

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rendahnya kemampuan menulis narasi menjadi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang, hal ini dilatar belakangi dari hasil observasi, wawancara, dan turun langsungnya peneliti kedalam proses KBM. Tercermin dari data awal yang diperoleh peneliti dalam pemberian tugas menulis narasi yang diberikan kepada siswa dan ternyata hasil karangan mereka, dalam segi penulisan karangan siswa tidak mampu menggunakan tanda baca yang baik. Selain itu terlihat dengan jelas bahwa siswa kesulitan dalam memahami lebih dalam tentang judul dan tema padahal sudah dijelaskan berulang kali.

Perbendaharaan kata yang masih kacau terlihat dalam hasil karangan mereka. Sehingga sangat terlihat bahwa siswa kesulitan dalam merangkai kata-kata yang nantinya akan menjadi sebuah paragraf dalam sebuah narasi. Dan ketika melihat secara keseluruhan, hasil karangan yang di tulis siswa dinilai dari segi judul, tema, dan isinya terlihat tidak sesuai (tidak nyambung) dan paragrafnya pun acak-acakan.

Bukti lain dari rendahnya kemampuan menulis narasi didukung juga dari data rekapan nilai UTS pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester 2 yang peneliti dapatkan, pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang dengan jumlah siswa 30 orang, nilainya antara lain : (1) Siswa yang mempunyai nilai 0 – 50 sebanyak 4 orang ; (2) Siswa yang mempunyai nilai 51 – 60 sebanyak 12 orang ; (3) Siswa yang mempunyai nilai 61 – 74 sebanyak 10 orang ; (4) dan Siswa yang mempunyai nilai 75 – 100 sebanyak 4 orang. Dengan nilai KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia 75.

Selain itu dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ketika memasuki kelas dan melakukan wawancara dengan siswa kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang, didapatkan hasil bahwa (1) Motivasi belajar siswa sangat rendah sehingga siswa malas belajar, (2) Minat siswa dalam menulis karangan masih rendah sehingga siswa menjadi malas menulis karangan, (3) Siswa

juga mengatakan guru tidak benar-benar mengajarkan sebuah materi dalam sebuah pelajaran dengan baik sampai siswa mengerti, sehingga terlihat jelas rasa malas siswa ini timbul dikarenakan siswa kurang mendapat bimbingan dari guru.

Dan ketika peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas di kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang, hasil yang peneliti dapat dari hasil wawancara dengan guru didapatkan kesimpulan bahwa menurut guru minat belajar siswa dalam semua mata pelajaran yang ada sangat rendah, kurang motivasi belajar, siswa sulit menangkap sebuah materi yang telah diajarkan.

Selain masalah yang peneliti temukan diatas, masalah lain yang bisa juga menyebabkan rendahnya kemampuan siswa kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang dalam menulis narasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia antara lain :

Pengajaran bahasa Indonesia yang memisahkan empat aspek kemampuan bahasa, padahal sudah dijelaskan bahwa keempat aspek yang terdapat dalam aspek-aspek kemampuan bahasa merupakan sebuah kesatuan yang mempunyai keterkaitan antara satu sama lain sehingga apabila suatu pembelajaran lebih condong kepada salah satu aspek kebahasaan dan kurang dalam aspek yang lainnya sehingga menyebabkan permasalahan pada proses-proses yang mendasari bahasa.

Guru terlalu menganggap mudah pembelajaran bahasa Indonesia sehingga cara mengajar menjadi tidak variatif dan cenderung statis. Terlebih lagi ketika dalam sebuah pengajaran guru hanya berpatok pada buku yang diberikan pemerintah yaitu buku sekolah elektronik (BSE), yang menyebabkan terjadinya kekakuan pembelajaran akibatnya siswa pun akan terkurung kekreatifitasannya dikarenakan pembelajaran yang berlangsung sangat terasa membosankan dan pembelajaran sangat tidak inovatif.

Kurangnya penggunaan media sebagai alat pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menulis karangan menyebabkan kreatifitas dan daya imajinasi yang dimiliki siswa kurang mampu berkembang dengan baik.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD pada umumnya guru dan sekolah lebih memfokuskan kegiatan pembelajaran hanya pada materi teoritik yang ditekankan pada keberhasilan siswa dalam ujian nasional. Selain itu berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh sebagian besar guru yang selama ini juga masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah yang membuat pembelajaran menjadi *teacher center*. Terlebih dalam pembelajaran menulis narasi, peran guru belum optimal. Dalam pembelajaran menulis narasi, guru tidak mengembangkan keempat aspek keterampilan bahasa. Jadi ketika pengajaran menulis narasi guru hanya mengembangkan aspek menulis tidak mengembangkan aspek keterampilan bahasa lainnya.

Hal lain yang menjadi masalah bagi siswa kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang dalam segi pendidikan karakter adalah kurangnya sikap disiplin yang diterapkan sekolah sehingga membentuk pola tingkah anak yang susah diatur pun menjadi sebuah masalah yang tentunya harus dibenahi demi membentuk pribadi siswa yang bertanggung jawab pada kewajibannya. Sehingga sebagai guru kita tidak hanya mengajarkan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran saja tetapi dari sisi moril pun kita harus mengajarkan hal-hal yang tidak tercatat didalam buku.

Oleh karena itu, rendahnya kemampuan menulis narasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang membutuhkan sebuah upaya perbaikan yang nantinya akan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi. Dalam penelitian ini upaya yang akan dilakukan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi adalah dengan menerapkan pendekatan *whole language* dalam kegiatan pembelajaran dan menggunakan permainan bahasa dalam kedalam proses kegiatan pembelajaran.

Penggunaan pendekatan *whole language* yang merupakan pendekatan yang menyajikan pembelajaran bahasa secara menyeluruh, utuh dan padu dalam mengajarkan keempat aspek pada kemampuan bahasa, yang terdiri dari menyimak, membaca, berbicara, dan menulis secara bersamaan dalam

pengajaran bahasa Indonesia diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas pemngajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Seperti pengertian *whole language* yang dikatakan Syafi'ie (dalam Resmini, 2009:16) bahwa dalam pembelajaran bahasa mengacu pada pendekatan *whole language* sehingga dalam implementasinya digunakan pendekatan integratif. Sehingga dalam pengertian yang luas, integratif dapat diartikan sebagai penyatuan berbagai aspek kedalam satu kesatuan yang padu. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan konsep integratif mengacu pada pengembangan dan penyajian materi pembelajaran bahasa secara terpadu. Lingkungan proses belajar mengajar bahasa yang dilandasi keterpaduan mengacu pada pandangan tentang hakikat bahasa yang terkait dengan *whole language*.

Selain itu penggunaan pendekatan *whole language* yang mengemas empat aspek kemampuan bahasa akan membuat pengajaran bahasa Indonesia terlebih pada pembelajaran kegiatan menulis narasi yang diangkat peneliti menjadi sebuah suasana baru yang lebih variatif didalam pengajarannya. Karena didalam kegiatan menulis narasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan pendekatan *whole language* tidak hanya kemampuan menulis saja yang dikembangkan, tetapi tiga keterampilan bahasa yang lainnya seperti menyimak, berbicara, dan membaca pun ikut dikembangkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang dikemas secara padu dan menyenangkan.

Istilah belajar sambil bermain menjadi salah satu hal yang mendasari alasan penggunaan permainan bahasa dalam penelitian ini. Hal ini berkaitan dengan fungsi permainan yang merupakan alat pendidikan. Karena, pendidikan yang baik akan menggunakan bermain sebagai alat pendidikan. Sehingga anak tidak akan merasa terbebani dalam kegiatan belajar dan juga kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan terasa lebih menyenangkan.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Seto (2004:53) yang mengemukakan bahwa, bermain dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengaktualisasi potensi-potensi kritis pada anak, mempersiapkan fungsi intelektual, dan aspek sosialnya. Dengan demikian, bermain berkembang bukan hanya menjadi sarana yang dapat dinikmati dan menyenangkan saja tetapi juga bersifat mendidik.

Pendapat lain juga dikatakan Resmini (2007:256) dalam bukunya, ia berpendapat bahwa, Permainan bahasa dalam pelaksanaannya tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan bahasa ialah : (1) Permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam

proses belajar mengajar, (2) Aktifitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tapi mental, (3) Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (4) Dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, (5) dan Dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Sehingga penggunaan permainan bahasa dalam penelitian ini sangat diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, dengan penggunaan permainan dalam pembelajaran selain pembelajaran menjadi inovatif diharapkan akan lebih meningkatkan kreatifitas siswa sehingga menimbulkan minat siswa dalam kegiatan menulis khususnya dalam kegiatan menulis narasi. Sehingga permainan bahasa menjadi sebuah sarana untuk memancing imajinasi siswa dalam menentukan kata-kata untuk menjadi kalimat-kalimat yang nantinya akan menjadi sebuah paragraf-paragraf yang nantinya yang akan menjadi sebuah narasi yang kreatif.

Berdasarkan permasalahan yang berkembang diatas, maka penelitian ini memfokuskan kajian pada “Penerapan Pendekatan *Whole language* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Melalui Penggunaan Permainan Bahasa” (Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Pelajaran 2012/2013).

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan kedalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan penerapan pendekatan *whole language* dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi melalui penggunaan permainan bahasa ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan penerapan pendekatan *whole language* dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi melalui penggunaan permainan bahasa ?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV setelah mengikuti pembelajaran dengan Penerapan Pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan penerapan pendekatan *whole language* dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi melalui penggunaan permainan bahasa.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan pendekatan *whole language* dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi melalui penggunaan permainan bahasa.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi lingkungan pendidikan yaitu :

1. Siswa
Melalui penelitian ini siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan baik dan benar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Guru
Melalui penelitian ini guru dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis narasi, guru mampu menerapkan pendekatan *whole language* dan menggunakan permainan bahasa sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran sebagai seorang guru yang aktif, kreatif dan inovatif dimasa yang akan datang.
3. Peneliti
Melalui penelitian ini peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam menerapkan pendekatan *whole language* dan menggunakan permainan bahasa sebagai alat bantu pembelajaran juga dapat mengetahui tingkat keberhasilannya. Serta motivasi diri membuat sebuah karya ilmiah

yang berguna untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif dalam dunia pendidikan.

4. Sekolah

Melalui penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran bagi sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia pada khususnya pembelajaran menulis narasi. Dan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran di sekolah

E. Definisi Operasional

Untuk memahami istilah yang digunakan serta tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda dalam judul penelitian ini, peneliti akan mendefinisikan secara singkat istilah yang digunakan sebagai berikut :

1. Menulis

Kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis.

2. Narasi

Narasi adalah karangan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian yang pernah dialami atau dilihat. Dalam karangan atau paragraf narasi terdapat alur cerita, tokoh, setting, dan konflik. Karangan atau paragraf narasi disusun dengan merangkaikan peristiwa yang berurutan atau secara kronologis.

3. Pendekatan *whole language*

Pendekatan *whole language* merupakan suatu pendekatan untuk mengembangkan mengajarkan bahasa yang dilaksanakan secara menyeluruh, meliputi : mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

4. Permainan bahasa

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan.

5. *Scramble*

Scramble adalah permainan menyusun kembali huruf baik yang diacak, kata yang diacak, atau kalimat yang diacak.

