

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang sangatlah penting dalam mendapatkan berbagai wawasan pengetahuan dan keterampilan bagi kehidupan manusia. Dengan tujuan untuk perubahan sikap dan perilaku. Hal tersebut didapatkan melalui suatu upaya pengajaran. Menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik (siswa) agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jadi berdasarkan hal tersebut, pemerintah sangat serius menanggapi masalah pendidikan di Indonesia dan dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yakni “Mencerdaskan kehidupan bangsa”, maka yang diperlukan adalah adanya suatu upaya untuk melatih kemampuan dan keterampilan siswa yang nantinya diperlukan dalam dunia pendidikan agar memudahkan dalam proses pembelajaran untuk mengintegrasikan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap, seperti halnya pembelajaran bahasa di sekolah.

Bahasa sendiri merupakan suatu alat untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dimaksud disini adalah suatu proses penyampaian pesan dari pembicara kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Pesan tersebut dapat berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, keinginan, penyampaian informasi tentang suatu peristiwa, dan lain-lain. Bahasa sendiri telah diperkenalkan manusia sejak dini dari anak oleh orang tuanya. Selain orang tua, lingkungan juga turut membantu mempengaruhi pembentukan bahasa. Pembentukan bahasa seseorang juga didapatkan dan

dikembangkan dalam pendidikan formal, yaitu sekolah. Sekolah pun juga turut andil dalam memperkenalkan dan membelajarkan keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa sendiri adalah keterampilan dalam menggunakan bahasa baik dalam komunikasi secara lisan maupun tertulis. Menurut Yeti Mulyati,dkk, (2009:8) menyatakan bahwa “Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan berbicara, menyimak, menulis, dan membaca”. Jadi dapat disimpulkan bahwa empat komponen dari aspek tersebut pun menjadi suatu kesatuan yang digunakan sebagai dasar untuk mengenalkan bahasa. Mengenalkan bahasa, dapat diawali dengan kegiatan mendengarkan dan yang akan didapatkan dari kegiatan mendengarkan tersebut berupa hasil yakni berbicara. Kemudian setelah dapat berbicara, maka akan dilanjutkan yakni dengan berlatih untuk membaca mengenal berbagai macam huruf, merangkai kata menjadi sebuah kalimat. Dan terakhir dapat dibentuk dalam sebuah tulisan.

Menurut Yeti Mulyati,dkk, (2010:7.4) menyatakan bahwa “Menulis adalah suatu kegiatan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis dari suatu bahasa yang disampaikan kepada orang lain (pembaca) sehingga orang lain (pembaca) itu dapat membaca dan memahami lambang-lambang grafis tersebut sebagaimana yang dimaksudkan oleh si penyampainya (penulis)”. Jadi agar dapat menulis dengan baik dan benar maka dibutuhkan suatu keterampilan yakni keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Karena keterampilan menulis dapat digunakan untuk menginformasikan, mencatat, merangkum, melaporkan, meyakinkan seseorang dan menggali semua pengetahuan dan informasi yang dilakukan oleh seorang penulis mengenai sesuatu yang akan ditulisnya. Seseorang dikatakan terampil dalam menulis apabila ia sering berlatih dan bersungguh-sungguh. Berkaitan dengan pantun, Seseorang dikatakan terampil dalam menulis pantun apabila ia sering berlatih secara intensif dan bersungguh-sungguh dalam mengembangkan bakatnya berpantun.

Pantun sendiri merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Namun dari data yang diperoleh peneliti, permasalahan dalam menulis pantun selain

disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam kegiatan membaca sehingga juga memberikan dampak yakni pada keterampilannya dalam menulis pantun. Ternyata juga didukung oleh pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa di sekolah masih cenderung dominan menggunakan metode ceramah yakni proses pembelajaran hanya berpusat pada guru saja dan tanpa didampingi dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif yang nantinya dapat bertujuan membuat siswa merasa antusias, aktif dan menuangkan imajinasinya dalam menulis pantun.

Dan penjelasan mengenai beberapa contoh pantun yang diberikan oleh guru pun hanya dijelaskan dengan cara menuliskannya di papan tulis saja. Sehingga terjadi beberapa kesalahan yang dijumpai pada beberapa contoh pantun yang dibuat siswa sendiri yakni kesalahan akan kebaharuan tema, kekuatan imajinasi, kesesuaian dengan kriteria pantun, kemenarikan isi pantun, kesalahan penulisan tanda baca, ejaan, dan ketidaksesuaian pantun dengan isinya. Jadi hasil pembelajaran yang di dapat oleh siswa dan guru pun tidak maksimal. Masalah dalam proses pembelajaran tersebut apabila tidak segera diatasi maka proses belajar siswa akan terhambat dan akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dan dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru juga ikut berperan penting dalam mendukung tercapainya suatu keberhasilan siswa dalam keterampilan menulis pantunnya.

Dan untuk mendukung tercapainya suatu keberhasilan siswa dalam keterampilan menulis pantun serta menumbuhkan minatnya dalam belajar maka perlu adanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menarik sekaligus efektif guna meningkatkan keterampilan menulis pantunnya. Menurut Sadiman,dkk, (2011:6) menyatakan bahwa “Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Jadi media sendiri adalah sebuah alat bantu yang memiliki manfaat yakni dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasinya di era perkembangan zaman. Seiring dengan perkembangan zaman pula tentang media pembelajaran maka muncullah beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan

keterampilan menulis pantun, beberapa contoh media tersebut yakni media video, film, lagu, *Flashcard* dan lain-lain.

Dan salah satu cara untuk menarik minat siswa agar meningkatkan keterampilan menulis pantun yakni dari media pembelajaran yang telah disebutkan adalah media pembelajaran *Flashcard*. Media pembelajaran *Flashcard* sendiri merupakan suatu media pembelajaran yang bersifat konkret yang mudah cara penggunaannya.

Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sdn Gayungan 2 Surabaya”**. Dengan judul tersebut peneliti berharap agar kedepan guru di zaman ini mampu menyampaikan materi pembelajaran dan mampu mengkondisikan suasana kelas dengan baik melalui suatu media pembelajaran yang membuat siswa merasa tertarik dan antusias. untuk belajar.

B. Batasan Masalah

Ada pun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gayungan 2 Surabaya.
2. Subyek penelitian ini siswa kelas V-A dan V-B.
3. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Flashcard* dan hasil keterampilan menulis pantun.
4. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.
5. Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memepertegas ruang lingkup yang diteliti agar lebih spesifik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka muncul rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Flashcard* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Gayungan 2 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *Flashcard* terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Gayungan 2 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Guru
 - a. Mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Menjadikan pembelajaran menjadi pembelajaran bermakna.
 - c. Memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.
 - d. Membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
 - e. Meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
 - b. Meningkatkan hasil keterampilan menulis pantun siswa.
 - c. Meningkatkan pengetahuan siswa.
3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
 - b. Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah.
4. Bagi Pembaca
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang media yang dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun.

Halaman Ini Sengaja Dikosongi