

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS WACANA GRAFITI DENGAN MENGUNAKAN PENDEKATAN CTL PADA SISWA SMK MAARIF NU 1 AJIBARANG

Etin Pujihastuti
Universitas Jenderal Soedirman
etin.pujihastuti@yahoo.com

Abstract

Teens creativity in producing graffiti discourse is a manifestation of their ability to express themselves. Various discourses of graffiti show patterns that can be understood as well as a form of adolescent ability to absorb information from the environment. Assessment of the topic of graffiti discourse generated by adolescents will lead to an understanding of the language of adolescence. This study focuses on trying to figure out the development of topics as a teenager creates a graffiti and knows the understanding of concepts and graffiti media. Some theories of discourse development are used to explore more about topic relation and information built into discourse. The results of this study are descriptions of the supporting components of conformity between the topic information and the development of graffiti discourse. CTL approach can be used as one of the solutions to improve students' graffiti writing skill. In addition to improving skills, Contextual Teaching and Learning (CTL) approach also plays an active role for students to remember experiences in their lives and more able to process words to be written in the form of graffiti discourse.

Keywords: graffiti discourse, topic, adolescent, CTL

A. Pendahuluan

Salah satu unsur dalam tata kehidupan masyarakat adalah remaja. Sebagai kelompok masyarakat yang mewakili generasi muda, remaja memiliki beragam problematika. Dunia remaja membutuhkan perhatian yang lebih sehingga generasi muda ini lebih dapat mempersiapkan diri menyongsong masa depan. Oleh karena itu, perhatian terhadap pola asuh orang tua, lingkungan pergaulan hingga pendidikan bagi remaja mutlak diperlukan. Adanya remaja dalam kondisi yang baik dalam masyarakat akan turut serta mewarnai keberhasilan pembangunan bangsa. Usaha menuju arah tersebut tidaklah mudah. Remaja juga memiliki beragam permasalahan yang kompleks. Kelompok usia remaja

berpotensi untuk menjadi individu yang berkualitas dengan mengarahkan mereka kepada hal-hal yang positif. Di usia remaja yang masih penuh semangat dan idealisme dalam mencari jati diri kadang menemui jalan buntu ketika harus menyalurkan potensi positif remaja. Ketidadaan sarana dan dukungan dari lingkungan akhirnya mengarahkan sebagian remaja kepada tindak kenakalan yang meresahkan banyak pihak. Salah satu aksi kenakalan remaja adalah ketidakmampuan menyalurkan potensi verbal potensi yang terkait dengan tindak berbahasa yang terdapat dalam diri mereka menuju pada konteks yang sesuai. Sebagai contoh aksi corat-coret di fasilitas umum menunjukkan bahwa remaja membutuhkan sarana ekspresi, tetapi

justru ketika mereka melaksanakan aksinya itu muncul hasil yang meresahkan masyarakat.

Grafiti yang tertulis di fasilitas-fasilitas umum itu mengganggu karena berisi curahan yang pikiran atau perasaan yang tidak berkenan bagi yang tidak berkepentingan. Lagi pula hal itu menghasilkan kerusakan visual ketika sebuah fasilitas umum terpampang grafiti yang mencolok. Sampai pada akhirnya, aksi grafiti ini ternyata juga menjalar ke dalam kelas-kelas sekolah. Fasilitas kelas, seperti kursi dan meja kelas kadang juga dipenuhi corat-coret grafiti dengan ballpoint, spidol atau *tipex*.

Keadaan itulah yang menjadikan wacana grafiti identik dengan kenegatifan terutama bila para remaja melakukan aksinya di tempat-tempat yang tidak sesuai. Di beberapa kota besar, wacana grafiti buatan remaja diarahkan untuk menghiasi kota, misalnya dengan diadakannya lomba lukis mural di dinding-dinding tembok bangunan kota. Untuk Kabupaten Banyumas yang saat ini belum terlalu terdampak oleh aksi grafiti remaja, sebaiknya perlu menyiapkan diri dengan cara melakukan tindakan preventif. Tindakan preventif yang efektif adalah dengan melakukan pencerahan kepada para remaja supaya mengarahkan kreativitasnya ke tempat yang sesuai.

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun warga negara, dengan tujuan menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya (Komalasari, 2013:7). Dengan menerapkan metode

pembelajaran menggunakan pendekatan CTL, diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah untuk siswa dalam menulis cerpen. Karena pendekatan kontekstual mengajak siswa untuk menemukan ide dari dirinya sendiri, dari pengalaman maupun dari hal-hal yang pernah dialami dalam hidupnya, bukan karena diajarkan oleh guru dengan harus menggunakan kata-kata yang guru sarankan, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

B. Teori

Wacana grafiti adalah bentuk wacana tulisan dalam media tertentu sebagai bentuk ekspresi si pembuat tulisan. Grafiti juga dimaknai sebagai kegiatan dari seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dari volume untuk menuliskan kalimat tertentu di atas dinding (Wicandra & Angkadajaja, 2005). Wacana grafiti biasanya menggunakan media yang tidak lazim dipakai untuk menulis, misalnya pada tembok, tubuh manusia, atau kendaraan.

Menurut Kamus Linguistik (2008: 156) bahwa modus adalah kategori gramatikal dalam bentuk verba yang mengungkapkan suasana psikologis perbuatan menurut tafsiran pembicara atau sikap pembicara tentang apa yang diucapkannya. Tidak jauh berbeda, Chaer (2007: 258) juga menyatakan bahwa modus adalah pengungkapan atau

penggambaran suasana psikologis perbuatan menurut tafsiran si pembicara atau sikap pembicara tentang apa yang diucapkannya.

Johnson (2009:19), menjelaskan bahwa hakikat CTL dapat diringkas menjadi tiga kata, yaitu makna, bermakna, dan di bermaknakan. Setiap materi yang disajikan memiliki makna dengan kualitas yang beragam. Makna yang berkualitas adalah makna kontekstual, yakni dengan menghubungkan materi ajar dengan lingkungan personal dan sosial. "Kontekstual" antara lain berarti "teralami" oleh siswa.

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun warga negara, dengan tujuan menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya (Komalasari, 2013:7).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan yang pernah dialami oleh siswa. Hal tersebut berkaitan dengan semua peristiwa, baik menyenangkan, menakutkan, menyedihkan dan lain sebagainya. Jadi pembelajaran menulis wacana grafiti dengan model pendekatan *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*) diharapkan akan lebih mempermudah siswa dalam menuangkan idenya ke dalam tulisan, karena mereka dapat dengan bebas menuangkan kata-kata yang mereka temukan dari hasil ingatan

tentang pengalaman yang pernah dialami dalam hidupnya. Dengan pendekatan ini siswa tidak dituntut untuk menghayal sesuatu yang indah ataupun mengarang cerita, karena hal tersebut akan mempersulit siswa dalam mengolah serta merangkai kata-kata yang akan dituangkan dalam tulisannya.

C. Metode

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam kegiatan ini adalah teknik tes. Teknik tes menurut Arikunto (2010:193), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam menulis wacana grafiti yaitu dengan memberikan tugas untuk menulis wacana grafiti. Penelitian dengan menggunakan bentuk tes tertulis bertujuan untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam menulis sebuah wacana. Instrumental tes dilakukan dengan memberikan soal kepada peserta didik untuk menulis sebuah wacana grafiti dengan tema bebas sesuai dengan pengalaman yang pernah dialami dalam kehidupan nyata.

Metode analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif. Data Kuantitatif yang digunakan dalam kegiatan ini adalah nilai hasil belajar peserta didik yang dianalisis lalu di deskripsikan. Data tersebut kemudian dicari nilai rata-rata dan presentase keberhasilan belajar peserta didik dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Data kuantitatif yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil tes. Hasil

analisis nilai *pretest* dan *posttest*. Melalui *pretest* dan *posttest* sebagai bahan perbandingan dalam menganalisis untuk mengetahui peningkatan menulis wacana grafiti peserta pelatihan sebelum mendapatkan materi pelatihan dan setelah mendapatkan materi pelatihan. Pedoman menghitung persentase ketuntasan siswa menurut Sudijono (2009:43) menggunakan rumus sebagai berikut : [jumlah skor : skor maksimal x 100%]

D. Pembahasan

Penulis mengambil data dengan cara mengambil sampel. Sampel penelitian merupakan bagian dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi dalam penelitian tersebut (Sugiyono, 2012). Sampel pada penelitian ini adalah sebagian siswa SMK Maarif NU 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas berjumlah tiga puluh orang.

1. Pemahaman dalam Pengembangan Topik

Dari hasil pemancingan respon didata sejumlah topik yang berhasil dikembangkan oleh responden/peserta pelatihan sebelum mendapatkan penjelasan materi penulisan wacana grafiti dengan pendekatan CTL oleh tim pelatih. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana responden memahami konsep wacana grafiti dan dapat mengekspresikannya melalui

Berikut ini topik-topik yang dikembangkan dalam wacana grafiti remaja

media yang sudah disediakan oleh tim pelatih.

NO	TOPIK	PENGEMBANGAN
1	LINGKUNGAN	a. Kebersihan lingkungan
		b. Tertib berlalu lintas
		c. Tertib membuang sampah
		d. Pencegahan polusi
2	INTERAKSI SOSIAL	a. Kesetiakawanan
		b. Anti tawuran
		c. Kepedulian sosial
		d. Menghargai keberagaman
3	PENDIDIKAN	a. Wajib belajar
		b. Tertib Belajar
		c. Anti mencontek/plagiat
		d. Menghormati guru
4	KESEHATAN	a. Anti merokok
		b. Antinarkoba
		c. Pencegahan AIDS
		d. Pola hidup sehat
5	AGAMA	a. Taat beribadah
		b. Pesan/nasihat moral
		c. Toleransi beragama
		d. Menghormati orang tua
6	BUDAYA/LOKAL BANYUMAS	a. Pelestarian budaya Banyumas
		b. Pariwisata Banyumas
		c. Kuliner Banyumas
		d. Bahasa Banyumas

2. Pemahaman Konsep dan Media Grafiti
Hasil observasi yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. *Pretest*

Sebelum kegiatan inti pelatihan menulis wacana grafiti dimulai, terlebih dulu diadakan *pretest* atau tes awal kepada tiga puluh orang peserta yang sudah dibagi menjadi enam kelompok dan

masing masing kelompok terdiri atas enam siswa dengan satu topik yang sama. Pada tahap ini peserta diminta untuk menulis wacana grafiti sebelum mereka mendapatkan penjelasan materi penulisan wacana grafiti dari tim pelatih. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana para peserta memahami konsep wacana grafiti dan dapat

mengekspresikannya melalui media yang sudah disediakan oleh tim pelatih.

Tabel 1 berikut ini adalah hasil *pretest* kegiatan pelatihan menulis wacana grafiti.

**FORM PENILAIAN PELATIHAN MENULIS WACANA GRAFITI
PRETEST**

NO	NAMA PESERTA	SKOR PENILAIAN UNSUR WACANA					TOTAL		
		TOPIK	DIKSI	WARNA	RUANG	PESAN			
		20	20	20	20	20			
1	P1	12	12	5	5	12	46	TOPIK	16 s.d.
2	P2	12	15	5	5	15	52	Sangat Sesuai	20
3	L1	6	12	5	7	7	37	Sesuai	11 s.d.
4	P3	15	12	5	5	12	49	Kurang Sesuai	15
5	P4	12	12	5	5	12	46	Tidak Sesuai	6 s.d.
6	L2	12	12	5	5	12	46	DIKSI	10
7	P5	15	15	5	5	15	55	Sangat Tepat	16 s.d.
8	P6	12	12	5	5	15	49	Tepat	20
9	P7	15	12	5	7	15	54	Kurang Tepat	11 s.d.
10	P8	10	10	5	5	12	42	Tidak Tepat	15
11	P9	12	12	5	7	12	48	WARNA	6 s.d.
12	P10	12	12	5	5	12	46	Sangat Sesuai	20
13	P11	12	14	6	10	12	54	Sesuai	11 s.d.
14	P12	12	14	5	10	12	53	Kurang Sesuai	15
15	L3	6	10	5	10	10	41	Tidak Sesuai	6 s.d.
16	L4	12	14	5	8	12	51	RUANG	10
17	P13	12	10	5	7	12	46	Sangat Proposional	16 s.d.
18	P14	10	10	5	7	10	42	Proposional	20

									15
19	L5	12	12	8	14	12	58	Kurang Proposional Tidak Proposional	6 s.d. 10
20	L6	12	12	6	10	12	52		1 s.d. 5
21	L7	10	12	6	10	12	50	PESAN Sangat Informatif	16 s.d. 20
22	L8	12	12	6	12	12	54		11 s.d. 15
23	P15	12	14	6	8	12	52	Informatif Kurang Informatif Tidak Informatif	6 s.d. 10
24	L9	12	14	6	6	12	50		1 s.d. 5
25	L10	12	12	5	10	12	51		
26	P16	10	8	5	5	10	38		
27	P17	10	8	5	5	8	36		
28	L11	12	12	6	10	12	52		
29	P18	12	12	6	10	12	52		
30	L12	10	8	6	5	8	37		

2. *Postest*

Pada tahap ini peserta dijelaskan mengenai apa itu pendekatan CTL, konsep-konsep wacana grafiti, aspek kebahasaan yang perlu diperhatikan, manfaat dan pesan yang bisa disampaikan melalui wacana grafiti. Kemudian, pada hari berikutnya setelah para peserta

mendapatkan materi tentang wacana grafiti dilakukan *postest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan menulis wacana grafiti dalam diri para peserta pelatihan. Hasil *postest* pada kegiatan pelatihan menulis wacana grafiti dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

**FORM PENILAIAN PELATIHAN MENULIS WACANA GRAFITI
POSTEST**

NO	NAMA PESERTA	SKOR PENILAIAN UNSUR WACANA					TOTAL		
		TOPIK	DIKSI	WARNA	RUANG	PESAN			
		20	20	20	20	20			
1	P1	12	12	14	12	14	64	TOPIK	
2	P2	12	15	15	15	15	72	Sangat Sesuai	16 s.d. 20
3	L1	6	12	15	15	10	58	Sesuai	11 s.d. 15
4	P3	15	12	20	20	12	79	Kurang Sesuai	6 s.d. 10
5	P4	12	12	15	15	12	66	Tidak Sesuai	1 s.d. 5
6	L2	12	12	15	15	12	66		
7	P5	15	15	15	15	15	75	DIKSI	
8	P6	12	12	15	15	15	69	Sangat Tepat	16 s.d. 20
9	P7	15	12	12	12	15	66	Tepat	11 s.d. 15
10	P8	10	10	12	12	12	56	Kurang Tepat	6 s.d. 10
11	P9	12	12	15	15	12	66	Tidak Tepat	1 s.d. 5
12	P10	12	12	12	10	12	58		
13	P11	12	14	12	14	12	64	WARNA	
14	P12	12	14	14	14	12	66	Sangat Sesuai	16 s.d. 20
15	L3	6	10	14	15	10	55	Sesuai	11 s.d. 15
16	L4	12	14	14	12	12	64	Kurang Sesuai	6 s.d. 10
17	P13	12	12	12	12	14	62	Tidak Sesuai	1 s.d. 5
18	P14	10	10	12	12	10	54		
19	L5	12	12	14	14	12	64	RUANG	
								Sangat Proposional	16 s.d. 20
								Proposional	11 s.d. 15
								Kurang Proposional	6 s.d. 10

20	L6	12	12	12	14	14	64	Tidak Proposional	1 s.d. 5
21	L7	12	12	12	12	12	60		
22	L8	12	12	12	14	12	62	PESAN	
23	P15	12	14	14	14	12	66	Sangat Informatif	16 s.d. 20
24	L9	12	14	12	14	12	64	Informatif	11 s.d. 15
25	L10	15	15	14	14	15	73	Kurang Informatif	6 s.d. 10
26	P16	14	14	12	14	12	66	Tidak Informatif	1 s.d. 5
27	P17	10	10	12	12	10	54		
28	L11	15	15	14	15	15	74		
29	P18	15	15	12	12	15	69		
30	L12	12	10	14	14	10	60		

Berdasarkan hasil pelatihan tersebut dapat diketahui peningkatan pengetahuan peserta mengenai materi yang telah disampaikan. Hal ini bisa dilihat dari tabel 1 dan 2 mengenai hasil *pretest* dan *posttest*. Tampak peningkatan pengetahuan mereka secara signifikan. Terlihat bahwa rata-rata mereka telah memperoleh tambahan pengetahuan yang cukup memadai perihal apa yang telah disampaikan oleh pelatih mengenai pendekatan CTL dalam pembelajaran menulis wacana grafiti. Oleh sebab itu, diharapkan peserta pelatihan dapat memanfaatkan pengetahuan ini untuk lebih mengoptimalkan kreativitas mereka dalam menyalurkan ekspresi melalui media yang baik dan bermanfaat.

E. Kesimpulan

Dari hasil observasi yang penulis lakukan pada kegiatan Pelatihan Menulis Wacana Grafiti pada Siswa SMK Maarif NU 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas

dapat disimpulkan bahwa pendekatan tersebut telah membuktikan adanya peningkatan pada nilai siswa dalam keterampilan menulis wacana grafiti dari semula yang belum mengetahui apa itu pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan setelah mengetahuinya. Disamping meningkatkan keterampilan, pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) juga berperan aktif bagi siswa untuk mengingat pengalaman dalam hidupnya dan lebih bisa mengolah kata untuk dituangkan dalam tulisan berupa wacana grafiti.

Daftar Pustaka

- Chaer, Abdul (1995) *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PTRineka Cipta.
- Chaer, Abdul (2007) *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, Abdul (2008) *Morfologi bahasa Indonesia (Pendekatan proses)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2006) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.

Sudaryanto (1993) *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sapani, Suardi, dkk. (1997) *Teori Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.

Wicandra & Angkadjaja (2005) "Efek Ekologi Visual dan Sosiokultural melalui Grafiti Artistic di Surabaya", *Nirmala*, Volume 7 No. 2.