

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis (Abbas, 2006:125). Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Pada dasarnya tujuan menulis adalah sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan. Setiap jenis tulisan tentunya memiliki tujuan.

Menulis adalah proses menyampaikan pesan (ide, gagasan, pendapat, informasi dan pengetahuan) secara tertulis yang disampaikan kepada orang lain (Hairuddin, dkk. 2007:3). Selanjutnya, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk menuangkan ide atau gagasan yang ada dalam pikiran melalui bahasa tulisan sehingga dapat dibaca dan dipahami orang lain (Subandi, 2014: 4).

Penulis juga mendapatkan dari hasil observasi bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa tidak dapat menulis dengan baik. Pertama, adalah siswa merasa sukar untuk menemukan ide, mengembangkan ide dan menyusunnya menjadi suatu karya tulis yang baik. Kedua, sukarnya siswa mengorganisasikan ide yang telah dikembangkan menjadi susunan kalimat yang berkesinambungan dan

bermakna. Ketiga, keterbatasan kosa kata yang dimiliki oleh siswa dalam merangkai ide yang dimiliki.

Candra (2014: 15) berpendapat bahwa menulis adalah keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca seperti yang dimaksud oleh pengarang. Yarmi (2014: 27) Menyatakan bahwa menulis bukan sekedar kegiatan motorik tetapi juga melibatkan mental seseorang. Menulis merupakan salah satu media untuk berkomunikasi. Melalui tulisan, seseorang dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaannya melalui rangkaian kata-kata tertulis. Menulis merupakan kemampuan yang dapat dipelajari dan perlu dilatih, karena sebuah keterampilan yang akan semakin terampil bila sering berlatih.

Keterampilan menulis diperlukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dibidang sastra terutama dalam menulis pantun. Pantun adalah puisi melayu asli yang sudah mengakar lama di budaya masyarakat. Pantun salah satu jenis karya sastra yang lama (Isniarni, 2018: 107). Misalnya dalam masyarakat Sunda dikenal dengan wawangsalan, paparikan, sisindiran dan sesebred. Dalam masyarakat Jawa dikenal dengan pantun ludruk dan gandrung. Dalam masyarakat Mandailing dikenal dengan ende-ende. Bahkan disebagian daerah Sumatera, masyarakat Minangkabau menggunakan pantun sebagai pembuka acara di perayaan-perayaan. Selain dibaca, pantun juga kerap dinyanyikan.

Kompetensi menulis pantun anak merupakan bagian dari KD menulis yang harus dikuasai siswa jenjang SD kelas V pada semester 1. Materi pokok

dari KD menulis pantun adalah menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Siswa kelas V SD harus menguasai keterampilan menulis dengan baik dalam rangka memenuhi KD tersebut. Untuk dapat mencapai kualifikasi baik, guru yang bertanggung jawab untuk membimbing siswa melalui kegiatan pembelajaran yang berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan karya sastra yang termasuk dalam bentuk puisi lama, asli Indonesia yang berarti menyusun suatu perumpamaan. Pantun terdiri dari empat baris yang bersajak a-b- a-b, setiap baris biasanya terdiri atas empat kata, baris pertama dan kedua untuk sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi pantun.

Salah satu masalah yang dialami oleh peneliti, yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menulis pantun karena siswa merasa bosan. Selain itu, umumnya siswa merasa belum mampu karena kebanyakan siswa belum bisa mengimajinasikan sebuah bentuk karya sastra melalui ide atau pemikiran-pemikiran mereka. Kurangnya minat ini dikarenakan siswa kurang aktif di dalam kelas. Kondisi tersebut memerlukan perbaikan pembelajaran yang lebih inovatif, seperti menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning*.

Sanjaya (2011: 255) menjelaskan bahwa pendekatan kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehari-hari sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

*Contextual Teaching and Learning* yakni sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa seorang pembelajar akan mau dan mampu menyerap materi pelajaran jika mereka mampu menyerap makna pelajaran tersebut (Karim, 2017:145). Pendekatan *cotextual teaching and learning* pada pembelajaran akan membantu siswa dalam membuat hubungan-hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehingga siswa akan mendapatkan makna dari apa yang dipelajarinya dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang pada akhirnya menumbuh-kembangkan karakter siswa.

Pendekatan *cotextual teaching and learning* perlu diperkuat dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar. Optimalisasi penggunaan media kartu berwarna yang berisi tentang pantun. Yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pantun berlangsung lebih efektif karena adanya kontak dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan karena melakukan kajian bersama dengan teman lainnya dalam kegiatan ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan secara bersama. Dengan demikian proses pembelajaran bahasa Indonesia berhasil jika melalui proses pemecahan masalah secara kelompok dan penanaman konsep secara langsung. Apalagi proses pembelajaran berlangsung cukup menyenangkan karena penerapan konsep melalui permainan media kartu warna (Waluyatiningsih, 2020: 117). Berdasarkan latar belakang masalah ini peneliti merumuskan judul Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak melalui

Pendekatan Contextual Teaching and Learning dengan Media Kartu warna pada Siswa Kelas V SDN 3 Bangunsari Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni sebagai berikut.

1. Guru masih kesulitan dalam menggunakan model pembelajaran.
2. Kurangnya keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks pantun.
3. Siswa masih sulit menuangkan ide dalam membuat teks pantun sehingga menjadi teks yang kurang padu.
4. Belum ada penelitian di SDN 3 Bangunsari Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo dengan media kartu warna dalam menulis teks pantun.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimanakah penerapan pembelajaran menulis pantun anak melalui pendekatan *contextual teaching and learning* dengan media kartu warna pada siswa kelas V SDN 3 Bangunsari Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis pantun anak melalui pendekatan *contextual teaching and*

*learning* dengan media kartu warna pada siswa kelas V SDN 3 Bangunsari Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan dan menjelaskan penerapan pembelajaran menulis pantun anak melalui pendekatan *contextual teaching and learning* dengan media kartu warna pada siswa kelas V SDN 3 Bangunsari Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo.
2. Mendiskripsikan dan menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis pantun anak melalui pendekatan *contextual teaching and learning* dengan media kartu warna pada siswa kelas V SDN 3 Bangunsari Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian dapat ditinjau dari segi teoretis dan segi praktis, yaitu:

1. Secara teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian ilmu yang memberikan bukti secara teoritis tentang peningkatan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran CTL (*contextual teaching learning*) sebagai alternatif untuk proses belajar mengajar demi menciptakan keberhasilan dalam pembelajaran yang

bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 3 Bangunsari Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Siswa lebih terbantu dan dapat menentukan mengenai ide-ide baru dari keterampilan menulis pantun dan dapat meningkatkan dalam hal menulis pantun, serta memberikan keberanian pada siswa untuk dapat menuangkan ide dan gagasan mereka yang didapatkan untuk menulis pantun.

### b. Bagi guru

Guru dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pengembangan materi serta mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran dan dapat menambah semangat bagi guru untuk mengajar dan menerapkan metode yang tidak membosankan

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah untuk (a) menumbuhkan kerjasama positif antar guru sehingga berdampak positif pada kualitas pembelajaran sekolah; (b) memberikan sumbangan dan informasi yang berharga dalam rangka perbaikan pembelajaran.

## **F. Definisi Istilah**

### 1. Keterampilan menulis yaitu keterampilan yang produktif dan ekspresif.

Siswa harus terampil memanfaatkan struktur bahasa, kosakata, dan grafologi. Keterampilan menulis dapat berkembang dengan baik melalui

pembiasaan. Siswa di setiap jenjang pendidikan formal wajib menguasai keterampilan ini, baik berupa karya sastra maupun karya nonsastra.

2. Menulis pantun yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menuangkan gagasan atau perasaan dalam karya sastra lama terdiri atas sampiran dan isi berpedoman pada ciri- ciri pantun yang ditentukan
3. Pendekatan *contextual teaching and learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara utuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.
4. Media kartu warna adalah media pembelajaran yang berupa kartu dengan bentuk persegi Panjang yang dibuat menggunakan kertas tebal berwarna.