



PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KREATIF TERHADAP KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM BELAJAR WACANA BAHASA INDONESIA MAHASISWA SEMESTER V

Robiyatul Adawiyah

Email: robiatuladawiyah@gmail.com

Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan

Abstrak

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil penggunaan model pembelajaran kreatif terhadap kemampuan mahasiswa dalam belajar wacana bahasa Indonesia mahasiswa semester V. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dengan jumlah sampel penelitian 25 mahasiswa. Penelitian dilaksanakan selama ± 4 Bulan dari bulan november sampai dengan february tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa 98% dari 100% hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kreatif terhadap kemampuan mahasiswa dalam belajar wacana bahasa Indonesia mahasiswa semester V meningkat. Terlihat dari nilai rata-rata mahasiswa yang sudah mencapai 89 dengan kategori “baik”.

Kata kunci: pembelajaran; kreatif; kemampuan; wacana; bahasa Indonesia.

Abstract

The purpose of this study was to describe the results of the use of creative learning models on students' abilities in studying Indonesian language discourse for semester V students. This research used a qualitative descriptive method. With the number of research samples 25 students. The research was carried out for ± 4 months from November to February 2021. Based on the results of the research, it was found that 98% of 100% of learning outcomes using creative learning models increased students' abilities in learning Indonesian language discourse for fifth semester students. It can be seen from the average score of students who have reached 89 in the "good" category.

Keywords: learning; creative; ability; discourse; Indonesian.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses merubah tingkah laku manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu. Karena pembelajaran akan memberikan fola belajar yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Pembelajaran kreatif merupakan kegiatan yang merahkan mahasiswa menjadi lebih aktif dari pembelajaran tradisional. Sehingga mahasiswa menjadi lebih memiliki rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Berkolaborasi dengan dosen untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran kreatif menuntut siswa untuk memiliki hasil belajar, seperti projek dan yang lainnya. Langkah-langkah pembelajaran aktif: Brainstorming

1. Tentukan topic.
2. Minta mahasiswa melakukan curah gagasan terkait tema.

© UM-Tapsel Press 

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.



3. Minta mahasiswa menuliskan hasil curah gagasan.
4. Minta mahasiswa menggabungkan hasil curah gagasan dalam konsep-konsep pokok.
5. Klarifikasi. (Munthe, 2021)

Wacana dalam bahasa Indonesia merupakan mata kuliah yang harus dikuasi setiap mahasiswa bahasa Indonesia. Sehingga melalui penguasaan teori dan praktik, mahasiswa mampu membedakan wacana, tesis dan yang lainnya. Dalam wacana dibutuhkan kejelasan bahasa. Bahasa sebagai alat interaksi sosial memiliki peranan besar sekali. Hampir tidak ada kegiatan manusia yang berlangsung tanpa kehadiran bahasa. Bahasa muncul dan diperlukan dalam segala kegiatan seperti pendidikan, perdagangan, keagamaan, politik, militer dan sebagainya. Bahasa juga digunakan dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Ilmu yang mempelajari bahasa tentunya harus di analisis sesuai bidang ilmu & kajiannya, dapat dilihat dari analisis data dilaksanakan pada kajian hermeunitika dengan melalui tiga tahap seperti yang dijelaskan oleh Ricoeur Pertama, tahap analisis pada level semantik, yakni kajian terhadap struktur bahasa dan kebahasaan, mencakup keseluruhan sistem simbol sebagai hakikat dari berbahasa. Kridalaksana (2008:259) bahwa wacana merupakan kajian dari satuan bahasa terlengkap, dalam hierarki gramatikal merupakan satuan gramatikal tertinggi atau terbesar. Salah satu peranan untuk keutuhan sebuah wacana digunakan kata sambung/konjungsi di dalam kalimat. Kridalaksana (2008:131) menyatakan bahwa konjungsi adalah partikel yang dipergunakan untuk menghubungkan kata dengan kata, frasa dengan frasa, kalusa dengan klausa, kalimat dengan kalimat atau paragraf dengan paragraf.

Ahmad (dalam utami 2017) menyimpulkan bahawa Secara hierakhi diurutkan dari tataran fonologi, tataran morfologi, dan tataran sintaksis. Tataran fonologi terdiri dari subsistem fon dan fonem, tataran morfologi terdiri dari subsistem morfem dan kata, dan tataran sintaksis terdiri dari subsistem kata, frasa, klausa, kalimat dan wacana. Tataran morfologi dan tataran sintaksis membentuk tataran tata bahasa atau tataran gramatika. Dalam hierarkhi tata bahasa atau gramatika, morpheme adalah satuan terkecil dan merupakan bagian dari satuan word. Selanjutnya akan membentuk satuan phrase, clause, sentence, pharagraph, monolog, exchange, or conversation (Utami, 2017). Pembelajaran wacana merupakan pembelajaran tertinggi dalam hierarki pembelajaran (struktur) bahasa. Seorang siswa jurusan bahasa sebelum belajar wacana pasti belajar terlebih dahulu mengenai, fonem, morfem-kata, kalimat, makna, dan baru belajara wacana. Pembelajaran wacana bagi mahasiswa dianggap sebagai pembelajar bahasa yang ada di level tertinggi. Ketika mahasiswa sudah dapat memahami wacana maka, secara teoretis dia akan mampu berbahasa dengan baik dan benar. Kecakapan memahami wacana diawali oleh proses dan keberhasilan pada pembelajaran wacana (Admadi 2018).

Hasil belajar wacana Bahasa Indonesia, mahasiswa diharapkan (1) mahasiwa terampil menganalisis wacana bahasa Indonesia, baik secara mikro maupun makro sebagai dasar kemahirwacanaan, (2) mampu memecahkan problematika wacana bahasa Indonesia. Topik bahasanya meliputi konsep dasar analisis wacana, penanda kewacanaan, segmentasi kewacanaan, pola penafsiran kewacanaan, serta problematika wacana bahasa Indonesia dan pemecahannya. Mata kuliah ini membantu mahasiswa menganalisis kalimat hingga dalam tataran wacana secara menyeluruh. Dalam praktinya, pembelajaran akan terlaksana dengan



baik, apabila pemanfaatan baik metode, media, strategi pembelajaran diterapkan dalam kelas.

Hartono (dalam Widiatmoko, 2015:4) menyatakan “wacana adalah satuan kebahasaan yang unsurnya terlengkap, tersusun oleh kalimat atau kalimatkalimat, baik lisan maupun tulis yang membentuk suatu pengertian yang serasi dan terpadu, baik dalam pengertian maupun dalam manifestasi fonetisnya”.Wujud ide yang tertuang dalam kalimat dan pernyataan dapat saja menimbulkan pemahaman tertentu selama mengikuti aturan (Charlina, 2017: 35).Wacana yang mengikuti aturan menjadi wacana yang padu sehingga bersifat kohesi dan koherensi (Kuswandari, 2017: 148). Keberadaan wacana tidak hanya di atas kalimat, tetapi juga berkaitan dengan paragraf, monolog, dialog.Wacana menjadi tingkatan tertinggi dalam bahasa.Wacana dapat berbentuk lisan dan tulisan (Setiawan, 2014:1.11).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa wacana Bahasa Indonesia adalah bagian dari kajian linguistic yang ada dalam kajian Bahasa. Wacana mengikuti aturan yang bersifat kohesi dan koherensi. Adapun beberapa permasalahan yang dijumpai dilapangan adalah 1) mahasiswa menganggap mudah belajar wacana, namun pada praktiknya mahasiwa bingung untuk menyelesaikan tugas. 2) tugas mahasiswa tentang wacana ternilai bahwa sering copy paste dari internet, sehingga terindikasi mahasiswa hanya cari yang praktis untuk menyelesaikan masalahnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, penulis termotivasi untuk membuat penelian dengan menggunakan pembelajaran yang kreatif yang dikemas agar mahasiswa lebih aktif dalam kelas dan mengerjakan tugas yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian metode deskriptif kualitatif. Penelitian lapangan merupakan suatu penelitian untuk memperoleh data-data yang sebenarnya terjadi di lapangan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dengan jumlah sampel penelitian 25 mahasiswa. Penelitian dilaksanakan selama \pm 4 Bulan dari bulan november sampai dengan february tahun 2021. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes esai untuk kemampuan mengusaia materi wacana bahasa Indonesia dengan Penilaian tertulis biasanya diadakan untuk waktu yang terbatas dan dalam kondisi tertentu. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang siswa. Pengukuran (measurement) merupakan proses pemberian angka atau usaha memperoleh deskripsi numerik dari suatu tingkatan bila seorang siswa telah mencapai karakteristik tertentu.” Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka). Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif tersebut (Djuanda, 2010). Asesmen merupakan program penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan (Cross, dalam Resmini 2015). Serta menggunakan angket untuk penggunaan metode pembelajaran kreatif. Hasil dari anngket di analisis simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian pada pembelajaran Wacana Bahasa Indonesia ini menggunakan cara tes terlulis, menggunakan penilaian kerja siswa melalui hasil kerja secara kreatif, produk/projek dan penilaian secara unjuk kerja. Untuk itu dalam hasil penelitian ini akan di deskripsikan hasil belajar mahasiswa dengan cara hasil kerja secara kreatif.

1. Model pembelajaran kreatif

© UM-Tapsel Press



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.



Berdasarkan hasil penelitian penggunaan model pembelajaran kreatif terhadap kemampuan mahasiswa dalam belajar wacana bahasa Indonesia mahasiswa semester V.

Tabel. 4.1
Hasil Angket pembelajaran aktif

No. Responden	Kategori Penilaian				Jumlah
	1	2	3	4	
1	4	1	3	3	11
2	3	4	2	1	10
3	1	2	4	2	9
4	3	1	3	1	8
5	1	3	4	2	10
6	2	2	1	1	6
7	3	1	4	2	10
8	1	3	1	1	6
9	1	4	1	1	7
10	3	4	3	2	12
11	1	4	1	1	7
12	4	1	3	4	12
13	1	1	2	1	5
14	4	2	1	1	8
15	1	4	4	3	12
16	3	4	1	1	9
17	1	1	2	4	8
18	1	4	4	1	10
19	3	3	1	3	10
20	3	3	1	2	9
21	4	1	4	1	10
22	2	4	1	2	9
23	4	3	2	1	10
24					



25	3	1	1	4	9
Jumlah					226

Berdasarkan tabel 4.1 tentang hasil Angket pembelajaran aktif, diketahui bahwa penggunaan metode pembelajaran Kreatif masuk pada kategori kadang-kadang digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Wacana Bahasa Indonesia

Hasil belajar wacana bahasa Indonesia diketahui bahwa:

Tabel 4.2

No. Responden	Nilai Wacana Bahasa	Keterangan
1	90	Mencapai KKTP
2	80	Mencapai KKTP
3	90	Mencapai KKTP
4	80	Mencapai KKTP
5	88	Mencapai KKTP
6	80	Mencapai KKTP
7	77	Tidak mencapai KKTP
8	82	Mencapai KKTP
9	84	Mencapai KKTP
10	90	Mencapai KKTP
11	91	Mencapai KKTP
12	80	Mencapai KKTP
13	80	Mencapai KKTP
14	76	Tidak mencapai KKTP
15	90	Mencapai KKTP
16	91	Mencapai KKTP
17	80	Mencapai KKTP
18	92	Mencapai KKTP
19	90	Mencapai KKTP
20	91	Mencapai KKTP



21	80	Mencapai KKTP
22	84	Mencapai KKTP
23	90	Mencapai KKTP
24	91	Mencapai KKTP
25	85	Mencapai KKTP
Jumlah	2133	
Rata-rata	85,32	98% mencapai KKTP

Keterangan : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Berdasarkan hasil belajar wacana Bahasa Indonesia Mahasiswa di Semester V Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan, bahwa 98% rata-rata hasil belajar mahasiswa maksimal, dapat dilihat bahwa nilai terendah hanya 2 orang mahasiswa, yaitu pada responden nomor tujuh dan responden nomor 14 yang mendapatkan nilai 77 & 76. Sedangkan yang lainnya mendapatkan nilai 80 sampai dengan 91.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kreatif, dapat memberikan efek pembelajaran yang maksimal bagi mahasiswa. Terbukti dari hasil rata-rata hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa 98% dari 100% hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kreatif terhadap kemampuan mahasiswa dalam belajar wacana bahasa Indonesia mahasiswa semester V meningkat dan hanya 2% yang masih memiliki nilai rata-rata yang belum mencapai target minimal. Terlihat dari nilai rata-rata mahasiswa yang sudah mencapai 89 dengan kategori “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Kridalaksana, Harimurti. 2008. Kamus Linguistik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Widiatmoko, Wisnu. 2015. “Analisis Kohesi dan Koherensi Wacana Berita Rubrik Nasional di Majalah Online Detik”. *Jurnal Sastra Indonesia*, 4(1): 1—12.
- Setiawan, Teguh. 2014. “Hakikat Bahasa Indonesia”. Modul. Universitas Terbuka.
- Kuswandari, Ary Yuhanda. 2017. “Analisis Wacana: Representasi Pendidikan Indonesia pada Berita Online Detik.com”. *Jurnal Metalingua*, 15(2): 145—152.
- Munthe, Bermawy. Strategi pembelajaran Aktif, Yogyakarta: Idea Press.
- Djuanda, D. (2010). Penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Researchgate. Net*, 15.
- Resmini, N. (2015). Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Utami, S. R. (2017). Pembelajaran Aspek Tata Bahasa dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 189-203.





- Charlina, C., & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. *GERAM*, 7(2), 79-83.
- Ahmadi, Y. (2018, February). Pembelajaran wacana sebagai landasan dalam berliterasi sastra untuk meningkatkan karakter siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 1, No. 1).

