang selama ini dipergunakan oleh guru di SMA St. Yoseph Medan menjadi pemicu pemerolehan nilai rata-rata semester ganjil yang rendah. Sehingga diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang lebih efektif yang dapat memberikan pembelajaran yang sudah dilakukan menyenangkan namun lebih efektif dalam memberikan keberhasilan pembelajaran di SMA St. Yoseph Medan. Dengan demikian dibutuhkan guru yang kreatif, inovatif yang selalu berorientasi untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dalam mengatasi persoalan.

Strategi yang dipergunakan selama ini dirasakan belum efektif karena para guru belum memahami pentingnya menarik perhatian siswa dengan cara memaparkan manfaat informasi yang terdapat dalam materi teks yang dibacanya sehingga informasi tersebut dapat lebih bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Siswa menjadi pasif dan tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya khususnya bagi peserta didik yang kurang memahami materi teks bacaan yang diajarkan.

Pengajaran kemampuan menulis saat ini yang dipergunakan oleh guru/pengajar diduga masih kaku dan cenderung membosankan, dimana belum memahami pentingnya memaparkan tujuan membaca teks atau materi untuk menggugah perhatian dan minat peserta didik serta melibatkan siswa dalam gemar menulis. Salah satu strategi pembelajaran yang diduga dapat memaksimalkan belajar peserta didik adalah dengan strategi belajar yang menyenangkan lewat Strategi pembelajaran *Team Game Tournament*.

Strategi pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan penerapan pembelajaran untuk memaksimalkan belajar, buat belajar aktif dengan cara episodik. Bila memungkinkan, perlu dirancang aktifitas yang melibatkan siswa dalam kegiatan fisik selain berbicara, mendengarkan, membaca dan melihat. Ciptakan pengalaman belajar yang benar-benar adalah pengalaman. Belajar episodik itu mudah, hal ini berlangsung sepanjang waktu secara alamiah. Sebaliknya, penguatan semantik membutuhkan sangat banyak motivasi internal, dipicu sendiri oleh bahasa, dan adalah hal yang paling lemah dalam sistem penguatan karena dalam masa evolusi yang sangat lama, semantik merupakan yang paling akhir berkembang.

Secara umum, pembelajaran kooperatif TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. *Team Games Tournament* dimasukkan sebagai tahapan *review* setelah siswa bekerja dalam tim. Dalam TGT siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam *game* temannya tidak boleh membantu, memastikan, telah terjadi tanggungjawab individual. Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan

bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai *review* materi pelajaran, sehingga materi tersebut dapat bertahan lama didalam pikiran anak.

Selain itu faktor penting penentu keberhasilan pembelajaran adalah karakteristik peserta didik. Meril (1979) mengungkapkan bahwa kondisi pengajaran yang harus dijadikan pijakan dalam mengembangkan atau menetapkan strategi pembelajaran yang digunakan adalah karakteristik peserta didik. Agar hasil belajar dapat mendekati atau sesuai dengan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik adalah variabel yang tidak dapat dimanipulasi tetapi merupakan salah satu kondisi pembelajaran yang harus dijadikan pijakan dalam memilih dan mengembangkan proses pembelajaran agar lebih sesuai dan memudahkan peserta didik untuk belajar. (Dick dan Reiser, 1989). Jadi agar perancang pembelajaran atau guru harus meletakkan karakteristik peserta didik sebagai acuan di dalam mendesain strategi pembelajaran.

Karakteristik peserta didik dalam hal ini adalah gaya belajar. Gaya belajar dari peserta merupakan hal yang penting guru ketahui sehingga dapat memahami pebelajar dan menentukan strategi apa yang diperlukan untuk mengajar dalam proses pembelajaran selanjutnya. Prinsip yang tidak boleh terabaikan adalah saat guru menjalankan fungsinya sebagai pembimbing, guru dituntut menyadari bahwa peserta didik adalah orang yang unik, peserta didik yang keunikannya sebagai individu yang memiliki perbedaan, misalnya gaya belajar dan kebiasaan belajar.

Selama ini guru hanya menggunakan satu cara saja dalam mengajar, yaitu gaya visual. Guru mengajar dengan menggunakan media papan tulis atau dengan menggunakan buku (visual). Peserta didik menggunakan buku (visual) mengerjakan tugas secara tertulis (visual) dan mengerjakan tes secara tertulis (visual). Oleh karena itu dengan menggunakan hanya satu gaya belajar saja hal tersebut merupakan dasar bagi terjadinya masalah yang ada bagi pembelajar.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan kemampuan menulis maka perlu dilakukan suatu penelitian penggunaan strategi pembelajaran yang mengikut sertakan peserta didik dalam berpikir tentang pesan teks, saat melakukannya juga peserta didik didorong untuk memanfaatkan latar belakang pengetahuan tentang topik dan pengetahuan mereka sesuai dengan jalan pikiran mereka sendiri dan yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah berkenaan dengan penelitian ini; apakah proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA sudah sesuai dengan hakekat mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA khususnya komponen pembelajaran keterampilan menulis? Bagaimana strategi pembelajaran yang diterapkan selama ini? Apakah strategi pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kurang menarik perhatian peserta didik? Apakah strategi pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik? Strategi pembelajaran yang bagaimanakah yang tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Bagaimana hubungan strategi pembelajaran ekspositori dan hasil belajar peserta didik? Apakah strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia? Apakah strategi pembelajaran ekspositori dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia? Apakah ada perbedaan hasil belajar dengan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dan strategi pembelajaran ekspositori? Apakah ada pengaruh pada hasil belajar peserta didik dengan mengetahui gaya belajarnya? Apakah dengan gaya belajar yang berbeda dan dengan strategi pembelajaran yang berbeda akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda? Apakah dengan mengetahui dan memodifikasi gaya belajar yang ada guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik? Apakah dengan mengetahui gaya belajarnya peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya? Apakah latar belakang pengetahuan peserta didik mempengaruhi gaya belajar dan hasil belajar peserta didik?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka banyak pertanyaan yang dijawab sehubungan dengan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterbatasan ruang lingkup lokasi, subjek penelitian, waktu penelitian dan variabel penelitian menyebabkan penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup:

1. Hasil belajar kemampuan menulis Bahasa Indonesia dalam ranah kognitif dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA semester genap

Tahun Ajaran 2011/2012

2. Strategi pembelajaran penelitian ini adalah menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dan strategi ekspositori dalam pembelajaran kemampuan menulis Bahasa Indonesia.
3. Gaya belajar dikategorikan atas kategori visual dan auditori
4. Materi pelajaran bahasa Indonesia didasarkan pada kurikulum 2004 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester Genap dengan ruang lingkup pokok bahasan Kemampuan Menulis.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar Bahasa Indonesia kompetensi menulis peserta didik yang diajar dengan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* daripada peserta didik yang diajar dengan strategi pembelajaran Ekspositori?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan auditori ?
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran pengaruh aplikasi strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar

Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia peserta didik. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik yang melalui proses pembelajaran kemampuan menulis dengan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi dari diajar dengan strategi pembelajaran Ekspositori.
2. Perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan gaya belajar auditori
3. Interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah khasanah pengetahuan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran dan hubungannya dengan gaya belajar peserta didik serta pengaruhnya terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di SMA St.Yoseph Medan.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terutama kepada pihak sekolah tentang ada tidaknya pengaruh strategi pembelajaran ekspositori dan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* serta gaya belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Bila hasil penelitian ini menyatakan bahwa kedua strategi pembelajaran memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, maka pihak sekolah/guru dapat menggunakannya dalam pembelajaran terutama untuk pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.