

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang dapat mencerdaskan seseorang, dimana di dalam bidang pendidikan terdapat lembaga-lembaga penyelenggara pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan dasar di Indonesia memiliki tujuan untuk memaksimalkan kemampuan baca, tulis, hitung dan keterampilan seseorang baik dalam segi kognitif, afektif maupun psikomotorik seseorang. Pendidikan yang baik akan membentuk pribadi dan karakter orang yang baik. Khususnya dalam pendidikan sekolah dasar di Indonesia yang merupakan bentuk warga negara yang maju di jaman globalisasi ini.

Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan yang terencana dengan baik akan menghasilkan lulusan yang baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi antar manusia. Bahasa sebagai alat komunikasi ini dalam rangka memenuhi sifat manusia sebagai

makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama manusia. Bahasa dianggap sebagai alat yang paling sempurna dan mampu membawakan pikiran dan perasaan baik mengenai hal-hal yang bersifat konkrit maupun yang bersifat abstrak. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia dituntut untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik. Seseorang yang mempunyai kemampuan berbahasa yang memadai akan lebih mudah menyerap dan menyampaikan informasi baik secara lisan maupun tulisan.

Keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat komponen yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*), (Tarigan, 1994:1). Keempat keterampilan berbahasa di atas merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi hanya dapat dibedakan. Keterampilan yang satu bergantung dengan keterampilan yang lain. Siswa diharapkan memiliki keterampilan berbahasa yang lengkap. Tidak dapat dikatakan siswa mampu berbahasa yang baik dan benar, bila mereka hanya terampil menyimak, berbicara dan membaca tetapi tidak terampil menulis. Jadi keterampilan menulis harus benar-benar diperhatikan terutama di sekolah dasar, karena dengan cara itu guru dapat menjadikan siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula, pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum

memasuki sekolah. Keempat tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan catur-tunggal. Keterampilan itu berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak pelatihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 1994: 1).

Berdasarkan aktivitas penggunaannya keterampilan membaca dan menyimak tergolong keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, letak perbedaannya adalah terdapat pada sarana yang digunakan pada bunyi dan tulisan, berbicara dan menulis termasuk keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yaitu secara lisan dan secara tertulis (Tarigan, 1994: 2). Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan dalam berbahasa mengungkapkan ide, gagasan (pendapat) siswa berupa tulisan, dan menulis erat hubungannya dengan proses pembelajaran yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah. Sedangkan menulis ditunjukkan untuk meningkatkan apresiasi siswa. Kegiatan mengapresiasi berkaitan erat dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran, daya khayal, kepekaan terhadap masyarakat, budaya, dan lingkungan hidup.

Salah satu cara mengembangkan apresiasi sastra kepada siswa adalah melalui menulis pantun, dengan tujuan agar siswa memperoleh kesadaran yang lebih terhadap dirinya sendiri orang lain dan lingkungan sekitar, memperoleh kenangan, memperoleh pengetahuan, dan pengertian dasar tentang pantun yang perlu mendapat perhatian dan pengajaran pantun di sekolah adalah pemilihan

bahan pengajaran dan penyajiannya. Nillas dan Nufus (2014: 94) menyatakan bahwa pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sudah luas dikenal masyarakat. Ciri-ciri pantun yaitu (1) bersajak a-b-a-b; (2) tiap bait terdiri dari empat baris; (3) pembagian pantun menurut isinya terdiri dari pantun anak, muda-mudi, agama atau nasihat, teka-teki, dan jenaka.

Menulis sebuah pantun perlu adanya pemikiran cara menentukan sampiran dan isi serta penyesuaian dengan kompetensi dasar yaitu membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema sesuai dengan ciri-ciri pantun. Sebelum menggolongkan ciri-ciri pantun guru biasa memberikan contoh atau penjelasan tentang pantun agar para siswa mengerti dan mampu mengapresiasikannya. Menulis pantun selain menambah kemampuan dalam berbahasa juga mendapatkan keindahan dan berekspresi sesuai dengan isi pantun. Melalui pantun seseorang dapat menuangkan segala perasaannya, baik dalam keadaan sedih, senang, maupun untuk menyampaikan nasihat kepada seorang.

Pantun bias digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja dan orang tua. Pantun juga biasa digunakan sesuai dengan kebutuhan atau posisi masing-masing kelompok masyarakat, bahkan pantun biasa digunakan sebagai media komunikasi dan hiburan. Begitu besar peran pantun, maka dari itu pantun harus dilestarikan, agar tidak punah. Standar kompetensi dan kompetensi dasar SD, pembelajaran pantun di kelas IV semester II, diajarkan dalam tiga kompetensi dasar yang meliputi aspek menulis/membuat, membaca dan mendengarkan pantun. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan fakta secara tertulis dalam bentuk pantun.

Jenjang sekolah dasar merupakan jenjang dimana siswa bersekolah paling lama yaitu enam tahun. Dalam masa enam tahun itu siswa mempelajari empat keterampilan, dari kelas satu hingga kelas enam. Keterampilan berbahasa pada jenjang sekolah dasar dikemas dalam SK dan KD mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran menulis sudah termasuk dalam SK dan KD tersebut. Seorang siswa ketika lulus SD sudah seharusnya menguasai keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan menulis. Siswa masih banyak yang kurang menguasai keterampilan menulis dan menganggap menulis adalah hal yang membosankan.

Pengkondisian belajar mengajar di kelas seharusnya guru dapat mengkondisikan siswa agar tetap kondusif, tertib, dan patuh pada guru. Tapi kenyataannya banyak siswa yang bercanda dan bermain berlebihan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Penguasaan kelas termasuk kedalam kompetensi guru. Selain kompetensi guru yang harus di tingkatkan, seluruh aspek yang ada di sekolah haruslah diperhatikan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka harus ditempuh beberapa cara yaitu menggunakan media pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik, maka guru dituntut untuk lebih kreatif mengingat perannya yang sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran.

Usia siswa SD termasuk kedalam usia anak-anak, dimana dunianya masih berorientasi pada dunia bermain. Seluruh anak pasti senang bermain, meskipun bentuk permainan yang disenangi berbeda-beda. Untuk itu, konsep media pembelajaran bermain sambil belajar sangat cocok untuk siswa SD. Namun, konsep pembelajaran dalam permainan masih dikhawatirkan terlalu condong pada

nilai hiburan dibanding nilai pendidikannya. Hal ini bias diatasi jika guru berhasil menyusun media permainan yang tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat berpikir untuk mengembangkan suatu ide dalam membuat pantun.

Pembelajaran membuat pantun di sekolah dasar diharapkan kepekaan perasaan, kejiwaan, dan pemikiran siswa dapat lebih berkembang. Keterampilan menulis pantun anak dapat dilakukan dengan hal-hal yang menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa senang dan tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran menulis pantun anak. Salah satu cara agar siswa senang menulis pantun anak adalah dengan bermain atau mencoba menerapkan media *mamonzle* (main monopoli puzzle). Melalui media *mamonzle* diharapkan siswa bias mengembangkan kemampuan membuat pantun.

Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat pesan-pesan tertentu, yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu pula. Oleh karena itu, media pembelajaran disebut juga sebagai perantara (*medium*). Jenis media pembelajaran ada beranekaragam yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya yaitu 1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, poster, komik, dan lain-lain, 2) media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain, 3) media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain, 4) penggunaan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Oleh karena beragamnya media pembelajaran, maka guru harus dapat memilih media yang cocok digunakan pada materi pembelajaran yang akan diajarkan. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu mengantarkan pesan dengan baik kepada siswa.

Sehingga perlu adanya kesesuaian antara media pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan. Materi pantun anak merupakan salah satu materi yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Observasi awal di SDN Kamal 2 Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan, terlihat bahwa guru sudah menggunakan media mamonzle di sekolah tersebut. Penerapan media mamonzle digunakan pada saat proses pembelajaran untuk bahan evaluasi yang mampu mengulang materi yang telah disampaikan sebelumnya. Media mamonzle (main monopoli puzzle) adalah modifikasi antara permainan monopoli dan puzzle yang digabung menjadi satu media. Monopoli adalah salah satu permainan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan.

Permainan puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Dari hasil pengamatan inilah, peneliti tertarik untuk menerapkan mamonzle sebagai media pembelajaran. Tentu dalam hal ini, guru melakukan modifikasi pada komponen-komponen media mamonzle sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, namun peneliti belum mengetahui bagaimana penerapan media mamonzle pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun anak di kelas IV. Untuk itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Mamonzle dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Menulis Pantun Anak pada Siswa kelas IV SDN Kamal 2”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Manfaat penerapan media mamonzle dalam mata pelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis pantun anak pada siswa kelas IV SDN Kamal 2?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui manfaat dan penerapan media mamonzle dalam mata pelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis pantun anak pada siswa kelas IV SDN Kamal 2.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini dalam penerapan media mamonzle terbukti dapat melatih keterampilan menulis pantun anak untuk berpikir kreatif dan imajinasi dalam menuangkan ide atau gagasan, pikiran dan perasaan secara tertulis dalam bentuk pantun yang menarik sesuai tema dengan ciri-ciri pantun. Sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan keterampilan menulis pantun anak untuk siswa SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk menumbuhkan kerjasama positif antar guru sehingga berdampak positif pada kualitas pembelajaran sekolah. Memberikan sumbangan dan informasi yang berharga dalam rangka memajukan

prestasi sekolah dalam menerapkan media pembelajaran khususnya media mamonzle dalam keterampilan menulis pantun anak.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan motivasi, wawasan, pengetahuan dan keterampilan bagi guru sebagai masukan dalam menerapkan media mamonzle di SD. Agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Sebagai inspirasi untuk menggali potensi yang dimiliki agar lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia di SD.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk menumbuhkan rasa minat, motivasi belajar dan melatih siswa berpikir dalam menulis pantun anak sehingga pembelajaran akan bermakna bagi siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dan dapat mencari solusi untuk pemecahannya serta menambah pengalaman dan wawasan tentang media mamonzle yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis pantun anak.

1.5 Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini dapat diasumsikan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia siswa SD masih kurang menguasai keterampilan menulis dan menganggap menulis pantun anak adalah hal yang membosankan. Setelah diterapkan media mamonzle (main monopoli puzzle) siswa akan lebih terampil

dalam menulis pantun anak sehingga dapat membuat sebuah pantun anak dengan tema yang benar sesuai ciri-ciri pantun. Media mamonzle membuat siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran khususnya menulis pantun anak, selain itu siswa juga cenderung tidak merasa bosan di dalam kelas.