

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh seluruh umat manusia yang ada di muka bumi ini. Belajar adalah sebuah proses, maka proses tersebut terjadi secara bertahap dan tidak didapatkan secara instan. Mulai dari manusia belajar mengembangkan segala sesuatu yang sudah diketahuinya maupun sesuatu yang baru saja didapatkannya. Proses belajar seorang manusia tidak terbatas hanya pada tumbuh kembangnya saja, tetapi meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik kemudian berlanjut hingga jasadnya sudah berada di liang lahat. Belajar bisa dilakukan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Sebagian orang menganggap bahwa manusia dikatakan belajar ketika mengenyam atau merasakan bangku sekolah, mengerjakan PR dari guru, mengerjakan ulangan dan mendapatkan nilai yang tinggi. Pengertian dari belajar tidak sesempit itu, karena belajar adalah proses seumur hidup yang tidak terbatas pada kegiatan di sekolah.

Belajar di sekolah berbeda dengan seseorang yang belajar menyelesaikan sebuah permasalahan yang keberhasilannya hanya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan peran orang tua dalam membantu serta memotivasi agar anaknya mampu menyelesaikan permasalahan dengan caranya sendiri untuk bisa dikatakan mandiri. Seorang anak yang sudah menginjak usia tertentu, diwajibkan untuk masuk ke dalam dunia pendidikan (sekolah) dan ikut terlibat di dalamnya karena

sekolah memiliki serangkaian program dan rencana kegiatan belajar yang mengacu pada sebuah kurikulum. Program dan kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang agar seorang anak dapat lebih mudah untuk belajar serta diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku, olah pikir, dan sikap yang bersifat tetap. Hal itulah yang disebut dengan pembelajaran.

Kualitas suatu pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang paling menentukan adalah guru. Guru yang profesional adalah guru yang ahli dalam bidangnya dan mampu menggunakan kemampuannya untuk mendidik siswa-siswinya agar menghasilkan *output* atau seorang siswa yang memiliki tingkat pengetahuan bagus, sikap yang baik, dan terampil dalam berbagai macam hal. *Output* tersebut tidak terbatas pada satu aspek saja seperti aspek kognitif (pengetahuan), melainkan mencakup ketiga aspek yang sudah ditetapkan pada kurikulum 2013 yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Seorang guru tidak mungkin menguasai seluruh macam ilmu sekaligus, lulusan sarjana pendidikan matematika tidak akan cocok apabila mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia akan cocok diampu oleh guru lulusan sarjana pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, karena mata pelajaran bahasa Indonesia terbagi menjadi dua bagian. Pelajaran bahasa dan pelajaran sastra yang keduanya harus mencakup empat aspek keterampilan, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis.

Keempat aspek keterampilan berbahasa akan selalu menjadi acuan dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dan berlaku pada jenjang SD, SMP, maupun

SMA. Keterampilan menulis dianggap paling sulit dicapai oleh siswa dari keempat aspek keterampilan berbahasa yang tadi telah disebutkan.

Keterampilan menulis dianggap sulit karena keterampilan menulis berada pada tahap terakhir yang harus dikuasai oleh siswa setelah mendengarkan (menyimak), berbicara, dan membaca. Siswa dituntut berpikir kreatif untuk menghasilkan tulisan atau karya yang baik.

Berdasarkan pada fakta di lapangan, menulis adalah keterampilan yang sulit dikuasai oleh siswa, meskipun tidak semua siswa merasa kesulitan. Penyebab siswa merasa kesulitan menulis berawal dari sulitnya menemukan ide atau topik untuk dikembangkan menjadi sebuah tulisan. Hal berikutnya yang menjadi kendala adalah pemilihan kata (diksi), penguasaan kosakata yang kurang akibat rendahnya minat membaca, pembentukan kalimat efektif, serta menghubungkannya dengan topik yang sudah ditetapkan.

Kendala atau permasalahan dalam proses pembelajaran menulis yang dialami oleh siswa tentu akan menjadi permasalahan juga bagi guru, karena guru harus memikirkan cara agar pembelajarannya dapat dikatakan menarik, materinya dipahami oleh seluruh siswa dan berhasil dengan dibuktikan dari hasil belajar siswa. Salah satu kendala atau permasalahan yang dialami oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia dalam aspek keterampilan menulis adalah pada pembelajaran menulis pantun. Pantun bisa disebut sebagai puisi lama yang sudah dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak dahulu. Biasanya satu teks pantun terdiri dari empat baris, bersajak a-b-a-b. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran sedangkan baris ketiga dan keempat merupakan isi. Berdasarkan ciri-ciri pantun di atas,

perhatian para siswa lebih ke bagaimana agar mereka dapat membuat teks pantun berdasarkan ciri-ciri pantun di atas.

Penyebab lain rendahnya keterampilan menulis pantun siswa adalah pembelajaran di kelas yang kurang menarik dan sulit ditangkap siswa. Suasana kelas kurang kondusif, seperti siswa tidak konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar, siswa mengobrol sendiri, pembelajaran yang terkesan monoton, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan hanya mengandalkan buku teks saja untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

Pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek keterampilan menulis dapat didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan berdasarkan tujuan pembelajaran atau indikator yang ingin dicapai. Suatu media harus dibuat dan dirancang secara sistematis sehingga media tersebut efektif digunakan dalam materi ajar tertentu.

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, khususnya untuk pelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan menulis. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap maksud yang disampaikan oleh guru. Sering ditemukan di lapangan bahwa guru menguasai suatu materi ajar dengan baik tetapi tidak dapat ditangkap dan diserap oleh siswa secara menyeluruh.

Pada penelitian ini, media bisa digunakan oleh guru yang bertujuan untuk membantu siswa dalam pembelajaran menulis pantun di kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII bapak Mohammad Safi'i di

SMP Negeri 3 Pangkah pada tanggal 8 Februari 2019, siswa memiliki beberapa kendala atau permasalahan dalam pembelajaran menulis pantun.

Kendala tersebut di antaranya siswa sulit konsentrasi ketika guru sedang menerangkan materi dan mudah bosan karena guru hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran. Penggunaan media berupa *lcd* juga *power point* hanya digunakan sesekali saja, sehingga menyebabkan siswa tidak menyerap materi dengan baik dan berimbas pada sebagian siswa yang belum mampu memproduksi teks pantun. Siswa kurang memahami ciri-ciri pantun, siswa belum bisa membedakan jenis-jenis pantun seperti pantun nasihat, pantun teka-teki, pantun persahabatan, pantun perkenalan, pantun anak-anak, pantun jenaka, pantun agama, dan pantun pendidikan. Selain itu, siswa masih kesulitan untuk memilih kata (diksi) yang tepat agar teks pantun yang dibuatnya bersajak a-b-a-b dan memenuhi ciri-ciri pantun lainnya. Kondisi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangkah masih kurang dalam hal kemampuan dan penalarannya karena sebagian besar siswa tidak langsung memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut tetap menuntut siswa agar hasil belajarnya mendapat skor atau nilai tinggi pada semua mata pelajaran dan pada mata pelajaran menulis pantun diterapkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 74.

Berdasarkan kendala atau permasalahan yang dialami oleh guru maupun siswa dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII. Maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Efektivitas Penggunaan Media *Rhyme Cards* (Kartu Pantun) dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pangkah Tahun Pelajaran 2018-2019”. Alasan dipilihnya media

rhyme cards (kartu pantun) dalam penelitian ini karena media pembelajaran ini menarik digunakan untuk pembelajaran menulis pantun. Dikatakan menarik karena media tersebut tidak hanya berisi teks pantun yang rumpang saja, namun terdapat gambar sesuai dengan tema yang sudah ditentukan serta peneliti menggunakan kertas buffalo beraneka macam warna. Media *rhyme cards* (kartu pantun) belum pernah diterapkan selama proses belajar mengajar serta hemat dalam hal biaya pembuatan medianya. Digunakannya media *rhyme cards* (kartu pantun) dalam pembelajaran menulis pantun bertujuan agar siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis pantun, siswa lebih cepat menyerap materi dan ada peningkatan kemampuan menulis pantun siswa kelas VII

Media *rhyme cards* (kartu pantun) di dalamnya terdapat sebuah gambar yang berkaitan dengan tema pantun yang belum lengkap atau pantun rumpang yang ada pada kartu pantun tersebut. Tujuannya untuk merangsang dan memudahkan siswa dalam menggali ide kreatif dalam menulis pantun sesuai dengan tema yang telah ditetapkan dan yang ada pada media *rhyme cards* (kartu pantun) tersebut. Penggunaan media *rhyme cards* (kartu pantun) diharapkan dapat mempermudah siswa menulis pantun serta memproduksi teks pantun dan mengatasi permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran menulis pantun.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah disebutkan, penelitian ini akan menguji tentang efektivitas penggunaan media *rhyme cards* (kartu pantun) dalam peningkatan kemampuan menulis pantun dan penelitian ini perlu dilakukan karena media *rhyme cards* (kartu pantun) belum pernah diterapkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

Apakah media *rhyme cards* (kartu pantun) efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangkah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut:

Mendeskripsikan efektivitas media *rhyme cards* (kartu pantun) untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangkah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian tentang efektivitas penggunaan media *rhyme cards* (kartu pantun) dalam pembelajaran menulis pantun ada dua yaitu, manfaat teoretis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek keterampilan menulis pantun dan kontribusi dalam pengembangan ilmu kebahasaan. Ada perkembangan dalam teori pembelajaran bidang sastra dengan menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun) untuk nantinya dapat memperkaya wawasan guru dan terciptanya interaksi yang cukup baik dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi media pembelajaran dalam mengajar materi yang berkaitan tentang keterampilan menulis ketika menjadi seorang guru.

Bagi siswa, penelitian ini memberikan kesempatan untuk siswa belajar materi pantun menggunakan media *rhyme cards* (kartu pantun). Media *rhyme cards* (kartu pantun) memudahkan siswa untuk memproduksi kosakata baru dalam pembelajaran menulis pantun dan siswa lebih cepat menemukan ide kreatifnya, kemudian siswa mampu mengembangkan ide yang sudah didapatkannya untuk dituangkan dalam bentuk tulisan dengan media *rhyme cards* (kartu pantun).

Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pilihan media lain selain menggunakan buku teks, lcd, maupun proyektor. Selain itu, diharapkan dapat memberikan saran atau masukan yang sifatnya membangun agar guru bisa mengatur jalannya pembelajaran dengan lebih menarik, efektif dan mampu meningkatkan minat siswa, memancing siswa untuk lebih aktif terhadap pembelajaran menulis pantun.

Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan dapat digunakan sebagai pengembangan proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya variasi media pembelajaran menulis pantun.