

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang hanya dapat dilakukan oleh manusia. Ruang lingkup pendidikan mencakup semua pengalaman dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan untuk memberi pengetahuan dan mengembangkan keterampilan (Siregar, 2022:2502). Untuk meningkatkan daya saing antar bangsa di dunia, maka tidak heran kalau masalah pendidikan dijadikan tolak ukur untuk mencapai hal tersebut. Seiring perkembangan zaman, dibutuhkan sumber daya manusia yang kompetitif, baik di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Idealnya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu cara untuk mengantisipasi inovasi pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai instrumen dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Yusnaldi et al., 2024:2718). Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan kuantitas dan kualitas perilaku meliputi: pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kapasitas kognitif, dan bakat lainnya.

Hal terpenting dalam setiap upaya pendidikan adalah belajar (Aufa, 2016:200). Sehingga pendidikan tidak dapat terselenggara dengan baik tanpa adanya proses pembelajaran, justru menghasilkan pertumbuhan manusia yang berkualitas tinggi maupun rendah dan secara alami menentukan derajat peradaban atau kedudukan manusia. Belajar dalam pendidikan formal merupakan kegiatan pokok yang menentukan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, belajar perlu direncanakan dengan mempertimbangkan aspek yang mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan. (Eko Mujito, 2017:65)

Proses pembelajaran di sekolah sangat beragam salah satunya proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara (R. N. K. Rambe, 2018:102).

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa Indonesia seutuhnya (Kusumawati, 2018:71). Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan yang signifikan agar bangsa Indonesia mengalami perubahan dalam segi kecintaannya dalam mempelajari bahasa dan sastra Indonesia. Demikian juga halnya dengan bahasa dan sastra Indonesia sebagai pengembangan penalaran, karena pembelajaran bahasa Indonesia selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan kemampuan memperluas wawasan.

Di sekolah dasar pembelajaran sastra merupakan salah satu komponen pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran sastra bermanfaat untuk membangun sikap menghargai dan mencintai karya sastra. Untuk mencapai tujuan ini, siswa harus dikenalkan dengan berbagai jenis sastra anak dan diberi kesempatan untuk memahami, menikmati, dan merespon karya sastra anak yang mereka baca dengan cara yang menarik bagi mereka (Binti Bachtiar, 2016:03). Salah satu kemampuan berekspresi sastra dilakukan melalui keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif, menghasilkan, memberikan, atau menyampaikan (USAID, 2014:147). Hal ini berarti siswa sebagai subjek (penulis) menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan kepada orang lain atau pembaca. Selain itu, Keterampilan menulis merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi para siswa, di samping keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca, baik selama mengikuti pendidikan sekolah dasar (Mardiyah, 2019:03). sebab menulis

merupakan muara dari keterampilan berbahasa yang lain dan masih perlu didukung oleh pengetahuan kebahasaan yang memadai.

Salah satu keterampilan menulis adalah menulis pantun. Pantun merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa dalam bentuk puisi lama. Pantun dijadikan sebagai alat penyampaian maksud dan tujuan secara tidak langsung (Owon & Lering, 2021:03). Selain itu, pantun digunakan untuk menggambarkan keadaan seseorang. Karena pantun identik dengan pengirim atau penggunaan pesan, bahkan dapat menjadi identitas anggota masyarakat yang menggunakan Pantun tersebut. Pantun berfungsi sebagai penjelasan simbol-simbol, sebagai media komunikasi pencapaian pesan yg terdapat dalam proses pada adat istiadat, sebagai hiburan indah dan bermanfaat, serta sebagai petunjuk atau tata cara. (Fatimah et al., 2022:446)

Menulis pantun merupakan salah satu bentuk latihan menulis kreatif karena memungkinkan siswa berimajinasi sambil membaca kehidupan sebagaimana tertulis. Menulis pantun merupakan salah satu bentuk menulis kreatif karena memerlukan penafsiran hidup yang kreatif dan apresiatif seperti halnya dalam tulisan. Menulis pantun dianggap sebagai pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa. Siswa harus menggunakan kalimat yang baik saat menyusun sampiran dan isi yang sesuai. Membuat sampiran dan isi harus sesuai dengan kaidah penulisan pantun. (Lebu et al., 2020:90)

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang berkesan dan bermakna untuk peserta didik, pada usia anak SD jika proses pembelajaran kurang berkesan, maka ini akan berpengaruh terhadap pemahaman dan pengetahuan siswa (Wandini & Sinaga, 2019:42). Agar pembelajaran berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan media pembelajaran.

Salah satu alat yang digunakan pendidik untuk menjamin terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik adalah media pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa serta memperlancar proses pembelajaran. Segala bentuk media merupakan instrumen nyata yang dapat menyampaikan ide dan mendorong anak untuk belajar. (Hasan et al., 2021:04)

Sehubungan dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, pendidik harus mengikuti perkembangan tersebut sekaligus membuat rencana pembelajaran. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Karena media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan membuat mereka menjadi aktif dalam pembelajaran. (Ibrahim et al., 2023:173)

Media kartu pantun adalah suatu aktivitas dalam pelajaran pantun yang membutuhkan beberapa kartu yang berisi kalimat pantun serta terdiri dari kalimat sampiran dan isi (Kartini, 2016:04). Selain itu, Permainan kartu pantun salah satu media permainan yang cocok untuk dimainkan oleh para siswa di kelas V SD. Dengan media penyajian kartu pantun siswa dibantu dalam menyusun pantun. Dalam hal ini siswa diminta untuk membuat pantun berdasarkan gambar atau tema yang diberikan oleh guru. Dengan cara ini, ide dan gagasan siswa dapat dikomunikasikan dengan mudah, jelas, dan lengkap, dan mereka dapat menggunakan kekuatan imajinasinya untuk mendapatkan gambaran yang diberikan guru.

Muhammad Nurul Azhari (2020:01) menunjukkan bahwa penggunaan kartu pantun meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis pantun. Selain itu, penggunaan kartu pantun juga dapat membantu siswa belajar dengan baik.. (Nurul Azhari, 2020:01)

Kemudian, Waluyatiningsih (2019:114) menuliskan siswa dapat mempelajari Pantun dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan lebih mudah dan efektif ketika menggunakan kartu Pantun.. Hal itu, terbukti pada peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada siklus pertama, nilai rata-rata 73,75, yang menunjukkan bahwa 50% siswa tuntas, sedangkan pada siklus kedua, nilai rata-rata 83,75, yang menunjukkan bahwa semua siswa tuntas.

Selain itu, Suprpto dkk (2020:51) menuliskan bahwa penggunaan kartu pantun pada saat pembelajaran menulis pantun dapat meningkatkan keterampilan guru, kegiatan siswa dan keahlian menulis pantun para siswa kelas V SDN 2 Ngrayun Ponorogo.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri Sidodadi Kec. Kejuruan Muda tanggal 22 Februari 2024 diperoleh fakta bahwa kemampuan siswa dalam keterampilan menulis pantun di kelas V masih rendah. Terdapat 15 siswa belum dapat mencapai KKM mata pelajaran yang telah ditetapkan, yaitu 75. Sedangkan terdapat 10 siswa lainnya telah berhasil mencapai KKM mata pelajaran yang ditetapkan. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa siswa belum mampu menuangkan ide-ide yang akan ditulis ke dalam bentuk tulisan, belum mampu menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun diantaranya beberapa siswa belum dapat membedakan sampiran dan isi, penyusunan suku kata 8-12, dan bersajak a-b-a-b.

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. Bahkan, terdapat 10 siswa yang hanya menuliskan pantun yang ada di buku. Serta kurang menariknya pembelajaran dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan penanganan yang khusus untuk meningkatkan keterampilan menulis khususnya menulis pantun, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Kartu Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Sidodadi Kejuruan Muda”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka ada beberapa masalah pada pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi pantun. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah :

1. Siswa kurang memahami cara membuat pantun yang baik dan benar
2. Siswa hanya mengandalkan contoh dari buku siswa saja
3. Guru tidak menggunakan media permainan untuk materi pantun.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah fokus dan terarah, maka peneliti memberikan batasan masalah penelitian sebagai berikut :

- 1) Kartu pantun digunakan sebagai media pembelajaran
- 2) Subjek pada penelitian ini yaitu kelas V SDN Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka muncul rumusan masalah yaitu adakah pengaruh media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Sidodadi Kec. Kejuruan Muda ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh media kartu pantun terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas V SDN Sidodadi Kec. Kejuruan Muda

1.6. Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan menulis pantun di sekolah. dapat dimanfaatkan untuk informasi lebih lanjut yang secara teori tercakup dalam perkuliahan.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Memberikan bahan pemikiran dan pengembangan untuk membantu pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang berkelanjutan.

b. Bagi Sekolah

- 1) Untuk meningkatkan koleksi bahan pendidikan
- 2) dapat membantu siswa menulis pantun dengan memahami media kartu pantun
- 3) untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan pencapaian siswa dalam pembelajaran kelas serta sebagai cara yang positif untuk meningkatkan kualitas sekolah

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan ajar ketika menjadi guru
- 2) Dapat meningkatkan kreatifitas peneliti sehingga dapat terus mencari dan menemukan metode atau bahan ajar yang lebih berguna untuk meningkatkan keterampilan kemampuan menulis pantun.

d. Bagi Pembaca

- 1) dapat mengetahui lebih dalam tentang media kartu pantun yang berpotensi mempengaruhi kemampuan menulis pantun.
- 2) Dapat dijadikan sebagai masukan bagi pengembangan teori-teori tentang media pembelajaran serta kualitas yang harus dimiliki oleh individu yang ingin melanjutkan studi di bidang pendidikan.