

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pantun merupakan karya sastra jenis puisi lama, yang patut dan wajib dikenal oleh siswa sebagai pelajar Indonesia. Pantun yang terikat oleh aturan-aturan tertentu diharapkan dapat mengasah daya imajinasi dan kreativitas siswa. Selain itu, pantun juga diharapkan menjadi suatu hiburan yang menyenangkan dan salah satu materi yang menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 6 Bandung, dengan mewawancarai salahsatu guru bahasa Indonesia kelas XI diperoleh informasi bahwa, 1) siswa cenderung bingung dalam memulai menulis sampiran atau isi pantun, 2) siswa cenderung kesulitan mencari ide dalam menentukan kesesuaian rima antara baris sampiran dan isi, 3) beberapa siswa terkadang menulis pantun yang sudah ada, daan 4) siswa lebih cenderung menguasai pantun-pantun muda-mudi jenaka dibanding pantun nasihat.

Gumilar (2013:98) mengungkapkan bahwa tradisi pantun yang menjadi tradisi masyarakat Indonesia yaitu tradisi berbalas pantun yang kerap terjadi di kalangan masyarakat Betawi dan masyarakat Minang dalam upacara pernikahan lambat laun akan hilang jika tidak dipupuk sejak dini, salah satunya yaitu melalui pembelajaran menulis pantun di sekolah. Seperti yang kita tahu, pantun-pantun yang akrab di telinga masyarakat Indonesia kekinian adalah pantun-pantun kontemporer yang tidak terikat oleh aturan dan syarat-syarat pantun. Sebagian lagi, pantun kekinian adalah pantun yang tidak memiliki isi dan hanya berupa lelucon saja.

Moch. Latif Faidah, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan paparan di atas, peneliti memiliki inisiatif untuk mencoba model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang dalam pembelajaran menulis, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai tujuannya. Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada aktivitas siswa berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa itu sendiri ataupun orang lain, namun tetap terkait dengan KD dalam kurikulum (Kosasih, 2014:96).

Adapun penelitian mengenai kemampuan menulis pantun dilakukan sebelumnya oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia, Gumilar (2013:123) “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Menulis Pantun Melalui Teknik *Copy The Master* menunjukkan hasil bahwa pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan teknik tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mendapat respon yang baik dan disukai oleh siswa.

Dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran menulis pantun. Beberapa hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang disebutkan di atas yaitu pada penelitian Gumilar, siswa berlatih menulis pantun dengan disuguhkan satu atau beberapa pantun sebagai model yang kemudian akan ditiru siswa dengan mengubah sampiran atau isinya, sedangkan pada penelitian ini siswa akan belajar menulis pantun dengan memanfaatkan alam sekitar dan segala fenomena yang telah dilakoninya untuk menghasilkan sebuah proyek.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan menulis pantun kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran berbasis proyek dan kelas kontrol dengan metode ceramah pada siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Bandung?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis pantun kelas eksperimen sesudah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek dan kelas kontrol dengan metode ceramah pada siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Bandung?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis pantun pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMA Negeri 6 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan kemampuan menulis pantun kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran berbasis proyek dan kelas kontrol dengan metode ceramah pada siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Bandung.
2. Menggambarkan kemampuan menulis pantun kelas eksperimen sesudah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek dan kelas kontrol dengan metode ceramah pada siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Bandung.
3. Menggambarkan perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis pantun pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMA Negeri 6 Bandung.

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya strategi pembelajaran kreatif dalam dunia pendidikan dan menjadi upaya peningkatan pembelajaran berbicara. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan alternatif untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di

sekolah umumnya dan untuk pembelajaran menulis pantun khususnya melalui model pembelajaran berbasis proyek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pengajaran menulis. Penelitian ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru dan mengatasi masalah dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran menulis.

b. Bagi Siswa

Dapat memberikan tantangan, pengetahuan, wawasan, dan pengalaman, kepada siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan kualitas keilmuan serta mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran menulis pantun.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan para pembaca mengenai model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran menulis pantun.