

STRATEGI PERMAINAN CATALISTING BERORIENTASI KECERDASAN LINGUISTIK (PC-KL) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS

Nofiyanti, Sary Sukawati, & Ai Siti Zenab

STKIP Siliwangi Bandung
Nofiyanti@stkipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru/dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal adalah pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Dalam proses pembelajaran guru/dosen sangat dituntut untuk berinovasi dalam mendesain sebuah pembelajaran agar hasil yang diharapkan bisa tercapai secara maksimal. Strategi Permainan Catalisting Berorientasi Kecerdasan Linguistik (PC-KL) adalah sebuah inovasi pembelajaran dalam pengembangan keterampilan menulis siswa. Strategi ini memiliki empat unsur pokok, yaitu: 1) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. 2) Membangun keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran. 3) Membangun keterampilan menulis kreatif siswa. 4) Mengembangkan kecerdasan linguistik yang dimiliki siswa. Dengan berdasar pada hal tersebut, dalam tulisan ini akan dikemukakan Strategi PC-KL jika dilihat dari: 1) Konsep dasar, 2) Hakikat dan tujuan, 3) Langkah-Langkah PC-KL dalam pembelajaran menulis.

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan sebuah proses yang tidak hanya melibatkan guru, tetapi juga siswa. Pembelajaran bisa dilihat dari dua sudut pandang. Pertama, pembelajaran yang dilihat dari sudut pandang guru. Kedua, pembelajaran yang dilihat dari sudut pandang siswa. Jika dilihat dari sudut pandang guru, pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan guru agar siswa belajar (Abidin, 2012, hlm. 3). Dari sudut pandang siswa, pembelajaran adalah proses yang melingkupi seluruh aktivitas siswa agar tujuan belajar bisa tercapai.

Sebuah pembelajaran yang baik adalah sebuah pembelajaran yang yang bisa mencapai tujuan pembelajaran baik dari sudut pandang guru maupun siswa. Jika dilihat dari hubungannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran bahasa haruslah diorientasikan pada dua hal pokok, yakni pembentukan kemampuan berbahasa dan pembentukan kemampuan keilmuan lain (Abidin, 2012, hlm. 6). Dengan berdasar pada dua hal pokok ini, Abidin (2012, hlm. 6-7) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa harus dikembangkan menjadi sebuah pembelajaran yang harmonis, bermutu, dan bermartabat.

Pembelajaran harmonis adalah sebuah proses pembelajaran yang menuntut adanya interaksi harmonis antara guru dan siswa dalam situasi belajar yang sesuai dengan fungsi dan peran masing-masing. Pembelajaran bermutu adalah sebuah pembelajaran yang harus diorientasikan pada tujuan pembelajaran. Pembelajaran bermartabat adalah pembelajaran yang mencerminkan nilai dan norma budaya bangsa.

Ketiga situasi belajar di atas bisa tercapai apabila guru bisa memilih strategi yang tepat untuk proses pembelajaran. pemilihan strategi pembelajaran tentu saja berkaitan erat dengan keterampilan siswa yang hendak dikembangkan. Strategi pembelajaran menulis tentu akan

berbeda dengan strategi pembelajaran membaca, menyimak, dan mendengarkan. Dengan pemilihan strategi yang tepat, tujuan pembelajaran diharapkan bisa dicapai secara maksimal.

Dengan berdasar pada hal-hal yang telah dikemukakan di atas, sebuah inovasi pembelajaran sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai secara maksimal. Strategi pembelajaran yang baik adalah sebuah strategi yang tidak hanya berfokus pada peran guru, siswa sebagai pembelajar dituntut untuk lebih terlibat aktif dalam prosesnya. *Strategi Permainan Catalisting Berorientasi Kecerdasan Linguistik (PC-KL)* adalah sebuah strategi pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan menulis siswa. Strategi PC-KL ini merupakan pengembangan dari strategi catalisiting yang sudah ada sebelumnya. Dalam strategi ini, guru diposisikan sebagai manajer dan siswa sebagai pelaksana. Fokus pembelajaran lebih diarahkan pada pengembangan kecerdasan linguistik yang dimiliki siswa. Berikut akan diuraikan konsep Strategi PC-KL dalam pembelajaran menulis. Uraian bahasan meliputi: 1) landasan teori, 2) hakikat dan tujuan, 3) langkah-langkah PC-KL dalam pembelajaran menulis.

TINJAUAN PUSTAKA

Strategi

Strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (KBBI, 2008, hlm. 1340). Sapani (2004, hlm. 23) mengemukakan bahwa dalam dunia kemiliteran, semua siasat, kebijaksanaan, dan rencana untuk mencapai tujuan disebut strategi. Konsep dan istilah ini kemudian digunakan di dunia pendidikan menjadi strategi belajar mengajar. Membicarakan strategi belajar mengajar adalah membicarakan prinsip, pendekatan, metode, teknik, dan komponen pendukung pengajaran lainnya. Secara luas, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai penetapan dan penggunaan semua aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian terhadap proses, hasil dan pengaruh kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2010, hlm. 33).

Strategi pembelajaran terbagi menjadi dua bagian, yaitu strategi pembelajaran yang terpusat pada pendidik dan strategi yang terpusat pada peserta didik. Masing-masing memiliki ciri-ciri, kelemahan, dan kelebihan. Sudjana (2010, hlm. 33) menjelaskan bahwa ciri-ciri dari strategi pembelajaran yang terpusat pada pendidik menitikberatkan pada keaktifan peserta didik, kegiatan belajar dilakukan secara kritis dan analitik, motivasi belajar relatif tinggi, pendidik hanya berperan sebagai fasilitator, memerlukan waktu yang memadai, dan memerlukan dukungan sarana belajar yang lengkap.

Sementara itu, strategi pembelajaran yang berpusat pada pendidik, memiliki ciri-ciri adanya dominasi pendidik dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik cenderung pasif, bahan belajar merupakan konsep yang baru bagi peserta didik, akan tetapi bahan ajar biasanya tuntas disampaikan oleh pendidik mengingat pembelajaran hanya berpusat pada pendidik (Sudjana, 2010, hlm. 34). Dalam strategi PC-KL, strategi pembelajaran terpusat baik pada guru maupun siswa. Guru berperan sebagai manajer dan siswa sebagai pelaksana.

Permainan

Sudjana (2010, hlm. 119) menjelaskan permainan dapat bersifat kompetitif dengan ditandai keberadaan pemain yang diakhiri oleh adanya kemenangan dan kekalahan. Sudjana menjelaskan bahwa permainan dapat memperlihatkan situasi atau masalah kepada para peserta didik. Melalui konsep permainan ini peserta didik harus dapat menggambarkan dan menemukan strategi tertentu untuk memahami situasi sekaligus memecahkan masalah yang ada. Secara singkat dapat dikatakan bahwa sesuai dengan situasi dan kondisi, waktu, tempat, dan sasarannya,

penggunaan teknik ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira dan bersaing (Sudjana, 2010 hlm. 120).

Lebih lanjut Sudjana menjelaskan bahwa teknik permainan selain memiliki keunggulan tetapi juga memiliki kelemahan. Keunggulan dari teknik permainan di antaranya: 1) Permainan bisa menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan ketika sedang belajar. 2) Peserta bisa merasakan suasana kompetitif dan keinginan untuk menang. 3) Alat-alat yang digunakan bisa didapatkan di lingkungan setempat dan gampang digunakan. 4) Kepuasan (hadiah) bagi pemenang dirasakan langsung. Adapun kelemahan-kelemahan dari teknik permainan ini di antaranya: 1) Permainan belum bisa diterima sepenuhnya oleh masyarakat karena cara dan peraturannya masih dianggap mirip dengan judi. 2) Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan orang lain dan bukan untuk bekerja sama. 3) Membutuhkan keterampilan mencari dan mengembangkan alat-alat yang sesuai dengan kondisi daerah dan situasi. 4) Dorongan dirasakan hanya untuk dapat ganjaran (hadiah) dan bukan untuk belajar.

Tujuan dari aktivitas permainan diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami serta memecahkan persoalan secara lebih baik. Permainan memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk mendiskusikan masalah-masalah yang dihadapi lebih lanjut secara lebih baik.

Dalam strategi PC-KL, permainan difokuskan tidak hanya pada sifat kompetitif yang muncul antartiap kelompok, tetapi kolaborasi baik antar anggota kelompok dan antarkelompok bisa ditumbuhkan. Baik anggota dalam satu kelompok maupun antarkelompok, masing-masing memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang harus dilakukannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Catalisting

Pujiono (2011, hlm. 150) mengemukakan bahwa penerapan strategi Catalisting bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki proses menulis esai sehingga mahasiswa benar-benar mampu mengembangkan substansi isi, mengorganisasi karangan, dan mengembangkan tulisan. Penggunaan strategi Catalisting relevan dengan kegiatan menulis karena strategi ini meliputi empat tahapan yang kreatif. Tahapan tersebut adalah membaca (bacalah), menyusun kerangka karangan (tatalah), mengembangkan karangan (tulislah), dan menyunting karangan (suntinglah).

Pujiono menjelaskan bahwa penerapan strategi Catalisting memungkinkan peserta didik untuk menguatkan dan menerapkan keterampilan yang mereka peroleh dari berbagai pengalaman belajar. Peserta didik dilatih untuk dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam segala situasi. Secara konsep, strategi ini terinspirasi dari dasar pemikiran pendekatan proses. Dalam pendekatan proses menulis terdiri atas pramenulis, membuat draft, menyunting, merevisi, dan mempublikasikan. Berlandaskan lima tahapan tersebut strategi ini dirancang agar pembelajaran menulis menjadi lebih kreatif dan menyenangkan (Pujiono, 2011, hlm. 150).

Membaca

Menurut Soedarso (2006, hlm. 4) membaca adalah aktivitas kompleks yang menggerakkan sejumlah besar tindakan secara terpisah-pisah. Aktivitas yang kompleks dalam membaca meliputi pengertian, khayalan, mengamati, serta mengingat. Anderson (Tarigan 2008, hlm. 7) menyamakan membaca dengan proses dekoding (*decoding*). Proses ini merupakan suatu kegiatan memecahkan lambang-lambang verbal. *Dekoding* atau pembacaan sandi diartikan pula sebagai proses menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

Pada strategi PC-KL, proses membaca lebih diarahkan kepada proses memahami pesan-pesan atau makna tersirat yang hendak disampaikan penulis terhadap pembaca. Peserta didik juga diarahkan untuk mencari kata kunci yang terdapat pada tiap kalimat atau paragraf untuk memudahkan memahami pesan dan isi yang terkandung dalam teks yang dibacanya.

Menata

Menata adalah mengatur, menyusun, dan membenahi (KBBI, 2008, hlm. 1409). Menata dalam strategi PCKL berarti mengurutkan kalimat-kalimat dan paragraf yang sengaja disusun secara acak oleh guru. Siswa diharapkan dapat menyusun atau mengurutkan kalimat dan paragraf tersebut menjadi karangan utuh yang efektif dan komunikatif.

Menulis

Abidin (2012, hlm. 208) mengemukakan bahwa menulis sebagai kegiatan mereaksi artinya menulis adalah proses mengemukakan pendapat atas dasar masukan yang diperoleh penulis dari berbagai sumber ide yang tersedia. Selain itu, Abidin (2012, hlm. 184-185) juga mengemukakan bahwa menulis adalah sebuah proses. Proses tersebut meliputi tahapan pemerolehan ide, pengolahan ide, dan produksi ide.

Tahap pertama, pemerolehan ide. Pada tahap ini penulis mendayagunakan kepekaannya untuk mereaksi berbagai fenomena hidup dan kehidupan manusia yang diketahuinya melalui berbagai peranti pemerolehan ide. Gie (2002, hlm. 72) mengungkapkan bahwa menemukan ide bisa penulis peroleh dari berbagai kegiatan, misalnya dari proses membaca, mengamati, ataupun dari hasil pemikiran orang lain.

Tahap kedua adalah tahap pengolahan ide. Pada tahap ini penulis akan mendayagunakan beberapa kemampuan meliputi kemampuan berpikir, kemampuan berasa, dan kemampuan berimajinasi. Penggunaan jenis kemampuan ini akan sangat bergantung pada tujuan tulisan yang akan diproduksi. Pada tahap ini penulis bisa mengembangkan ide yang diperolehnya dari proses membaca, mengamati, dan dari hasil pemikiran orang lain menjadi kumpulan rincian ide-ide. Setelah rincian ide-ide tersebut terkumpul penulis bisa memilih salah satu ide untuk dijadikan topik karangan. Topik yang berhasil diperoleh penulis bisa dibatasi dengan sebuah tema tertentu (Gie, 2002, hlm. 72-73).

Tahap ketiga adalah tahap produksi ide. Pada tahap ini penulis akan menggunakan peranti produksi ide yakni pengetahuan bahasa dan pengetahuan konvensi karya. Pengetahuan bahasa merupakan peranti utama yang digunakan oleh penulis dalam mengemas gagasan yang telah diolahnya. Melalui penggunaan pengetahuan atau kemampuan berbahasa ini sebuah ide dikemas sesuai dengan tujuannya serta memenuhi asas ketatabahasaan yang berterima dikalangan pembacanya. Tahap produksi ide bisa diawali dengan merumuskan kalimat ide pokok dari karangan yang akan ditulis. Setelah itu, penulis bisa menguraikan kalimat ide pokok menjadi garis besar karangan (Gie, 2002, hlm. 73).

Gie (2002, hlm. 4-5) mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis meliputi empat unsur. Pertama, unsur gagasan. Dalam konteks menulis gagasan dapat berupa pendapat, pengalaman, atau pengetahuan yang ada dalam pikiran seseorang. Kedua, unsur tuturan. Unsur ini adalah bentuk pengungkapan gagasan sehingga dapat dipahami pembaca. Ketiga, unsur tatanan. Unsur ini berhubungan dengan tata tertib pengaturan dan penyusunan gagasan dengan mengindahkan berbagai asas, aturan, dan teknik sampai merencanakan rangka dan langkah. Unsur terakhir dari empat unsur menulis yang diungkapkan Gie adalah unsur wahana. Unsur ini adalah sarana penghantar gagasan berupa bahasa tulis yang terutama menyangkut kosakata,

gramatika, dan retorika. Bahasa tulis merupakan pengantar untuk menyampaikan gagasan seseorang kepada pembaca. Untuk dapat menyampaikan gagasan secara lincah dan kuat, seseorang perlu memiliki perbendaharaan kata yang memadai, terampil menyusun kata-kata itu menjadi aneka kalimat yang jelas, dan mahir memakai bahasa secara efektif.

Menyunting

Menyunting karangan berarti memperbaiki karangan berdasarkan kaidah-kaidah yang benar. Dalam pengertian sempit, menyunting adalah kegiatan memeriksa kesalahan dari segi bahasa pada sebuah teks (Aeni, 2016, hlm. 10). Kaidah-kaidah yang harus diperbaiki atau diperhatikan dalam sebuah karangan adalah sebagai berikut.

1. Ejaan, hendaknya menggunakan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan);
2. Tanda baca, ketepatan penggunaan dan penempatan tanda baca, misalnyan tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik koma (;), tanda titik dua (:), tanda petik satu ('...'), tanda petik dua ("..."), dan sebagainya;
3. Diksi, yaitu pilihan kata yang sesuai dengan konteks kalimat;
4. Kalimat, yaitu keefektifan kalimat;
5. Paragraf, yaitu keterpaduan dan keruntutan paragraf;
6. Keterbacaan karangan;
7. Sistematika penyajian;
8. Kebenaran konsep materi karangan.

Kecerdasan Linguistik

Gardner (Uno, 2009, hlm. 11) mengemukakan bahwa kecerdasan matematika logika, bahasa, musikal, visual spasial, kinestetis, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang. Bakat dan kecerdasan merupakan hal yang berbedatetapi saling terkait(Uno, 2009, hlm. 7). Bakat adalah kemampuan yang melekat dalam diri seseorang, sudah ada sejak lahir dan terkait dengan sruktur otaknya sedangkan kecerdasan atau intelegensi merupakan modal untuk bakat tertentu.

Kecerdasan linguistik disebut pula dengan kecerdasan bahasa. Menurut Uno (2009, hlm. 12) kecerdasan bahasa memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Peserta didik dengan kecerdasan bahasa yang tinggi umumnya ditandai kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan suatu bahasa seperti membaca, menulis karangan, membuat puisi, menyusun kata-kata mutiara, dan sebagainya. Peserta didik yang memiliki kecerdasan bahasa cenderung memiliki daya ingat yang kuat, misalnya terhadap nama-nama orang, istilah-istilah baru maupun hal-hal yang sifatnya detail.

Sejalan dengan pernyataan di atas, dikemukakan oleh Gardner (Amstrong, 2013, hlm. 6)

bahwa kecerdasan linguistik memiliki pengertian kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk memanipulasi struktur bahasa, fonologi, semantik, dan dimensi pragmatis atau kegunaan praktis dari bahasa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik atau kecerdasan bahasa merupakan kecerdasan yang berorientasi pada kecerdasan pemakaian bahasa dan kata-kata baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini memungkinkan seseorang tampil lebih baik dalam hal keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Mereka yang memiliki kecerdasan linguistik cenderung lebih mudah belajar dengan cara mendengarkan dan verbalisasi. Dalam hal mempelajari bahasa baru, peserta didik ini umumnya memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang lain.

Pembelajaran Menulis

Pembelajaran adanya upaya disengaja, terencana, dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik supaya melibatkan diri dalam melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2010, hlm. 11). Pembelajaran sebagai kegiatan sadar dan sengaja, mengandung beberapa alasan bagi upaya pengembangan sumber daya manusia. Pertama, kehidupan manusia merupakan proses dan pengalaman belajar. Kegiatan mengamati, mendengarkan, dan melakukan sesuatu dengan panca indra menunjukkan bahwa sesuatu yang diketahui atau dipahami manusia tidak lepas dari pengalaman hidupnya yang merupakan proses belajar. Kedua, pembelajaran merupakan upaya pemecahan masalah yang selalu muncul dalam kehidupan manusia. Berbagai masalah sosial yang dihadapi manusia semakin beragam dan meluas. Ketiga, pembelajaran adalah kegiatan untuk menumbuhkan proses belajar untuk belajar. Di samping belajar dari pengalaman, peserta didik dapat melakukan upaya pemecahan kembali terhadap pertentangan atau kesenjangan sosial yang timbul kemudian melalui pembelajaran kembali (Sudjana, 2010, hlm. 32).

Menulis merupakan keterampilan produktif yang disajikan dalam bentuk karya tulis. Keterampilan berbahasa ini menuntut seseorang menghasilkan tulisan sebagai ungkapan pikiran, perasaan, dan kemauannya dalam bahasa tertulis. Keterampilan menulis jauh lebih sulit daripada keterampilan membaca yang juga menggunakan bahasa tertulis. Untuk dapat menulis, seorang penulis tidak hanya harus mengetahui dan menguasai bahasa, tetapi harus juga memiliki kemampuan mengolah sesuatu yang dikemukakannya dengan menggunakan bahasa yang baik (Shihabuddin, 2009, hlm. 254).

Gie mendefinisikan menulis sama dengan mengarang. Menurut Gie (2002, hlm. 4) mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Buah pikiran itu dapat berupa pengalaman, pendapat, pengetahuan, keinginan, sampai sesuatu yang bergejolak dalam hati. Buah pikiran ini diungkapkan dan disampaikan kepada pihak lain dalam wahana berupa bahasa tulis, yakni bahasa yang tidak menggunakan peralatan bunyi dan pendengaran tetapi berwujud tanda dan lambang yang harus dibaca. Hasil perwujudan melalui bahasa tulis itu menjadi karya tulis yang dapat berupa suatu karangan apa pun, baik berupa fiksi, nonfiksi, maupun dalam bentuk lain seperti halnya puisi.

Berbeda dengan semua definisi menulis yang telah diungkapkan di atas, DePorter dan Hernacki (2009, hlm. 179) mengungkapkan bahwa menulis adalah aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan (emosional) dan belahan otak kiri (logika). Mereka beranggapan bahwa tulisan yang baik adalah tulisan yang memanfaatkan kedua belahan otak.

Penulis tidak serta merta menulis, tetapi penulis juga harus pandai memadupadankan fungsi kedua otaknya untuk berpikir secara logis dan diikuti dengan emosi agar tulisan yang dihasilkannya tidak hanya unggul dalam logika, tetapi juga unggul secara emosi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis tidak melalui suatu proses yang mudah dan instan. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang terpadu atau integratif untuk menghasilkan sebuah tulisan.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian bahasa secara khusus, metode bisa dilihat dari dua cara, yakni metode panelitian dan metode kajian (Sobarna, 2015, hlm. 3). Djajasudarma (1993 hlm. 58) mengungkapkan bahwa dalam metode kajian, penentuan data berdasar pada pendekatan (teori) tertentu melalui tes atau pengujian teknik-teknik tertentu. Lebih lanjut, Djajasudarma menjelaskan metode kajian dapat dibedakan menjadi metode kajian padan dan distribusional. Alat penentu dalam metode kajian padan adalah unsur yang berada di luar bahasa. Yang tercakup dalam metode ini antara lain: 1) Referensial, alat penentu berupa kenyataan yang ditunjuk bahasa. 2) Fonetik artikuler, alat penentu berupa bahasa lain. 3) Pragmatis, alat penentu berupa kawan bicara. 4) ortografi, penentu berupa tulisan. Dalam kajian distribusional, alat penentunya berupa bahasa itu sendiri. Dengan berdasar pada teori Djajasudarma tersebut, tulisan ini berdasar pada metode penelitian kajian dengan meletakkan data berdasar pada pendekatan (teori) tertentu melalui tes atau pengujian teknik-teknik tertentu.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Strategi Permainan Calisting yang Berorientasi pada Kecerdasan Linguistik (Pc-Kl)

1. Hakikat dan Tujuan Strategi PC-KL

Strategi permainan catalisting berorientasi kecerdasan linguistik berdasar pada pendekatan proses. Dalam desain ini, proses kegiatan menulis siswa dari awal sampai akhir benar-benar diperhatikan. Hakikat dari desain ini adalah pembelajaran yang diramu dalam konsep permainan. Seluruh kegiatan siswa berpacu dengan waktu, target, kolaborasi, dan kompetisi. Hal ini dilakukan agar peserta didik merasa terpacu untuk cepat berpikir sekaligus fokus selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran melalui permainan catalisting berlangsung dibutuhkan kemampuan yang luar biasa dari seorang guru untuk mengatur jalannya pembelajaran. Guru harus mampu menyajikan sebuah pembelajaran yang bermanfaat sekaligus menyenangkan.

Strategi permainan catalisting berorientasi kecerdasan linguistik adalah sebuah upaya strategi pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran menulis. Strategi ini dirancang dengan konsep kolaborasi dan kompetisi. Pembelajaran siswa berfokus pada proses. Hasil akhir yang dihasilkan diharapkan akan sesuai dengan proses yang sudah dilakukan. Tujuan dari strategi pembelajaran ini antara lain: 1) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. 2) Membangun keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran. 3) Membangun keterampilan menulis kreatif siswa. 4) Mengembangkan kecerdasan linguistik yang dimiliki siswa.

2. Desain Strategi Permainan Calisting yang Berorientasi pada Kecerdasan Linguistik

Strategi PC-KL berfokus pada empat kegiatan inti, meliputi: 1) Kegiatan Membaca yang berorientasi pada kecerdasan linguistik, 2) Kegiatan menata yang berorientasi pada kecerdasan linguistik, 3) Kegiatan Menulis yang berorientasi pada kecerdasan linguistik, 4)

Kegiatan menyunting yang berorientasi pada kecerdasan linguistik.

Desain strategi permainan calisting yang berorientasi pada kecerdasan linguistik adalah sebagai berikut.

Langkah	Kegiatan
Tahap Pramenulis	1. Kegiatan Membaca yang berorientasi pada kecerdasan linguistik <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="505 415 992 451">Siswa dibagi menjadi 5 kelompok.<li data-bbox="505 478 1310 583">Setiap kelompok diberi amplop yang sudah berisi penggalan teks yang sudah dipotong menjadi beberapa bagian.<li data-bbox="505 611 1310 688">Siswa diinstruksikan untuk membaca potongan-potongan teks yang dibagikan.<li data-bbox="505 716 1310 785">Siswa diinstruksikan untuk menemukan kata khusus (kata kunci) yang tersembunyi dalam setiap potongan teks.
Tahap 2 Menulis	2. Kegiatan menata yang berorientasi pada kecerdasan linguistik <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="505 888 1310 993">Siswa diinstruksikan untuk menata potongan teks menjadi karangan utuh berdasarkan kata kunci yang telah mereka temukan pada tiap penggalan teks yang telah dipotong.<li data-bbox="505 1003 1310 1066">Setiap kelompok mempresentasikan teks yang berhasil mereka susun di depan kelas.<li data-bbox="505 1077 1310 1182">Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai definisi esai, unsur pembangun esai, tipe-tipe esai dan langkah-langkah membuat tulisan esai.<li data-bbox="505 1192 1310 1255">Siswa membandingkan penjelasan guru dengan teks yang berhasil mereka susun. Kegiatan Menulis yang berorientasi pada kecerdasan linguistik <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="505 1329 1310 1392">Guru menginstruksikan Siswa menentukan topik untuk ditulis menjadi sebuah esai.<li data-bbox="505 1402 1310 1465">Siswa diinstruksikan untuk menulis <i>outline</i> atau garis besar dari ide yang mereka pikirkan.<li data-bbox="505 1476 1068 1507">Siswa diinstruksikan untuk menulis esai.
Tahap Pascamenulis	Kegiatan menyunting yang berorientasi pada kecerdasan linguistik <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="505 1587 1310 1650">Siswa diinstruksikan untuk menyunting ejaan pada tulisan yang sudah dibuat oleh temannya.<li data-bbox="505 1661 1310 1724">Siswa diinstruksikan untuk menyunting kalimat pada tulisan yang sudah dibuat oleh temannya.<li data-bbox="505 1734 1310 1797">Siswa diinstruksikan untuk menyunting paragraf pada tulisan yang sudah dibuat oleh temannya.<li data-bbox="505 1808 1310 1869">Salah seorang siswa membacakan tulisan esai yang sudah dibuatnya di depan kelas.

- e. Siswa lain dan guru memberikan masukan dan komentar untuk tulisan tersebut.
-

SIMPULAN

Strategi Permainan Calisting yang Berorientasi pada Kecerdasan Linguistik (PC-KL) adalah sebuah konsep pembelajaran yang diramu dalam konsep permainan. Seluruh kegiatan siswa berpacu dengan waktu, target, dan kompetisi. Tujuan akhir dari strategi pembelajaran ini adalah suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Strategi ini adalah sebuah inovasi pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran menulis baik di tingkatan sekolah menengah (siswa) ataupun di tingkat perguruan tinggi (mahasiswa). Guru maupun dosen bisa menggunakan strategi ini dalam pembelajaran menulis apapun. Kunci dari keberhasilan strategi ini adalah bagaimana guru maupun dosen dalam mengatur tahapan-tahapan dari strategi permainan ini agar bisa diikuti sepenuhnya oleh siswa maupun mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2012. *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Aeni, AS. 2016. *Edit-linguistik*. Bandung: CV Media Cendikia Muslim.
- Armstrong, T. 2013. *Kecerdasan multipel di dalam kelas (edisi ketiga)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Djajasudarma, T. Fatimah. (1993). *Metode linguistik: ancangan metode penelitian dan kajian*. Bandung: Eresco.
- Gie, T. 2002. *Terampil mengarang*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hernacki, M. dan Deporter, B. 1999. *Quantum learning (membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan)*. Bandung: Kaifa.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2008. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pujiono, S. 2011. *Penggunaan Strategi Catalisting Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Esai*. Jurnal LITERA Vol. 10 (2), hlm. 148 – 158.
- Shihabuddin. 2009. *Evaluasi pengajaran bahasa Indonesia*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Sobarna, C. 2015. *Isu Mutakhir Penelitian Bahasa: Perian Sekilas*. Jurnal Riksa Bahasa, 1[1] hlm. 1-5.
- Soedarso. 2006. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana. 2010. *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah.
- Uno, H. B. & Masri K. 2009. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran, sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan*. Jakarta: Bumi Aksara.

