

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan sistem saraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Namun demikian kita masih dapat mengidentifikasi apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.

Dalam belajar berbahasa siswa dituntut untuk memiliki 4 kompetensi yakni membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Menurut Gulo (2002) (dalam Sanjaya, 2008) “Istilah kompetensi sendiri artinya kemampuan. Kemampuan itu dibedakan menjadi kemampuan yang tampak dan tidak tampak.”

Kemampuan yang tampak merupakan penampilan (performance). Penampilan itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dapat dilihat, dan dapat dirasakan. Kemampuan yang tidak tampak disebut juga kompetensi rasional dengan ketiga ranahnya, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Baik kemampuan yang tampak maupun yang tidak tampak pasti berorientasi pada tujuan pembelajaran. Sanjaya (2008: 13) mengatakan, “Segala aktifitas guru dan siswa, mestilah diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan”.

Kegiatan pembelajaran yang dibangun oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang bertujuan. Artinya, segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa

hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Suyatno (2009: 14) mengungkapkan :

“Segala metode sangat baik untuk pembelajaran asalkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Begitu pula semua metode akan menjadi buruk dan tidak berguna apabila tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran bagi siswa yang belajar meskipun metode tersebut mempunyai kategori yang baru ditemukan oleh pakarnya.”

Oleh sebab itu, merumuskan tujuan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam merancang sebuah program pembelajaran. Sanjaya (2008: 63) menjelaskan, “Salah satu isi dari program pembelajaran itu sendiri adalah bagaimana guru menentukan metode pembelajaran yang cocok bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.”

Di dalam standar isi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X, siswa dituntut memiliki kompetensi dalam menulis paragraf deskripsi. Jika dihubungkan dengan pengertian kompetensi di atas siswa diwajibkan agar memiliki penampilan (*performance*) dalam dan memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam menulis paragraf deskripsi.

Materi ini merupakan suatu materi yang membutuhkan imajinasi tinggi. Karena itu penulis paragraf harus memiliki beberapa tahapan sehingga dapat menulis paragraf deskripsi dengan baik.

Dalam materi menulis paragraf deskripsi, guru banyak menggunakan beragam metode guna meningkatkan kemampuan siswa. Salah satunya adalah metode Resitasi. Namun metode ini dirasa belum cukup untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis paragraf deskripsi.

Berdasarkan hasil pengamatan proses belajar mengajar di sekolah tempat akan dilakukan penelitian, banyak siswa yang masih kesulitan untuk menulis paragraf deskripsi. Kemampuan menulis siswa masih sangat kurang, mereka belum mampu menyatakan gagasan secara sempurna baik lisan maupun tulisan. Untuk itu guru harus mencari beberapa metode alternatif dan inovatif agar tujuan untuk memiliki keterampilan menemukan citraan paragraf deskripsi secara lengkap.

Senada dengan hal itu tujuan pembelajaran tidak terealisasi dengan baik, khususnya pembelajaran menemukan citraan deskripsi diduga oleh pembelajaran yang dijalani siswa terlalu monoton dan tidak mengekspresikan suasana yang sesungguhnya. Setelah guru menerangkan teori tentang paragraf yang akan ditulis lewat gambar lalu guru langsung menginstruksikan siswa menulis sebuah paragraf deskripsi. Hal ini akan membuat siswa mengalami pembelajaran yang tidak bermakna. Djohar (2007: 151) mengatakan, “Kelemahan sistem pendidikan kita saat ini adalah tidak adanya proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.”

Siswa sebaiknya diberi kebebasan menciptakan mengkonstruksi pengetahuannya terhadap menulis paragraf deskripsi. Kemudian guru akan mendorong dan kemudian memfasilitasi agar pengetahuan siswa sudah sesuai dengan kriteria yang diharapkan kurikulum. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan pembelajaran lewat alam. Artinya dengan alam akan menyegarkan pikiran siswa dan kemudian ia dapat menulis paragraf deskripsi berdasarkan situasi yang sesungguhnya.

Menanggapi masalah tersebut, terdapat satu metode yang dirasa cocok untuk mengatasinya yaitu dengan menggunakan Metode *nature learning*. Suyatno (2009: 103) mengungkapkan, “Metode *nature learning* adalah salah satu metode pembelajaran dengan memberi kebebasan siswa pergi ke alam bebas mencari imajinasinya.”

Metode *nature learning* menawarkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan tidak mengabaikan keaktifan siswa sebagai pondasi utamanya. Metode *nature learning* memungkinkan siswa lebih bersemangat dan lebih berekspresi daripada metode Resitasi yang selama ini dipakai. Dengan metode *nature learning* pikiran siswa lebih segar dan dapat mengambil beberapa bagian dari alam untuk menulis paragraf deskripsi yang baik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin mengangkat masalah ini untuk menjadi salah satu penelitian yang berjudul **“Efektivitas Metode *Nature Learning* Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Kelas X SMA Swasta Dharma Budi Sidamanik T.A 2011/2012.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan hal yang sangat penting dari sebuah penelitian. Identifikasi masalah dilakukan agar penelitian lebih efektif dan fokus pada satu indikator. Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini, maka masalah tersebut dapat diidentifikasi seperti di bawah ini :

1. Metode yang digunakan guru selama ini tentang paragraf deskripsi kurang efektif.
2. Guru bahasa Indonesia belum memahami akan beberapa metode yang efektif dalam mengajarkan paragraf deskripsi.
3. Kemampuan siswa menulis paragraf deskripsi masih kurang.
4. Metode pengajaran guru dalam mengajarkan penulisan paragraf deskripsi di kelas kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian perlu dibatasi agar masalah tidak melebar kemana-mana sehingga fokus pada satu indikator. Penelitian ini memusatkan perhatian pada dua metode pembelajaran yaitu metode *nature learning* dan metode resitasi dengan kemampuan menulis paragraf deskripsi.

D. Rumusan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian diterangkan di bawah ini.

1. Bagaimana kemampuan menulis paragraf deskripsi yang dibelajarkan menggunakan metode *nature learning*?
2. Bagaimana kemampuan menulis paragraf deskripsi yang dibelajarkan dengan metode resitasi ?
3. Mana yang lebih efektif antara metode *nature learning* dengan metode resitasi dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan dasar untuk mencapai sasaran penelitian.

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

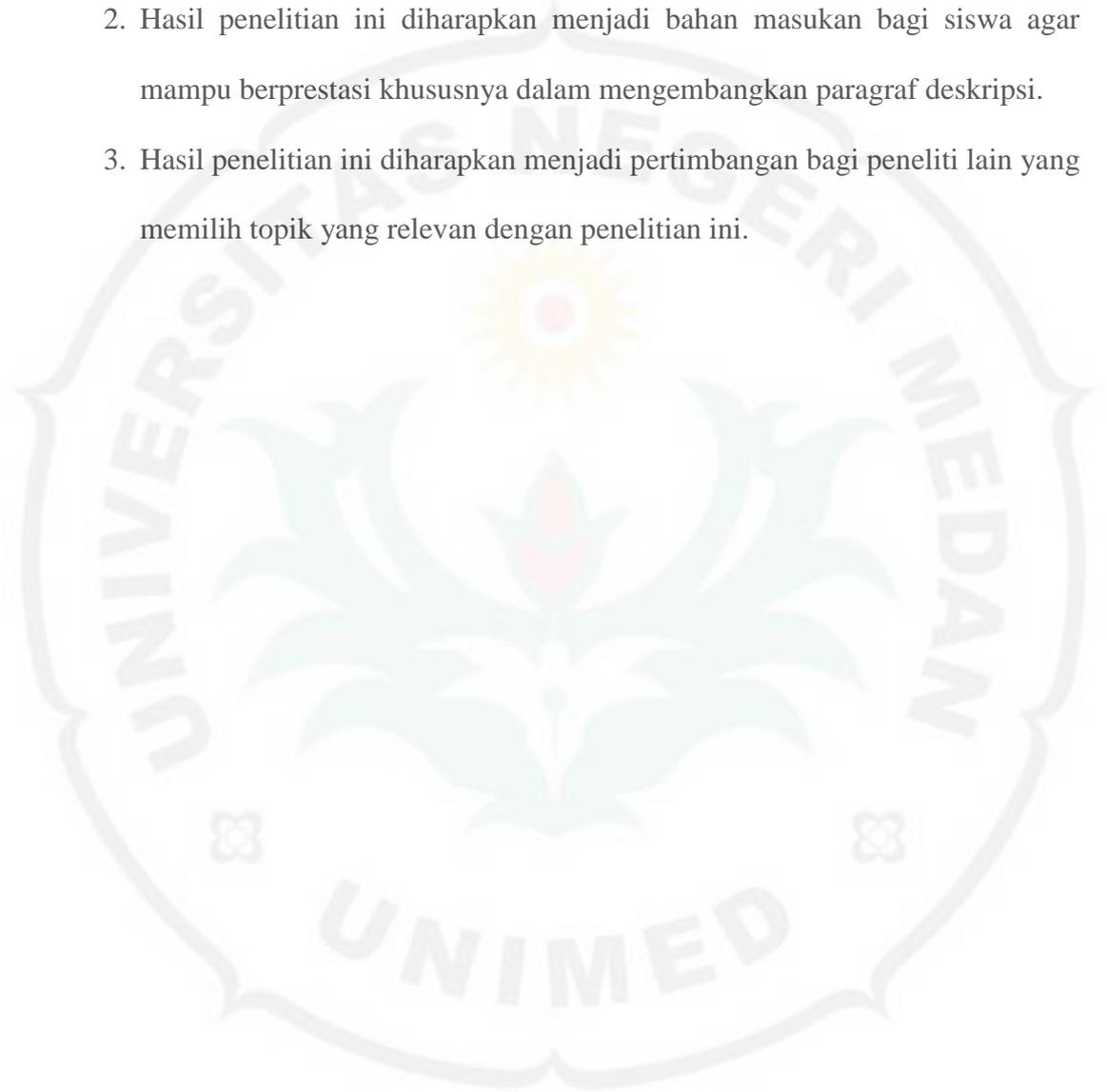
1. Mengetahui kemampuan menulis paragraf deskripsi oleh siswa kelas X SMA Swasta Dharma Budi Sidamanik Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan metode *nature learning*.
2. mengetahui kemampuan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X SMA Swasta Dharma Budi Sidamanik Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan metode resitasi.
3. mengetahui keefektifan metode *nature learning* dibandingkan dengan metode resitasi terhadap pembelajaran menulis paragraf deskripsi oleh siswa kelas X SMA Swasta Dharma Budi Sidamanik Tahun Pelajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian yang dapat diambil yaitu:

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi sekolah, khususnya guru bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan siswa menulis paragraf deskripsi.

2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi siswa agar mampu berprestasi khususnya dalam mengembangkan paragraf deskripsi.
3. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan bagi peneliti lain yang memilih topik yang relevan dengan penelitian ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY