

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran, perasaan dan pendapat dalam bahasa tulis sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk dapat menulis dengan baik dibutuhkan keterampilan menulis. Keterampilan ini tidak dapat dikuasai hanya melalui pemaparan teori. Seseorang bisa terampil menulis jika sejak kecil dibiasakan berlatih dan praktek dengan sungguh-sungguh. Berkaitan dengan pantun, seseorang akan terampil menulis pantun jika terbiasa praktek dan berlatih sejak kecil. Pantun merupakan salah satu karya sastra klasik yang berkembang sebelum masuknya pengaruh bangsa barat ke Indonesia. Pantun oleh masyarakat Indonesia dipergunakan untuk menyatakan perasaan cinta atau kebencian, nasehat atau pendidikan, dakwah agama, bisnis atau perdagangan, hiburan, propaganda dan lain-lain (Supriyadi, 2016:47).

Santoso (2013:11) mengemukakan bahwa pantun sudah dimiliki oleh nenek moyang bangsa Indonesia jauh sebelum datangnya kebudayaan Hindu dan Arab. Pantun terdapat hampir merata di seluruh nusantara walaupun diucapkan dalam bahasa daerah. Pantun dikenal dengan nama ende-ende di daerah Tapanuli. Untuk bahasa Sunda, pantun disebut paparikan sedangkan dalam bahasa Jawa disebut parikan.

Pembelajaran menulis pantun disampaikan di kelas V semester 1 sekolah dasar dengan standar kompetensi: menggali isi dan amanat pantun

yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan, melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Kompetensi dasar yang diharapkan adalah agar siswa dapat membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dan lain-lain) sesuai dengan ciri-ciri pantun. Saat ini, keterampilan siswa dalam menulis pantun sangat rendah. Hasil evaluasi dari 20 siswa kelas V SDN 7 Ngrayun menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 52,70. Rata-rata tersebut belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni 70. Jumlah siswa yang sudah memenuhi KKM baru ada 7 (35%) sedangkan sejumlah 13 (65%) siswa belum memenuhi KKM.

Kesalahan yang sering dijumpai pada pantun yang dibuat siswa meliputi: ketidaksesuaian dengan syarat pantun dari segi bentuk, ketidaksesuaian pantun dengan syarat pantun dari segi isi dan kesalahan dalam penulisan ejaan dan tanda baca. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai syarat pantun yang baik masih kurang. Dari observasi yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa siswa kesulitan dalam memulai pembuatan pantun. Sebagian siswa menghabiskan waktu dengan membolak-balik buku paket atau mengingat-ingat contoh pantun yang diberikan guru sebelum akhirnya mulai menulis pantun. Ada yang mengawali dari sampiran, ada pula yang mengawali dari bagian isi pantun.

Motivasi yang dimiliki siswa untuk membuat pantun juga sangat rendah. Beberapa siswa terlihat putus asa kemudian menuliskan pantun yang

ada di buku atau yang diingat dengan sedikit perubahan. Masih banyak terdapat siswa yang hanya menuliskan pantun yang ada di buku. Pembelajaran menulis pantun disajikan dengan pola tradisional yang belum memberikan porsi lebih bagi siswa untuk aktif. Metode yang digunakan masih terbatas pada ceramah dan penugasan. Penjelasan pengetahuan tentang pantun, seperti pengertian pantun dan aturan-aturan pantun disampaikan dengan metode ceramah. Tugas yang diberikan adalah membaca pantun di buku paket kemudian membuat pantun bebas secara individu.

Pembelajaran menulis pantun yang dilakukan belum memanfaatkan media pembelajaran. Beberapa contoh pantun dari buku paket hanya dituliskan di papan tulis. Tidak adanya penggunaan media menjadi penyebab kegagalan siswa dalam menulis pantun. Penyajian pantun dengan media pembelajaran yang jelas dan dekat dengan kehidupan siswa dapat memperjelas dan menarik siswa. Permasalahan yang timbul dalam pembelajaran menulis pantun dapat diatasi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu kata. Media kartu kata yang digunakan dalam pembelajaran menulis pantun mampu membuat siswa lebih memusatkan perhatian dan tidak merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan untuk proses penyaluran informasi sesuai tujuan dan isi pelajaran (Hosnan, 2014: 47).

Pada penelitian ini yaitu media kartu kata yang merupakan kartu kecil yang berisi kartu kata, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan kartu tersebut. Sedangkan kartu kata merupakan media yang mudah di jumpai dan harganya murah serta mempunyai warna yang dapat menarik perhatian siswa serta mudah penggunaannya (Arsyad, 2014:115). Berdasarkan definisi tersebut, media kartu kata adalah sebuah kartu yang berisi teks, kata atau kartu kata yang digunakan sebagai penyalur informasi sesuai tujuan dan isi pelajaran serta dapat menarik perhatian siswa dengan kriteria warna dan cara penggunaannya yang mudah.

Kartu kata digunakan untuk mengembangkan ide dalam pembuatan pantun. kartu kata yang digunakan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan tema pantun yaitu pendidikan, kesehatan, pergaulan, kepatuhan dan keagamaan. Setelah mencermati kartu kata akan bermunculan berbagai tanggapan dari siswa yang bisa berupa pertanyaan maupun pernyataan. Dengan bimbingan guru, kalimat-kalimat tersebut dipilih dan disusun sehingga membentuk bagian isi pantun. Siswa kemudian dibimbing untuk menemukan kalimat yang tepat untuk bagian sampiran dengan memperhatikan bunyi akhir pada bagian isi pantun.

Arsyad (2014:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun, guru harus pandai memilih media pembelajaran yang menarik. Bahan pelajaran yang dikemas dalam media pengajaran dapat membuat anak belajar sambil bermain dan belajar. Pemanfaatan media kartu kata diharapkan dapat membantu efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran menulis pantun.

Penggunaan kartu kata dalam pembelajaran diharapkan membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Kartu kata membantu mereka mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dalam buku teks. Hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata sangat penting. Hosnan (2014:279) menjelaskan bahwa dengan pendekatan CTL maka pembelajaran lebih bermakna dan nyata, siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting sebab dengan mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori dan tidak akan mudah dilupakan serta pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui landasan filosofis konstruktivisme dengan proses mengalami bukan menghafal.

Pembelajaran akan berlangsung optimal dan efektif apabila guru menggunakan media untuk membantu proses penyampaian materi sehingga

siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Dalam proses pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai alat perantara yang dijadikan sebagai wadah dari informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa serta dapat menarik minat dan perhatian sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media kartu kata dapat menstimulus daya imajinasi dan kreativitas berfikir siswa pada saat proses menulis (Kusumawati, 2016:49). Berdasarkan ilustrasi tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas V SDN 7 Ngrayun Ponorogo ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, pada penelitian ini teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis pantun pada siswa kelas V SDN 7 Ngrayun Ponorogo masih rendah.
2. Pembelajaran menulis pantun belum menggunakan media pembelajaran yang tepat.
3. Minat siswa kelas V SDN 7 Ngrayun Ponorogo dalam kegiatan menulis pantun masih rendah.

4. Pembelajaran menulis pantun masih menggunakan pola pembelajaran klasikal.

Dasar pertimbangan dilaksanakannya penelitian ini adalah berkaitan dengan masih adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Dalam perkembangannya terjadi pergeseran peran guru dari pengajar menjadi fasilitator yang mampu membimbing, membangkitkan, dan mengarahkan siswa kepada aktivitas dan pengoptimalan keterampilan diri, sehingga melalui penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas V SDN 7 Ngrayun Ponorogo” akan diketahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu peningkatan kemampuan menulis pantun

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Bagaimana penerapan pembelajaran menulis pantun dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan media kartu kata pada siswa kelas V SDN 7 Ngrayun Ponorogo?
2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan menulis pantun dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan media kartu kata pada siswa kelas V SDN 7 Ngrayun Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kemampuan menulis pantun dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

menggunakan media kartu kata pada siswa kelas V SDN 7 Ngrayun Ponorogo.

2. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran kemampuan menulis pantun dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan media kartu kata pada siswa kelas V SDN 7 Ngrayun Ponorogo.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan teori atau pun sebagai pengembangan penelitian yang lebih lanjut dalam usaha meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun.
 - b. Menambah ketersediaan bacaan dalam pengajaran bahasa Indonesia yaitu pendekatan kontekstual.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi siswa

Dapat mengetahui perkembangan pengalaman belajar dan praktik menulis pantun, mengajari siswa untuk bersikap positif, mengembangkan tanggung jawab dan kepercayaan diri dalam menulis pantun, meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa, menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap karya sastra khususnya pantun, serta memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Bagi guru

Dapat memotivasi guru untuk lebih menganggap penting pembelajaran menulis pantun dalam upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran menulis pantun yaitu dengan penggunaan materi, media, metode, evaluasi dan pendekatan yang tepat.

c. Bagi sekolah

Dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki mutu pembelajaran bahasa Indonesia pada pembelajaran menulis pantun sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis pantun.

d. Bagi peneliti berikutnya

Hasil yang diperoleh dapat dimanfaatkan sebagai pertimbangan inspirasi melaksanakan penelitian sejenis dengan subyek-subyek yang lain, sehingga bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.

F. Definisi Istilah

1. Pendekatan *Contekstual Teacing and Learning (CTL)* merupakan satu pembelajaran yang menekankan kepada keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa didorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan siswa.
2. Keterampilan menulis pantun dapat diartikan sebagai kecakapan seseorang dalam menghasilkan sebuah pantun dengan memahami ciri, jenis, tujuan pantun dan harus melalui latihan dan praktik yang cukup dan teratur.

3. Media kartu kata dapat diartikan sebagai setiap hal yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan yang dapat menciptakan rangsangan – rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar yang berupa kartu kata. Pesan yang dapat menciptakan rangsangan – rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar yang berupa kartu kata.
4. Peningkatan merupakan usaha atau kegiatan untuk meningkatkan sesuatu menjadi lebih baik.