

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, baik itu hasil yang dapat diukur secara langsung dengan angka maupun hasil belajar yang dapat dilihat pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu ciri ketidakberhasilan pembelajaran ditandai oleh siswa yang cenderung hanya menghafal tidak memahami esensi makna materi, bahkan tidak mengetahui aplikasi tentang materi pembelajaran di dunia nyata

Pernyataan itu mengandung makna implisit bahwa problematika yang paling mendasar sehingga hal itu terjadi karena pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal. Hal ini seharusnya tidak boleh terjadi karena proses pembelajaran itu harus tepat sasaran, seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 tentang standar nasional pendidikan (SNP).

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Hal itu berarti guru harus benar-benar pandai memilih model pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tentu saja model yang dipilih pun harus berkesesuaian dengan materi pembelajaran serta siswa yang menjadi sasaran dari pembelajaran tersebut agar tujuan yang ditetapkan dapat tercapai tanpa harus melakukan remedial. Walaupun pada akhirnya harus ada yang remedial, jumlahnya tentu harus diminimalisir.

Melalui pengamatan di lapangan, materi semudah apa pun akan tidak bermakna bagi siswa jika tidak disampaikan dengan menggunakan model

pembelajaran yang tepat, seperti materi menulis pantun yang diusung dalam penelitian ini. Begitu banyak orang yang memandang bahwa pantun tidak diperlukan dalam kehidupan nyata. Hal ini tampak dari jumlah pencipta pantun dalam kehidupan nyata. Banyak guru yang tidak sanggup menciptakan pantun padahal pantun itu diperlukan dalam kegiatan yang sedang dilakukan; masih terdapat guru yang malas menciptakan pantun lalu mereka menyuruh temannya saja, padahal pantun itu akan ditampilkan oleh guru tersebut; dan tidak sedikit orang yang merasa senang tatkala pantun itu ditampilkan dalam forum umum untuk membuat hadirin tidak tegang.

Pantun banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam situasi formal atau pun nonformal. Pada situasi formal, pantun sering ditampilkan sebagai pemecah suasana tegang, beku, dan kaku sehingga menjadi menyenangkan karena biasanya pantun yang ditampilkan berupa pantun perkenalan atau pantun jenaka. Sementara, pada situasi nonformal pantun banyak sekali digunakan. Ketika melihat orang lain bersedih, kita dapat menghiburnya dengan pantun, ketika ingin berkenalan kita dapat menggunakan pantun, ketika ingin memuji, mengkritik, menolak, menyetujui dan mengomentari hal apa pun kita dapat menggunakan pantun. Hal itu menunjukkan bahwa pantun sangat cocok digunakan untuk setiap keperluan dan dalam kondisi yang bagaimana pun. Tentu saja pantun yang dibutuhkan itu harus disesuaikan dengan kebutuhan saat itu.

Mengingat betapa bermanfaatnya pantun dalam kehidupan, berarti materi pantun harus benar-benar dipahami oleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Namun kenyataannya tidak seperti harapan. Banyak orang yang salah dalam menciptakan pantun. Biasanya kesalahannya itu pada jumlah baris, jumlah suku kata, sajaknya, dan tidak terdapat sampiran.

Kesalahan-kesalahan yang terjadi di lapangan itu sangatlah dipahami oleh peneliti karena ternyata di kelas IX pun siswa masih banyak yang belum memahami syarat-syarat pantun. Hal ini diketahui ketika mereka belajar syair yang merupakan puisi lama seperti pantun. Biasanya peneliti mengajarkan syair

**Eni Haerini , 2013**

Model Pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan dan Ulangi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Pantun (Kajian Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dengan menggunakan pintu masuk berupa contoh puisi lama yang mudah dikenali, yaitu pantun. Ternyata mereka belum memahaminya, padahal pembelajaran menulis pantun sudah diberikan di kelas VII semester ganjil.

Sebenarnya peneliti pernah melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk pembelajaran menulis pantun dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Namun dalam penelitian itu memiliki beberapa kekurangan, yaitu penggunaan soal tes yang berupa pilihan ganda tidak menjamin pemahaman siswa yang sebenarnya. Selain itu tipe Jigsaw pun membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga dalam penelitian itu disarankan untuk dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan soal tes yang berupa uraian.

Selain itu, penulis membaca tesis yang ditulis oleh seorang mahasiswa Sekolah Pascasarjana UPI Bandung yang bernama Dadun Kohar. Dadun Kohar pernah meneliti model pembelajaran berorientasi kemampuan otak dalam menulis paragraf argumentatif di SMAN 1 Sindang Indramayu tahun 2009. Pada penelitian itu disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis kemampuan otak lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis argumentatif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan mampu meningkatkan aktivitas siswa.

Penelitian itu pun menyarankan agar model pembelajaran berbasis kemampuan otak hendaknya dikembangkan tidak hanya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia saja, mengingat bahwa model pembelajaran ini mampu mengaktifkan kecerdasan.

Mengamati beberapa keberhasilan penelitian dalam menerapkan model pembelajaran berbasis kemampuan otak, penulis mengamati kekurangan yang terdapat dalam penelitian itu. Penelitian itu tidak menunjuk pada satu nama model pembelajaran, sebab model pembelajaran berbasis kemampuan otak itu masih sangat umum. Sebaiknya ada nama khusus terkait dengan teknik- teknik yang dilakukan di dalam pembelajarannya.

Beberapa hal yang ditemukan tadi, menjadikan penulis berpikir untuk menerapkan model pembelajaran yang kira-kira cocok bila digunakan untuk

**Eni Haerini , 2013**

Model Pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan dan Ulangi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Pantun (Kajian Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menyelesaikan problematika pembelajaran menulis pantun. Akhirnya peneliti mengingat sebuah pelatihan Smart Teaching yang pernah diikuti di hotel Endah Parahyangan Cimahi pada tahun 2010 yang diselenggarakan oleh PT Saga Paripurna yang bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bandung Barat.

Pada pelatihan itu tim penyaji menjelaskan sebuah model pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan Ulangi Nikmati (PANTUN) yang digunakan pada pembelajaran IPA. Namun peneliti berpikir bahwa model pembelajaran PANTUN ini pun dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sekaitan dengan itu peneliti akhirnya mencoba menerapkan model pembelajaran PANTUN untuk memecahkan problematika pembelajaran menulis pantun selama ini.

Model pembelajaran PANTUN ini tampaknya merupakan pengalihan nama dari sebuah model pembelajaran kuantum (Quantum Teaching) yang dirancang oleh Bobbi DePorter (Rusman: 20120). Bobbi membuat kerangka perancangan pembelajaran kuantum dengan nama TANDUR (Tumbuhkan Alami Namai Demonstrasikan Ulangi Rayakan). Tumbuhkan yang dimaksud Bobbi adalah pikat dalam pembelajaran PANTUN, sementara itu Demonstrasikan yang dimaksud oleh Bobbi adalah Tunjukkan dalam PANTUN, dan Rayakan yang dimaksud Bobbi adalah Nikmati dalam PANTUN.

Setelah melakukan kajian seperti yang sudah dipaparkan, maka penulis telah mencoba menerapkan model pembelajaran PANTUN yang memiliki enam tahapan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis pantun. oleh karena itu tesis yang akan dibuat berjudul "Model Pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan Ulangi Nikmati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Pantun"(Kajian Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy).

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Faktor penyebab kurang berhasilnya pembelajaran dapat dipilah menjadi tiga, yaitu faktor yang terdapat pada guru, siswa, serta faktor sarana. Namun

Eni Haerini , 2013

Model Pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan dan Ulangi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Pantun (Kajian Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



faktor sarana ini sebenarnya dapat diatasi oleh guru pengajar secara langsung. Oleh karena itu faktor penyebab kurang berhasilnya pembelajaran menulis pantun dipilah menjadi faktor guru dan siswa saja.

Berdasarkan pengamatan di lapangan melalui kegiatan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) dengan cara melihat pembelajaran langsung di dalam kelas di beberapa sekolah di wilayah gugus 3 Kabupaten Bandung Barat, dapatlah disimpulkan beberapa faktor penyebab kesulitan dalam pembelajaran menulis pantun yang terdapat pada siswa di antaranya, yaitu:

1. Siswa kesulitan dalam menghitung suku kata.
2. Siswa kesulitan dalam menentukan rima.
3. Siswa kesulitan membuat sampiran.
4. Siswa kesulitan membuat pantun utuh.
5. Siswa kesulitan menciptakan pantun tanpa ditulis.

Selain kesulitan yang dirasakan oleh siswa, faktor yang dirasakan oleh guru pun menjadi sangat penting dalam proses pencapaian keberhasilan pembelajaran menulis pantun. berdasarkan pengamatan yang sama dapatlah diambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurang berhasilnya pembelajaran menulis pantun, yaitu sebagai berikut.

1. Guru melaksanakan pembelajaran dengan kurang ekspresif.
2. Guru tidak memberikan contoh kepada siswa dengan cara menciptakan pantun serta merta.
3. Guru tidak mampu melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang sehingga siswa menjadi tidak termotivasi.
4. Guru kurang inovatif dan kreatif dalam menyediakan media pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PANTUN yang didukung oleh media pembelajaran yang akan menunjang bagi keberhasilan siswa dalam menciptakan sebuah pantun.

### **C. Rumusan Masalah**

Eni Haerini , 2013

Model Pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan dan Ulangi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Pantun (Kajian Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy tahun 2012/2013 dalam pembelajaran menulis pantun sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran PANTUN?
- b. Adakah perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy tahun 2012/2013 dalam menulis pantun sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran PANTUN?
- c. Apakah kelebihan dan kekurangan model pembelajaran PANTUN pada saat diterapkan dalam pembelajaran menulis pantun?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran PANTUN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy tahun 2012/2013 dalam menulis pantun. Hal itu berarti bahwa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah menganalisis dan menjelaskan beberapa hal berikut:

- a. Memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy tahun 2012/2013 dalam pembelajaran menulis pantun sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran PANTUN.
- b. Memperoleh data empirik tentang perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy tahun 2012/2013 dalam menulis pantun sebelum menggunakan model pembelajaran PANTUN dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran PANTUN.
- c. Memperoleh gambaran tentang kelebihan dan kekurangan model pembelajaran PANTUN pada saat diterapkan dalam pembelajaran menulis pantun.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya model pembelajaran Bahasa

Eni Haerini , 2013

Model Pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan dan Ulangi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Pantun (Kajian Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Indonesia khususnya menulis pantun karena model pembelajaran PANTUN belum banyak digunakan oleh para guru, baik itu guru Bahasa Indonesia maupun guru mata pelajaran lain.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi peneliti ataupun pembaca untuk dapat menerapkannya pada pembelajaran lain. Paling tidak ketika telah diterapkan akan tampak cocok atau tidaknya model pembelajaran PANTUN digunakan pada materi yang lain. Bahkan mungkin saja peneliti ini memberikan inspirasi bagi pembaca untuk mengemas sebuah model pembelajaran baru untuk materi menulis pantun.

#### **F. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka variabel yang terdapat dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran PANTUN yaitu model pembelajaran dengan menggunakan tahapan kegiatan yang hierarkis berupa Pikat, Alami, Namai, Tunjukkan, Ulangi, dan Nikmati.
2. Hasil belajar menulis pantun adalah kemampuan baru dalam menulis pantun yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

#### **G. Anggapan Dasar Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan landasan beberapa anggapan dasar, yaitu:

1. Pantun merupakan puisi lama yang harus dilestarikan karena bermanfaat bagi kehidupan kita.
2. Menciptakan pantun harus dilatih melalui kegiatan menulis.
3. Semakin sering menulis pantun, maka seseorang akan mudah menciptakan pantun dengan serta merta.
4. Keterampilan menulis pantun di SMP harus ditingkatkan agar menjadi lebih bermakna sehingga kelak dia dapat menerapkannya dalam kehidupan di masyarakat.

Eni Haerini , 2013

Model Pembelajaran Pikat Alami Namai Tunjukkan dan Ulangi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Pantun (Kajian Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

5. Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat ditentukan oleh model pembelajaran yang dilaksanakan.

## **H. Hipotesis**

Berdasarkan beberapa rumusan masalah yang telah dikemukakan, peneliti menentukan sebuah hipotesis untuk penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu: "Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy tahun 2012/2013 dalam pembelajaran menulis pantun yang menggunakan model pembelajaran PANTUN dengan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy tahun 2012/2013 dalam pembelajaran menulis pantun yang menggunakan model pembelajaran konvensional"

## **I. Lokasi, Populasi, dan Sampel penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat dengan menggunakan populasi kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cipeundeuy sebanyak 8 kelas yang berjumlah 228 orang. Adapun yang dijadikan sampel penelitian berjumlah 68 orang, yaitu siswa yang duduk di kelas VIIA dan VIID.

Pemilihan sampel penelitian dilakukan secara acak. Populasi yang berjumlah 8 kelas diambil secara *random* sebanyak 2 kelas yang masing-masing berjumlah 34 orang setiap kelasnya. Selanjutnya kelas VIIA dipilih sebagai kelas kontrol dan VIID yang menjadi kelas eksperimen.

## **J. Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian yang dimaksud merupakan sebuah kerangka berpikir yang berdasarkan teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga dalam proses penelitian tersebut peneliti melakukan langkah-langkah penelitian yang sistematis karena paradigma ini berisi sistematika berpikir, tujuan penelitian yang



diharapkan, langkah-langkah penelitian, hal-hal yang akan diteliti, bagaimana cara melakukan penelitiannya, serta apa hasil penelitian tersebut.

Peneliti menggambarkan kerangka berpikir penelitian dimulai dengan memadukan pengetahuan peneliti tentang sastra dan pedagogik untuk memilih model pembelajaran PANTUN sebagai solusi permasalahan menulis pantun di kelas VII SMPN 2 Cipeundeuy. Model tersebut diorientasikan dengan model Jerold E. Kemp dengan 8 syntaxnya yang kemudian diterapkan dalam pembelajaran menulis pantun untuk mencapai tujuan agar berdampak langsung pada tujuan instruksional dan berdampak penyerta artinya untuk masa yang akan datang harus berdampak bagi kehidupan siswa selanjutnya. Semua hal tersebut diberikan kepada siswa untuk diketahui hasil pembelajarannya secara nyata yang ditunjukkan oleh angka perolehan siswa dalam kemampuan menulis pantun.

agan paradigma tersebut digambarkan sebagai berikut.

**BAGAN 1.1**  
**PARADIGMA PENELITIAN**

