

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berbahasa sangat penting dalam situasi sehari-hari. Menurut Tarigan (2013:1), kemampuan berbahasa terdiri dari empat komponen, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa individu dikategorikan menjadi empat komponen, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan menyimak dan berbicara merupakan contoh kemampuan berbahasa lisan, sedangkan membaca dan menulis merupakan contoh kemampuan berbahasa tulis. Mendengarkan dan membaca dianggap sebagai kemampuan berbahasa reseptif, sedangkan berbicara dan menulis dianggap produktif (Wibowo, dkk, 2014).

Hal ini sesuai dengan pemahaman Tarigan (2013:3) bahwa menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak langsung dengan individu lain. Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang diperlukan siswa dalam mempelajari bahasa tulis dan sastra, baik fiksi maupun nonfiksi. Namun, kemampuan menulis seringkali dianggap rumit. Hal ini sesuai dengan pernyataan Akbayar (1998: 2) bahwa menulis merupakan keterampilan yang paling sulit. Hal ini karena menulis memerlukan keterampilan tambahan, antara lain kemampuan menyusun pikiran dan emosi secara bermakna dengan menggunakan kata-kata

dalam struktur kalimat yang tepat sesuai kaidah tata bahasa, kemudian menyusun kalimat-kalimat tersebut dalam struktur paragraf. Masalah lain dalam menulis juga dapat menyebabkan buruknya belajar dan rendahnya semangat belajar anak (Yusuf, 2005: 181-182).

Proses pembelajaran bahasa diawali dengan kalimat sederhana, dilanjutkan dengan kalimat utama, kemudian kalimat sederhana, kalimat majemuk, dan kalimat transformasi. Ketika anak sudah mampu membuat narasi sederhana, maka ia dikatakan telah mempelajari bahasa tersebut. Pemerintah melalui Departemen Pendidikan telah memulai kebijakan pengajaran menulis kepada siswa di sekolah-sekolah yang dimulai pada tingkat sekolah dasar dan berakhir pada tingkat sekolah menengah atas. Pelajaran menulis pertama untuk siswa kelas dua sekolah dasar disebut menulis permulaan. Awal menulis adalah pengalaman dasar dan komitmen keuangan awal seorang pembaca yang akan memungkinkan mereka menulis di tingkat berikutnya. Pada KTSP tahun 2006 yang merupakan bagian dari kemampuan dasar, siswa kelas II diharapkan mempunyai kemampuan menulis beberapa kalimat sederhana yang terdiri dari tiga sampai lima kata, Basori (2014: 288).

Siswa harus mampu menyusun kalimat-kalimat yang mempunyai maksud dan tujuan, hal ini akan membantunya dalam memahami kata-kata yang tersusun dan membentuk suatu gagasan atau peristiwa, baik itu fakta maupun pendapat. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dasar menulis siswa adalah metode kalimat konsep. Pendekatan ini berpusat pada penguasaan konsep dasar kalimat yang akan membantu siswa dalam menyusun

kalimat sederhana dengan mudah (Rosiana, 2020). Konsep kalimat merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan kalimat-kalimat untuk mengarahkan proses menulis. Pendekatan ini memfasilitasi siswa untuk mengubah pemikirannya menjadi kalimat-kalimat sederhana, yang kemudian digabungkan menjadi kalimat-kalimat tertulis. Selain itu, pemanfaatan media edukasi yang menarik seperti permainan tradisional dapat memudahkan pemahaman konsep membuat kalimat sederhana dengan mudah dan menyenangkan (Mardiyanti et al., 2022). Model kalimat konsep merupakan suatu metode pengajaran yang berupaya menginstruksikan siswa bagaimana membuat sebuah kalimat dengan beberapa kata penting yang dipilih oleh instruktur agar dapat memahami konsep yang diungkapkan dalam kalimat tersebut (Huda, 2014: 315). Ide model kalimat konsep dapat menginspirasi siswa untuk menghasilkan solusi kreatif terhadap permasalahan cerita. Selain itu, jika stimulus diterapkan melalui media berbasis permainan, hal ini akan memudahkan siswa dalam menulis kalimat yang akurat. Suprijono (2012:46) menjelaskan proses pembelajaran dengan menggunakan model kalimat konsep dilakukan dengan cara mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok yang berbeda, kemudian guru menyajikan beberapa kata penting berdasarkan pokok bahasan yang telah dibahas sebelumnya. Kata kunci inilah yang akan digunakan siswa untuk menyusun kalimat dengan cara mendiskusikannya bersama anggota kelompok yang lain..

Suhartono (2005: 8) menyatakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya. Menurut Tampubolon

(1991: 50) “Bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak”. Dalam beberapa kesempatan, menyelipkan permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat efektif memotivasi siswa dalam mengembangkan pengetahuan, menambah kosa kata, dan menumbuhkan ketertarikan siswa akan pelajaran bahasa Indonesia. Sebagian dari kita mungkin sudah menerapkan atau mengintegrasikan permainan pembelajaran dengan teknologi yang berkembang melalui gadget. Akan tetapi, permainan konvensional tidak kalah menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Permainan konvensional bahasa Indonesia lebih mudah digunakan dalam segala kondisi dan situasi, dalam berbagai kesempatan dan keterbatasan. Menurut Suyatno (2005: 14), permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan menjadi semacam ujian.

Menurut Dharmamulya, (dalam Putri, 2013: 9), jenis-jenis permainan tradisional ditampilkan sesuai dengan kategorisasi menurut permainannya, yaitu: bermain dan bernyanyi dan atau dialog, bermain dan olah pikir, bermain dengan adu ketangkasan. Sedangkan dalam Husna (2009), jenis permainan tradisional dibagi menjadi permainan di luar rumah, permainan di dalam rumah, permainan rakyat 17 agustusan, dan permainan pengundian. Permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk dapat membangun strategi belajar anak termasuk dalam membangun kemampuan bahasa anak. Permainan tradisional juga bersifat fleksibel di mana kegiatannya dapat disesuaikan dengan

kebutuhan anak. Permainan tradisional modifikatif juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Senada dengan hal tersebut Silawati dan Ardiyanto (2014: 2) menyatakan bahwa permainan tradisional akan lebih efektif jika dimodifikasi untuk lebih sesuai dengan keadaan saat ini, modifikasi adalah proses, jalan atau upaya membebaskan atau mengaktifkan budaya. Selain itu Fad (2014: 6) juga menyatakan bahwa “diperlukan pula regenerasi dan revisualisasi pada permainan tradisional karena pembaruan membuatnya menarik dan mudah diterima”.

Metode *concept sentence* dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, sedangkan media permainan tradisional Ulgara Saka Rangka digunakan untuk membantu siswa memahami konsep penyusunan kalimat sederhana dengan lebih menyenangkan (Firnanda et al., 2021) (Al-falah & Khadijah, 2022). Penerapan metode *concept sentence* berbantuan media permainan tradisional Ulgara Saka Rangka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa (Budiarti et al., 2022)(Suyanto & Fuad, 2021).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Ulgara Saka Rangka (Ular Tangga Aksara Sambung Kata Rangkai Kalimat) merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menulis kalimat sederhana. Permainan ini menggunakan kartu-kartu yang berisi komponen-komponen penyusun kalimat, sehingga dapat membantu siswa memahami struktur kalimat (Noor, 2022).

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti termotivasi dan mendapat inspirasi untuk melakukan peningkatan pembelajaran dengan tindakan kelas yang berjudul: “Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana dengan Metode *Concept Sentence* Berbantuan Media Permainan Tradisional Ulgara Saka Rangka (Ular Tangga Aksara Sambung Kata Rangkai Kalimat) Pada Siswa Kelas II SDIT Harapan Ummat Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil asesmen mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa-siswi SDIT Harapan Ummat.
2. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Anggapan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan.
4. Proses pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik, kurang inovatif, masih konvensional dan cenderung membosankan siswa.
5. Rendahnya semangat siswa-siswi SDIT Harapan Ummat mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *concept sentence* berbantuan media permainan tradisional Ulgara Saka Rangka dalam pembelajaran menulis kalimat

seederhana pada siswa kelas II SDIT Harapan Ummat Kabupaten Ngawi?

2. Bagaimana hasil belajar menulis kalimat sederhana dengan *concept sentence* berbantuan media permainan tradisional Ulgara Saka Rangka pada siswa kelas II SDIT Harapan Ummat Kabupaten Ngawi?
3. Apa kelebihan dan kekurangan metode *concept sentence* berbantuan media permainan tradisional Ulgara Saka Rangka dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana pada kelas II SDIT Harapan Ummat Kabupaten Ngawi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan penerapan *concept sentence* berbantuan media permainan tradisional Ulgara Saka Rangka dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SDIT Harapan Ummat Kabupaten Ngawi.
2. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hasil pembelajaran menulis kalimat sederhana dengan *concept sentence* berbantuan media permainan tradisional Ulgara Saka Rangka pada siswa kelas II SDIT Harapan Ummat Kabupaten Ngawi.
3. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan kelebihan dan kekurangan metode *concept sentence* berbantuan media permainan tradisional Ulgara Saka Rangka dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SDIT Harapan Ummat Kabupaten Ngawi.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas terutama untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana.
2. Bagi para siswa, hasil penelitian ini merupakan masukan bagaimana tingkat kemampuan menulis kemampuan menulis kalimat sederhana.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam rangka mendapatkan inspirasi untuk melakukan penelitian lanjutan.

F. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah penting terkait dengan judul penelitian ini yang perlu diberikan batasan sebagai berikut :

1. Peningkatan adalah adanya suatu perubahan ke arah yang lebih baik, lebih sempurna secara kualitas maupun kuantitas.
2. Kemampuan merupakan kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dengan segala potensi yang ada padanya untuk melakukan sesuatu pekerjaan dengan hasil yang lebih baik.
3. Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa dalam bentuk tertulis yang harus berpedoman pada kaidah-kaidah kebahasaan.
4. Kalimat Sederhana adalah kalimat yang hanya terdiri atas unsur atau kalimat

yang terdiri atas subjek dan predikat.

5. Metode *Concept Sentence* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan dengan memberikan kartu kata kunci kepada masing-masing kelompok untuk membuat kalimat sederhana berdasarkan pengalaman di sekolah yang dimiliki siswa.
6. Permainan tradisional *Ulgara Saka Rangka* adalah salah satu media pembelajaran bahasa yang berangkat dari permainan ular tangga, sambung kata dan merangkai kalimat.