

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam dunia pendidikan keberhasilan dan pencapaian proses pembelajaran merupakan hal yang didambakan guru. Guru berkewajiban untuk melaksanakan tugas yang diembannya yaitu mengembangkan tingkat pengetahuan, kemampuan siswa, dan mengolah pembelajaran dengan baik. Agar proses pembelajaran berhasil, seorang guru dituntut harus mampu membimbing siswa menggunakan berbagai keterampilan dan cara kreatif agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan berdasarkan bidang yang dipelajarinya. Selain memahami materi guru juga sebaiknya memilih model, metode, dan media yang sesuai pembelajaran serta perkembangan siswa.

Pembelajaran yang terjadi di sekolah-sekolah masih berpusat pada guru. Akibatnya kemampuan siswa menjadi rendah. Guru lebih menitikberatkan metode berceramah yang hanya divariasi dengan metode tanya jawab dan diskusi saja. Tidak mengherankan siswa pun banyak yang pasif dalam proses pembelajaran, hanya bermain, dan tidak memperhatikan guru saat mengajar. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif oleh guru menimbulkan berbagai dampak, seperti siswa yang ketinggalan materi, tidak berkembangnya kemampuan siswa sampai kompetensi pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, masih banyak siswa yang belum menguasai empat keterampilan dalam berbahasa, salah satunya adalah kemampuan menulis. Padahal kemampuan menulis adalah kegiatan dasar yang harus siswa kuasai karena kemampuan siswa dalam menulis bisa berdampak pada pembelajaran yang lainnya.

Iskandarwasid dan Sunendar (2008:248) menjelaskan bahwa kegiatan menulis dapat dilakukan jika keterampilan berbahasa mendengarkan, berbicara, dan membaca sudah dikuasai. Pembelajaran menulis merupakan sarana yang

penting bagi siswa agar dapat mengungkapkan gagasan pendapat, pengalaman dengan perasaan yang baik. Sama halnya dengan berbicara, kemampuan menulis mengandalkan kemampuan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif. Kegiatan menulis aktif salah satunya adalah kemampuan menulis dongeng. Menulis dongeng menjadi salah satu cara membelajarkan siswa untuk menulis, artinya melalui penulisan dongeng siswa dapat belajar menulis setelah membaca dengan menuangkan perasaannya melalui penyampaian pesan dalam bentuk tertulis. Dongeng adalah cerita khayal yang memberikan banyak pesan dan kesan yang baik dalam kehidupan siswa. Pembelajaran menulis dongeng itu sendiri terdapat dalam kurikulum KTSP maupun Kurikulum 2013 yang tercantum dalam kompetensi belajar dongeng. Namun kegiatan untuk menulis aktif yakni menulis dongeng masih kurang efektif.

Kenyataan ini peneliti temui pada saat melakukan PPL di SDN No. 32 Kota Selatan Kota Gorontalo khususnya kelas 6, penggunaan metode pembelajaran yang menarik siswa untuk lebih cepat memahami materi dongeng sangat kurang. Guru hanya sering menggunakan metode ceramah yang divariasikan dengan metode tanya jawab dan diskusi kelompok. Ditambah lagi kemampuan siswa dalam menulis dongeng masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang tidak terlalu memahami alur dan tema cerita. Selain itu, siswa juga masih kurang mampu menyusun paragraf menggunakan kalimat sendiri dengan bahasa baku dan ejaan yang benar. Kurangnya pemahaman siswa pada unsur-unsur cerita dapat menghambat siswa dalam menulis dongeng. Sehingga pembelajaran menulis dongeng belum mencapai hasil yang maksimal. Selain itu, kenyataannya kemampuan siswa menulis dongeng bisa mencapai 80% dikarenakan, siswa hanya menyalin kembali dongeng yang dibaca.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka perlu memberikan kesan nyata kepada guru untuk memilih metode agar siswa lebih mampu secara singkat memahami dongeng dengan unsur-unsurnya. Sehingga dalam pembelajaran menulis dongeng tetap terdapat unsur dongeng didalamnya. Dan untuk menunjang kesan nyata, peneliti akan menggunakan salah satu metode untuk memperlihatkan

kemampuan menulis dongeng siswa yakni metode permainan *Treasure Hunt*. Metode tersebut membelajarkan unsur-unsur dongeng kepada siswa melalui media *clue* yang diberikan guru. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan membuat bagan presentasi bersama teman sebaya, untuk saling berbagi informasi terkait unsur dongeng dari *clue*. Dengan begitu, metode permainan *Treasure Hunt* akan sangat membantu guru dalam menanamkan apa saja unsur-unsur dongeng yang dipelajari. Sehingga dalam kegiatan menulis dongeng, bisa dilihat dalam tulisan siswa tidak melupakan unsur-unsur penting yang membangun dongeng itu sendiri.

Melihat dampak positif dari penggunaan metode permainan *Treasure Hunt* dalam melihat kemampuan siswa dalam menulis isi dongeng, maka peneliti merasa sangat perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Kemampuan Siswa Menulis Dongeng Menggunakan Metode Permainan *Treasure Hunt* di Kelas VI SDN No. 32 Kota Selatan Kota Gorontalo”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yakni seringnya penggunaan metode ceramah yang divariasikan dengan metode tanya jawab dan diskusi saat belajar; kurangnya kemampuan siswa memahami unsur intrinsik dalam menulis dongeng; serta kurangnya keaktifan dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis dongeng di kelas VI SDN No. 32 Kota Selatan Kota Gorontalo.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka dalam penelitian ini peneliti membuat satu rumusan masalah yakni, “Bagaimana Kemampuan Siswa Kelas VI SDN No. 32 Kota Selatan Kota Gorontalo Dalam Menulis Dongeng Menggunakan Metode Permainan *Treasure Hunt* ?”

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah untuk mendeskripsikan kemampuan siswa di

kelas VI SDN No. 32 Kota Selatan Kota Gorontalo dalam menulis dongeng menggunakan metode permainan *Treasure Hunt*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, utamanya bagi pihak-pihak berikut ini :

#### **1.5.1 Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mengetahui lebih dalam unsur dongeng sebelum melakukan kegiatan menulis, sehingga dalam menulis dengan masih termuat unsur dongeng didalamnya. Selain itu, kompetensi berdasarkan kurikulum dapat dicapai oleh siswa.

#### **1.5.2 Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif kepada guru untuk memilih menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* ini untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis dongeng. Selain itu, dapat menjadi bahan pertimbangan guru untuk menggunakan metode lain yang mampu menjadikan pembelajaran aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan untuk siswa.

#### **1.5.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengambil kebijaksanaan yang tepat dalam menggunakan dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan karakteristik siswa maupun kondisi lingkungan belajar siswa.

#### **1.5.4 Manfaat Bagi Peneliti**

Manfaat untuk peneliti sendiri adalah memahami metode permainan *Treasure Hunt*, dapat mengetahui kemampuan siswa menulis dongeng di kelas VI SDN No. 32 Kota Selatan Kota Gorontalo. Menjadikan penelitian pengalaman peneliti agar lebih kritis dalam memilih metode pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam semua bidang mata pelajaran. Selain itu lebih berfikir kritis untuk menyesuaikan metode sesuai dengan karakteristik siswa maupun lingkungan belajar.