

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang bersifat universal. Dengan bahasa manusia dapat mengungkapkan ide, perasaan, dan pesan kepada orang lain. Pada masyarakat moderen dikenal dua macam cara berkomunikasi, yaitu komunikasi lisan dan komunikasi tertulis. Kegiatan berbicara dan mendengarkan (menyimak) merupakan komunikasi lisan, sedangkan kegiatan menulis dan membaca merupakan komunikasi tertulis. Tujuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah adalah mengembangkan keterampilan berbahasa baik secara lisan maupun tertulis. Keterampilan berbahasa yang dimaksud adalah keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi hanya dapat dibedakan. Keterampilan yang satu bergantung dengan keterampilan lainnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan penggunaan bahasa Indonesia. Siswa diharapkan memiliki keterampilan berbahasa yang lengkap. Tidak dapat dikatakan siswa mampu berbahasa yang lengkap, apabila siswa hanya terampil menyimak, berbicara dan membaca tetapi tidak terampil menulis. Untuk itu, keterampilan menulis harus benar-benar diperhatikan terutama di SD, dengan cara itu guru dapat menjadikan siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Keterampilan menulis yang dimiliki siswa mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya melalui menulis.

Menulis tidak hanya menghendaki kemampuan siswa untuk menemukan, mengembangkan, dan menyusun gagasan, tetapi juga menghendaki kemampuan siswa menggunakan tata tulis yang baik dan benar. Mengingat menulis penting bagi siswa, guru seharusnya bisa membangkitkan dan mempertahankan kegairahan siswa untuk menulis serta menjadikan menulis sebagai pekerjaan yang alami dan menyenangkan. Kenyataan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tersebut sangat sulit direalisasikan di lapangan. Kemampuan menulis siswa lulusan SD masih rendah. Berbagai upaya telah dirancang, dikembangkan, dan dilaksanakan untuk mencari jalan keluarnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah peningkatan efektivitas pembelajaran menulis.

Untuk menjadikan kegiatan menulis menarik bagi siswa, guru perlu mencari alternatif-alternatif kegiatan pembelajaran. Upaya yang dapat dikembangkan guru untuk menarik perhatian siswa adalah dengan memanfaatkan kegiatan permainan dalam pembelajaran menulis. Pada dasarnya siswa usia SD kelas awal masih senang bermain karena pada usia tersebut adalah masa peralihan dari fase kongkret ke fase formal. Aktivitas belajarnya pun terbiasa dengan bermain, cara berpikirnya juga masih pada tahap operasional kongkret. Permasalahan masih rendahnya kemampuan menulis siswa SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dialami oleh siswa kelas II SDN 3 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo. Hasil tes kemampuan awal (*pre test*) yang dilakukan guru membuktikan bahwa pembelajaran menulis kalimat sederhana selama ini belum mencapai hasil yang optimal. Sebanyak 61,46% siswa belum mampu

menulis kalimat sederhana dengan benar juga sebagian besar siswa masih kesulitan menuliskan kalimat sederhana dengan benar.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan selama ini kurang menarik bagi siswa, sehingga berakibat terhadap rendahnya kemampuan menulis siswa. Berbagai upaya telah dilakukan guru kelas II SDN 3 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana, yaitu dengan penggunaan media gambar dan memberikan jam pelajaran tambahan menulis. Akan tetapi, hasilnya belum menunjukkan perubahan yang signifikan. Kemampuan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum maksimal. Beberapa penyebab rendahnya kemampuan menulis siswa kelas II SDN 3 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo, yaitu :

- 1). Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih monoton sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis. Hal tersebut membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan guru mengenai penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik dalam kalimat secara benar.
- 2). Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan menulis kalimat sederhana kurang bervariasi sehingga kurang mampu merangsang kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana.
- 3). Sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada guru. Pada pembelajaran menulis kalimat sederhana, siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru tanpa diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas yang bermakna.

Berdasarkan kenyataan di atas, perlu dilakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana di kelas II SDN 3 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo. Upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II tersebut, salah satunya dengan menggunakan media permainan yang mampu menarik perhatian dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan tersebut adalah permainan bahasa yang dilakukan dengan cara menyusun kartu-kartu kata untuk membantu pemahaman siswa dalam penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik pada kalimat sederhana.

Bermain bagi anak-anak terutama siswa SD tidak ubahnya seperti bekerja bagi orang dewasa. Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan yang akan menumbuhkan rangsangan bagi perilaku lainnya. Bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri terutama anak-anak. Dengan demikian, supaya tidak menyita waktu siswa SD untuk bermain, dapat diupayakan pada waktu belajar, siswa masih dapat menikmati belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain sambil belajar tersebut, siswa dapat memperoleh kesenangan dan terlatih untuk terampil berbahasa khususnya menulis. Kondisi bermain sebagai suatu proses belajar perlu diciptakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang pada akhirnya akan membawa pengaruh positif yaitu meningkatnya kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana dengan memperhatikan tata tulis yang benar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan formulasi judul “Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis

Kalimat Sederhana Melalui Media Permainan Kartu Kata Di Kelas II SDN 3 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo”.Diharapkan cara tersebut dapat mengatasi masalah siswa yang tidak lancar menulis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah :

- 1 Kemampuan siswa menulis kalimat sederhana dikelas II SDN 3 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo masih rendah.
- 2 Metode permainan kartu kata belum diterapkan guru dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana.
- 3 Media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam pembelajaran menulis kata kurang bervariasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :“Apakah Media Permainan Kartu Kata Dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Di kelas II SDN 3 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo?”

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana melalui media permainan kartu kataDi kelas II SDN 3 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti sendiri. Secara umum manfaat penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari dua segi yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat Praktis :

Bagi Guru : Untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dipakai di kelas sehingga siswa merasa senang belajar bahasa Indonesia khususnya menulis.

Bagi Siswa : Untuk meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana.

Bagi Peneliti : Hasil Penelitian ini memberi pengalaman praktis dalam upaya mengembangkan dan meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Bagi Sekolah : Penelitian ini dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar di dalam kelas.

2. Manfaat Teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di SD dan upaya perbaikan di bidang pembelajaran.