

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2006:6). Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (Komalasari 2011:3). Jadi, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang terorganisasi dari sejumlah komponen-komponen yang telah didesain, dilaksanakan dan dievaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran, keberadaan komponen tersebut harus dirancang dan direncanakan sebaik dan semenarik mungkin sehingga siswa tertarik dan turut andil dalam proses belajar mengajar.

Akan tetapi, kenyataan yang sering kali terjadi seorang Guru tidak terlalu memikirkan dengan matang pemilihan komponen yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa, lingkungan sekolah serta materi yang akan diajarkan kepada siswa. Guru cenderung mengabaikan hal tersebut atau bahkan memilih cara instan. sebagai contoh kecil saja pemilihan strategi. Kebanyakan beberapa guru cenderung memikirkan media apa yang akan digunakan saat proses pembelajaran dari pada strategi apa yang digunakan saat melakukan proses pembelajaran.

Padahal pemilihan strategi menjadi salah satu hal yang paling penting sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Akibatnya, kelas nampak membosankan, cenderung monoton dan tidak kondusif sehingga siswa malas untuk ikut serta dalam proses belajar mengajar.

Mengajar seperti melakukan sebuah perang, perlu adanya strategi yang tepat dan baik agar bisa memenangkan perang. Sering kali guru mengabaikan pemilihan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga ketika mengetahui keadaan kelas yang tidak lagi kondusif dan tidak sesuai dengan yang diharapkan, pendidik merasa kebingungan terutama bagi calon pendidik yang baru melaksanakan pembelajaran. Terkadang pula kelas terlihat membosankan, akibatnya sering kali siswa sibuk dengan dunia sendiri, mengabaikan keterangan guru, bahkan terkadang tidur di kelas, berbicara dengan teman sekelas hal tersebut karena materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, meskipun tanpa disadari sering kali materi yang dipelajari berkecimpung dilingkungan sekitar. Oleh sebab itu, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sesuai materi dan mampu memanfaatkan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki oleh siswa menjadi salah satu kunci agar siswa dengan mudah memahami materi yang dipelajari. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah strategi *contextual teaching and learning* atau CTL.

Strategi CTL adalah suatu strategi yang menghubungkan antara pelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Artinya, materi yang didapatkan oleh siswa dikaitkan dengan situasi dunia nyata sehingga siswa dapat menerapkan dalam kehidupannya. Dalam penerapan strategi ini, siswa diajak untuk menghubungkan materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan situasi yang terjadi dalam

lingkungan sekitar, baik situasi yang berkaitan dengan permasalahan sosial, keresahan-keresahan yang terjadi dilingkungan, maupun permasalahan lain yang umumnya terjadi dalam lingkungan sekitar. Kenyataan yang terjadi dalam dunia pendidikan, hal tersebut sangat jarang dilakukan, meskipun dilakukan siswa cenderung menyepelkannya atau bahkan menganggap sedang bermain-main sebab perspektif kebanyakan siswa di Indonesia proses belajar hanya berupa mendengarkan dan mencatat, apalagi mengingat pelajaran bahasa Indonesia cenderung diremehkan oleh sebagian besar siswa. Terkadang seringkali pula dalam menerima suatu materi pelajaran siswa terlihat kesulitan untuk memahaminya padahal materi yang diterima sering kali dilakukan dalam dunia nyata ataupun materi tersebut berkaitan dengan suatu peristiwa yang terjadi dalam kehidupan, atau permasalahan pada lingkungan sekitar. Hal tersebut diakibatkan oleh proses pembelajaran yang selama ini berlangsung di dalam kelas hanya di arahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal saja. Ini terbukti pada beberapa hasil studi organisasi dunia mengungkapkan bahwasanya sebagian besar orang Indonesia (95%) hanya mampu memecahkan masalah yang bersifat menghafal dari pada permasalahan yang memerlukan pemikiran, hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan berpikir sebagian besar orang Indonesia.

Kurikulum 2013 menjadi salah satu solusi yang ditawarkan oleh pemerintah dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui pembelajaran berbasis teks. Ada beberapa perubahan yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013, Mahsun, (2014:95) perubahan yang dimaksud terjadi pada paradigma penetapan satuan kebahasaan yang menjadi basis materi tersebut, membawa dampak pada perubahan metode pembelajaran. Adapun satuan

bahasa yang menjadi basis pembelajaran adalah teks. jadi, pembelajaran bahasa dengan mempertimbangkan konteks situasi pemakaian bahasa itu sendiri. Menetapkan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks menjadi jalan tersendiri yang diambil pemerintah sebagai jalan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mengingat kemampuan berpikir secara metodologis hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasakan pendekatan ilmiah atau saintifik. Artinya, materi teks yang nantinya diajarkan tidak hanya sebatas teks yang dipahami dengan struktur tunggal melainkan struktur homogen. Oleh karena itu, dengan satu topik tertentu siswa dapat berlatih mengemukakan pandangan topik tersebut dengan topik tersebut dengan berbagai cara.

Pembelajaran bahasa mampu menyajikan suatu materi yang dapat membantu membangun struktur berpikir, karena dalam satuan bahasa yang memiliki struktur berpikir lengkap sesuai konteks situasi adalah teks. Berbagai materi teks yang disajikan dalam kurikulum 2013 memiliki struktur berpikir yang berbeda-beda oleh sebab itu, dengan memberlakukan pembelajaran berbasis teks akan memperbanyak struktur berpikir yang akan dikuasai sehingga, siswa akan mampu memilih struktur berpikir dalam berbagai jenis topik yang tersaji dalam materi pembelajaran. Sebagai contoh hal ini dapat diterapkan dalam pelajaran menulis.

Menulis sebagai salah satu aspek dari keterampilan berbahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, dalam susunan keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis menduduki keterampilan berbahasa yang dianggap paling sulit, karena dalam keterampilan menulis dibutuhkan penguasaan bahasa yang baik dan keterampilan-

keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, terutama membaca. Menurut Tarigan (2008:10) menulis menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga, orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Oleh sebab itu, dengan menulis seseorang dapat berkomunikasi, memperkaya pengetahuan, mengemukakan gagasan, maupun mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan yang dikemukakan oleh penulis.

Dengan demikian, seseorang akan dengan mudah memengaruhi orang lain melalui tulisan tanpa harus berbicara panjang lebar di depan namun tidak didengarkan. Salah satu tujuan penulisan suatu karangan menurut Tarigan (2008:25) adalah *persuasive purpose* atau tujuan persuasif artinya tujuan menyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan. Oleh karena itu, adanya kompetensi dasar penulisan teks persuasif dalam kurikulum 2013 memiliki peranan penting sebagai sarana untuk membantu para generasi untuk mencintai dan mau melestarikan kebudayaan nenek moyang.

Menulis teks persuasi dapat dikatakan sebagai teks yang mengungkapkan ide, gagasan, keinginan yang berisi ajakan, bujukan, rayuan, imbauan, atau saran yang dapat mempengaruhi pembaca agar mau melakukan sesuatu seperti yang ditulis pengarang. Kenyataan yang terjadi, seringkali siswa kesulitan dalam mengungkapkan ide, gagasan, serta keinginan yang ingin disampaikan dalam mengembangkan bahasa untuk menyakinkan seseorang, terkadang pula siswa sudah menemukan ide namun, kesulitan untuk merangkai kata menjadi beberapa kalimat yang bertujuan untuk memengaruhi seseorang, terkadang pula siswa kebingungan mencari bahan yang akan ditulis padahal topik yang dimaksud

berkaitan dengan kehidupan sekitarnya. Hal tersebut disebabkan karena kurang pekannya siswa terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar serta kurangnya pemanfaatan media dan strategi yang tepat sehingga siswa tidak terpenggil untuk menulis. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa dapat menemukan ide, gagasan, bahan sehingga mampu menulis teks persuasi adalah dengan memilih strategi yang tepat sesuai materi dan mampu memanfaatkan pengetahuan, pengalaman yang dimiliki oleh siswa, permasalahan yang tengah terjadi dalam lingkungan sekitar, sehingga siswa dengan mudah memahami materi dan mengungkapkan ide.

Setiap materi yang diberikan oleh Guru tentunya memiliki kualitas yang beragam. Materi dikatakan berkualitas jika makna tersebut kontekstual, artinya menghubungkan materi dengan lingkungan personal dan sosial. Kurikulum 2013 menjadi jawaban untuk memberikan materi yang berkualitas mengingat materi dalam kurikulum 2013 tidak hanya menggunakan pendekatan ilmiah atau saintifik melainkan pembelajaran teks berbasis proyek melalui pendekatan saintifik. Sebagai contoh materi yang kontekstual artinya yang menghubungkan materi dengan lingkungan personal dan sosial yaitu permasalahan yang berkaitan dengan kemajuan teknologi yang semakin mempersempit gerak kebudayaan tradisional dikalangan remaja karena terpengaruh dengan adanya budaya luar, kurang pekannya siswa terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan tepatnya hidup . Hal tersebut nampak pada semakin hilangnya permainan tradisional dikalangan anak-anak dan banyak siswa yang mengabaikan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar.

Fenomena yang terjadi di era globalisasi ini banyak anak-anak melupakan warisan kebudayaan leluhur. Jika dulu banyak ditemukan anak-anak bermain permainan tradisional misalnya, *engklek* atau yang terkenal dengan sondah, banteng-bantengan, dakon, dan lain-lain. Di masa sekarang anak-anak nampak sibuk dengan teknologi dan sibuk bermain *game online*, *tiktok* sehingga anak-anak tidak lagi peka dengan lingkungan sekitar yang kian mengkhawatirkan. Akibatnya, banyak anak-anak yang menyimpang dari nilai-nilai moral dan leluhur. Sering kali ditemukan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung sibuk dengan *HP* dari pada mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru, terkadang pula ada beberapa anak yang enggan atau merasa terpinggirkan jika masih mencintai budaya leluhur, akibatnya peserta didik menjadi gengsi dan memilih mengikuti perkembangan zaman yang ada dengan melupakan warisan leluhur.

Permainan *engklek* atau sondah merupakan salah satu permainan yang tak asing lagi terutama bagi siswa yang dulu pernah mengalami masa kanak-kanak, permainan ini di Madura terkenal dengan nama *Tanjat atau engklek*, namun di beberapa belahan Indonesia lainnya dikenal dengan nama Sondah. Seiring dengan perkembangan IPTEK keberadaan permainan *engklek* semakin tertinggal kebelakang digantikan dengan kecanggihan teknologi. Pemanfaatan permainan tradisional *engklek* melalui strategi CTL dengan menulis teks persuasi merupakan dua hal yang dapat membantu mengatasi keterasingan warisan budaya nenek moyang. Dengan permainan tradisional *engklek* tersebut, diharapkan dapat mengarahkan siswa agar berpikir cerdas, kritis, terhadap permasalahan-permasalahan terkait dengan lingkungan sosial dan budaya terutama lingkungan

tempat siswa tersebut hidup berinteraksi dengan sesama, sehingga siswa dengan mudah mengembangkan gagasan yang akan ditulis pada saat menulis teks persuasi, sehingga tulisan tersebut dapat menarik pembaca untuk melakukan hal yang diinginkan penulis.

Dengan Demikian, dalam pembelajaran menulis teks persuasi ini perlu adanya pembelajaran yang diarahkan untuk mengajak peserta didik peduli kepada lingkungan sekitar terutama mengenai permasalahan semakin terkikisnya permainan tradisional dan permasalahan-permasalahan lain yang terjadi dilingkungan sekitar. Harapannya dengan adanya pemanfaatan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran, siswa dapat mengembangkan ide dan gagasan, sehingga siswa lebih kreatif dalam menulis teks persuasif. Berdasarkan uraian yang tersebut di atas, diperlukan bantuan strategi yang tepat seperti strategi pembelajaran CTL dengan permainan tradisional *engklek* yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks persuasif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah keterampilan menulis teks persuasi siswa menggunakan strategi *contextual teaching and learning* (CTL) dengan menggunakan permainan engklek?
2. Bagaimanakah pengaruh strategi pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) dengan menggunakan permainan tradisional engklek terhadap keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas VIII MTs Nurul Iman?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang tersebut di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui keterampilan menulis teks persuasi siswa menggunakan strategi CLT dengan menggunakan permainan engklek.
- b. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran CTL dengan menggunakan permainan tradisional engklek terhadap keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas VIII MTs Nurul Iman?

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

- a. Manfaat teoretis

Dengan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap pemanfaatan bahan pembelajaran, menjadi sumbangan ide bagi guru pelajaran, membantu meningkatkan keterampilan menulis siswa khususnya menulis teks persuasi.

- b. Manfaat praktis

Adapun manfaat penelitian ini secara praktis bagi guru Bahasa Indonesia yaitu:

1. Masukan bagi guru untuk mengelola pembelajaran lebih baik
2. Lebih peka terhadap penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan
3. Sebagai bahan acuan untuk lebih kreatif dalam mengelola dan menyiapkan media pembelajaran

1.5 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Sugiyono (2016:66) hipotesis di bagi menjadi tiga bila dilihat dari tingkat eksplanasinya yaitu, hipotesis deskriptif, hipotesis komparatif, dan hipotesis asosiatif. adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis deskriptif sebagai berikut.

Ho= Tidak ada pengaruh penggunaan strategi CTL dengan menggunakan media permainan *Engklek* terhadap keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas VIII MTs Nurul Iman.

Ha= Ada pengaruh penggunaan strategi CTL dengan menggunakan media permainan *Engklek* terhadap keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas VIII MTs Nurul Iman.

1.6 Definisi Operasional

1. Strategi pembelajaran *contextual teaching and learning* atau CTL

contextual teaching and learning atau CTL adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi dunia nyata sehingga mendorong siswa untuk menerapkan dalam kehidupan mereka ditulis.

2. Permainan tradisional *engklek*

Permainan tradisional *engklek* merupakan permainan yang menggunakan lingkungan sekitar dengan menggambar kotak di tanah ataupun membentuk kotak dengan tepung atau kapur. Permainan tradisional *engklek* ini biasanya di mainkan di lapangan maupun lingkungan sekitar.

3. Teks persuasi

Teks persuasi berarti teks yang berisi suatu bujukan. Melalui teks ini diharapkan peserta didik dapat membuat teks persuasi yang berisi saran, ajakan untuk bersama-sama melestarikan kebudayaan tradisioanal, khususnya permainan tradisional *engklek* serta pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual seperti lingkungan hidup, kondisi sosial, dan lain-lain yang terjadi dilingkungan sekitar. Dalam penyusunan teks persuasi, ada beberapa yang perlu diperhatikan seperti stuktur teks persuasi, kalimat yang menunjukkan bujukan, ajakan, kata teknis (istilah), konjungsi kausalitas, kata kerja mental, dan lain-lain.