

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tanpa bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan edukatif. Keterampilan menulis tidak datang secara otomatis tetapi harus berlatih dan praktik yang teratur (Tarigan 1986:3-4). Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang. Sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 1986:21).

Menulis diartikan sebagai proses melahirkan pikiran atau perasaan dengan tulisan seperti mengarang dan membuat surat. Pikiran masing-masing orang berbeda sehingga tulisan yang dihasilkan berbeda. Bentuk atau hasil tulisan mencerminkan tingkat kecerdasan dan pola pikir seseorang karena menulis bisa mengikat kuat suatu ilmu pengetahuan ke dalam otak penulis (Nurudin, 2007:22)

Sebuah tulisan harus menarik bagi pembacanya. Pembaca ingin membaca karena tulisan tersebut mempunyai materi yang menarik. Bahan tulisan akan menarik apabila menyangkut hal-hal yang baru, aneh, luar

biasa, kontroversial, populer, menyangkut hajat hidup orang banyak, kedekatan dengan pembaca (Rahardi, 2006:40).

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu ketrampilan berbahasa yang diperoleh secara rutin untuk menuangkan ide yang ada. Maka dari itu siswa harus mendapatkan dorongan untuk belajar dan memberikan kesempatan untuk menuangkan idenya dalam bentuk tulisan. Untuk mendapatkan tulisan yang baik seseorang harus belajar dan berlatih secara rutin.

a. Jenis-Jenis Tulisan

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa, dengan menulis diharapkan menghasilkan sebuah tulisan yang baik dan dapat dinikmati oleh pembacanya. Cakupan keterampilan menulis yang sangat luas membuat kegiatan menulis dianggap sulit dan bila diterapkan dalam pembelajaran sering mengalami kesulitan.

Weaver (dalam Tarigan, 1986:27) mengklasifikasikan tulisan berdasarkan bentuknya, yaitu (1) Eksposisi yang mencakup definisi dan analisis, (2) Deskripsi yang mencakup deskripsi ekspositori dan deskripsi literal, (3) Narasi yang mencakup urutan waktu, motif, konflik, titik pandang, dan pusat minat, (4) Argumentasi yang mencakup induksi dan deduksi.

Saliburi (dalam Tarigan 1986:26) membagi tulisan berdasarkan bentuknya, yaitu (1) bentuk-bentuk objektif yang mencakup penjelasan terperinci mengenai proses, batasan, laporan, dan dokumen, (2) Bentuk-

bentuk subyektif yang mencakup otobiografi, surat-surat, penilaian pribadi, potret atau gambar dan santire.

b. Manfaat Menulis

Menulis banyak memiliki manfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Bernard Percy (dalam Nurudin, 2007:19-27) mengemukakan manfaat menulis sebagai berikut.

- 1) Sarana untuk mengungkapkan diri
 - 2) Sarana untuk pemahaman
 - 3) Membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, perasaan, harga diri
 - 4) Meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan
 - 5) Keterlibatan secara bersemangat dan bukan penerimaan yang pasrah
- mengembangkan suatu pemahaman tentang dan kemampuan menggunakan bahasa

2. Hakikat Pantun

Pantun merupakan salah satu jenis karya sastra Indonesia. Menurut Rizal (2010:11) kata pantun diambil dari bahasa Jawa karmayaitu pari atau parian, dalam bahasa Sansekerta berarti paribahasa, sedangkan dalam bahasa Indonesia menjadi *peribahasa* yaitu perumpamaan. Sejalan dengan itu, Kosasih (2012:15) menjelaskan bahwa pantun merupakan jenis puisi lama yang terdiri dari empat baris, kedua baris pertama disebut sampiran yang berfungsi sebagai penyelaras rima. Sedangkan kedua baris terakhir merupakan isi yang didalamnya

berupa nasihat, sindiran, teka-teki, atau guyonan. Pantun merupakan bentuk puisi lama yang asli berasal dari Indonesia dan merupakan jenis puisi tertua. Dari segi bahasa pantun berarti ibarat, seperti, umpama atau laksana (Asrifin 2008:22).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan karya sastra yang termasuk dalam bentuk puisi lama asli Indonesia yang berarti mengatur atau menyusun suatu perumpamaan.

a. Ciri-ciri Pantun

Ciri-ciri pantun menurut Rizal (2010:14) menyatakan bahwa pantun memiliki aturan yang digunakan dalam pembuatannya. Berikut ini ciri-ciri pantun yang dijadikan acuan dalam penelitian ini:

1. Setiap baris terdiri dari 8-10 suku kata;
2. Setiap bait terdiri dari 4 baris;
3. Setiap bait paling banyak terdiri dari 4 kata;
4. Baris satu dan dua dinamakan sampiran, baris tiga dan empat dinamakan isi;
5. Mementingkan rima akhir disebut a-b-a-b

b. Jenis Pantun Anak

Pantun anak dibedakan menjadi dua, yaitu pantun anak bersuka-cita dan berduka-cita (Asrifin, 2008:24) yang dijabarkan berikut.

- a. Pantun Bersuka-cita adalah pantun yang berisi kegembiraan dan kesenangan. Contoh:

Bersepeda pergi ke Toko Perginya ke pasar Sampangan
Senang sekali hati Satrio Bermain bola bersama teman

- b. Pantun berduka-cita adalah pantun yang berisi kesedihan dan kesengsaraan. Contoh:

Hari minggu pergi ke kali, Ke kali sampannya berkejaran
Sedih sekali hatiku ini, Dimarahi guru saat pelajaran

3. Hakikat Pendekatan *Contextual Teaching and learning*

Pendekatan kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan (Sanjaya, 2011:255). Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan materi dengan dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya setelah pembelajaran dengan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari (Suprijono 2012:79). Pendekatan kontekstual merupakan konsepsi yang membantu guru mengaitkan antara mata pelajaran dengan situasi dunia nyata, memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka (Trianto, 2007: 101).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual adalah suatu pendekatan yang menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan dan pengalaman yang dialami

oleh siswa sehingga siswa dapat mendapat pembelajaran yang bermakna serta memotivasi siswa untuk dapat menerapkan pengetahuan serta pengalamannya tersebut.

a. Asas Pendekatan Kontektual

Asas-asas dalam pendekatan kontekstual menurut Sanjaya (2011: 263-269) dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Konstruktivisme, yaitu proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Selama pembelajaran dilakukan selalu dihubungkan dengan pengalaman di lingkungan siswa
2. Inkuiri, yaitu proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis
3. Bertanya, yaitu refleksi dari rasa keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Siswa diberikan pertanyaan yang membangkitkan keingintahuan mereka
4. Pemodelan, yaitu proses belajar dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditirukan siswa, yaitu dengan memberikan gambaran konkret melalui media kartu warna, guru menjadi model, membimbing siswa cara membuat pantun, menjadikan siswa sebagai contoh cara membaca pantun
5. Masyarakat belajar, yaitu bahwa hasil belajar diperoleh dari kerjasama atau diskusi bersama kelompok

6. Penilaian nyata, yaitu proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa, diamati melalui lembar aktivitas siswa dan hasil belajar
7. Refleksi, yaitu proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Kontekstual di SD

Hal-hal yang harus diidentifikasi dalam pendekatan kontekstual adalah materi yang diharapkan, situasi dunia nyata siswa, pengetahuan yang dimiliki, penerapan dalam kehidupan sehari-hari dan tujuh komponen utama. Menurut Sutardi & Sudirjo (2007: 99), keunggulan pendekatan kontekstual adalah *real world learning*, mengutamakan pengalaman nyata, berpikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, aktif, kreatif, pengetahuan diberi makna, dan kegiatannya bukan mengajar tetapi belajar. Keunggulan lain pendekatan kontekstual adalah kegiatannya berupa pendidikan bukan pengajaran dan hasil belajar diukur dengan berbagai alat ukur, tidak hanya tes saja.

Selanjutnya, kelemahan pendekatan kontekstual adalah orientasi yang melibatkan aktivitas siswa sehingga guru harus dapat memahami secara mendasar tentang perdebatan potensi individu siswa, dan pembelajaran ini pada dasarnya membutuhkan berbagai sarana dan

media pembelajaran yang variatif. Menurut Sutardi & Sudirjo (2007: 100), kelemahan pendekatan kontekstual antara lain:

1. bagi guru, harus memiliki kemampuan untuk memahami secara mendalam tentang konsep pembelajaran itu sendiri, potensi perbedaan individu siswa di kelas, beberapa pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada aktivitas siswa dan sarana, media, alat bantu serta kelengkapan pembelajaran yang menunjang aktivitas belajar siswa dalam belajar
2. bagi siswa, diperlukan inisiatif dan kreativitas dalam belajar, adanya perubahan sikap dalam menghadapi persoalan dan memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam menyelesaikan tugas.

Menanggapi kekurangan di atas, peneliti mempelajari konsep belajar pendekatan kontekstual dengan sungguh-sungguh. Selain itu, pengkondisian siswa dilakukan dengan memahami berbagai potensi siswa, menyediakan sarana, dan penggunaan media yang variatif dan menarik bagi siswa yaitu media kartu warna. Media ini dirancang dengan menarik, yaitu dengan adu cepat antar kelompok dalam menyusun kartu warna dan mengerjakan LKS dibimbing oleh guru.

4. Hakikat Kartu Warna

Media kartu warna adalah suatu alat atau sarana yang bercorak (merah, kuning, biru, hijau, dan seterusnya) terbuat dari kertas manila dengan mempunyai ukuran tertentu dengan dibubuhi kata-kata di dalamnya yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dalam upaya

merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga dapat memperlancar pembelajaran (Laila & Darmayanti, 2014:3).

Media kartu yang telah didesain semenarik mungkin dengan adanya kombinasi beberapa warna dapat membuat pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Pranata & Respati, 2019: 30). Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan media kartu warna adalah jenis media cetak berupa kartu dengan bentuk persegi panjang yang dibuat menggunakan kertas tebal berwarna.

Untuk menentukan warna yang sesuai dengan minat siswa, peneliti melakukan menyebar angket respon siswa tentang warna kegemaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat media kartu warna:

- a. Kartu ini harus menggunakan kertas tebal, peneliti memilih jenis kertas dengan *merk* buffalo
- b. Penulisan kalimat pantun dalam kertas ini harus jelas dan dapat dengan mudah dibaca siswa. Misalnya menggunakan spidol warna hitam.
- c. Bentuk kartu adalah persegi panjang. Peneliti membuat media 2 cm x 5cm
- d. Perhatikan kerapihan dalam pemotongan. Kalimat pantun dipotong menjadi empat bagian, yaitu dua baris bagian sampiran dan dua baris isipantun.

Penggunaan kartu warna dalam pembelajaran terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Guru harus teliti dalam membuat potongan kalimat pantun dan teliti dalam membaginya padakelompok

- b. Guru harus menentukan aturan yang jelas, yaitu: (1) sebelum diskusi dimulai, guru menugaskan siswa untuk meneriakan nama kelompoknya serentak ketika nanti sudah selesai diskusi; (2) kelompok tercepat menyampaikan hasil diskusi dan bergantian dengan kelompok tercepat kedua
- c. Guru harus melakukan pengelolaan kelas dengan baik agar pembelajaran dapat berlangsung kondusif.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi bersama kolaborator, hasil analisis pengambilan skor mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis sastra berupa pantun anak pada tahun pelajaran sebelumnya masih belum optimal, sebanyak 6 siswa dari 9 siswa masih memiliki skor dibawah KKM yaitu 60. RPP yang digunakan menggambarkan bahwa metode yang digunakan guru juga belum bervariasi sehingga keterampilan menulis pantun anak masih rendah.

Uraian di atas diperkuat oleh hasil wawancara guru kelas V, dalam pembelajaran menulis pantun anak, guru masih menjadi sumber utama informasi bagi siswa yang biasanya selalu disampaikan melalui ceramah. Media pembelajaran yang digunakan juga sebatas buku paket dan LKPD. Hal tersebut menjadikan siswa pasif dan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya pendekatan dan media pembelajaran yang menarik. Pendekatan pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan ini merupakan strategi pembelajaran yang

menekankan proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam pembelajaran. Asas dalam pendekatan kontekstual, yaitu: konstruktivisme, inkuiri, bertanya, Pemodelan, masyarakat belajar, penilaian nyata, dan refleksi. Penggunaan pendekatan ini didukung dengan penggunaan media pembelajaran kartu warna.

Media kartu warna adalah suatu alat atau sarana yang bercorak (merah, kuning, biru, hijau, dan seterusnya) terbuat dari kertas manila dengan mempunyai ukuran tertentu dengan dibubuhi kata-kata di dalamnya yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dalam upaya merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga dapat memperlancar pembelajaran.