

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Seiring dengan perkembangan zaman penggunaan pantun jarang dipakai dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, bahkan banyak generasi muda tidak mengerti bahkan tidak mengenal pantun dan sejarahnya.

Bagi sebagian besar siswa, menulis pantun dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Ketidaksenangan dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar siswa tidak hanya tergantung pada faktor siswa saja, melainkan keberhasilan belajar siswa dapat juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni kompetensi guru, kemampuan siswa serta karakteristik dari mata pelajarannya.

Selama ini pembelajaran di sekolah hanya berjalan satu arah peran guru lebih dominan, siswa tidak ditempatkan sebagai subjek, padahal setiap peserta didik memiliki keanekaragaman dan karakteristik yang berbeda jadi tidak bisa disamaratakan perlakuannya, selain itu masa usia siswa SD merupakan masa bermain mereka lebih menyukai permainan-permainan dari pada harus membaca dan menulis. Pada usia SD kreativitas siswa paling banyak untuk dikembangkan kenyataannya kreativitas siswa dalam memunculkan ide-idenya tidak terlalu tersalurkan. Siswa merasa jenuh dan terkesan dipaksakan dalam pembelajaran, sehingga nilai hasil belajar mereka kurang baik.

Dalam pembuatan pantun siswa harus mampu menyusun sampiran dan isi yang keduanya sama sekali tidak berkaitan dalam kalimat-kalimat yang baik. Meskipun tidak berkaitan, pembuatan sampiran dan isi tidak boleh dibuat secara asal karena terikat oleh sajak A-B-A-B.

Untuk melaksanakan pembelajaran pantun seperti di atas, diperlukan beberapa kecakapan guru. Salah satu kecakapan tersebut adalah penerapan metode mengajar yang tepat sesuai dengan karakter siswa. Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran pantun diakibatkan karena guru terlalu

berkonsentrasi pada hal-hal yang prosedural dan mekanistik, sehingga pembelajaran disampaikan secara informatif.

Guru harus terampil kreatif dan inovatif terutama menyangkut teknik dan strategi pembelajaran yang digunakan. Keterampilan menulis pantun tidaklah mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Farris (dalam Resmini dkk, 2010, hlm. 221) yang mengemukakan bahwa ‘menulis merupakan kegiatan yang paling kompleks untuk dipelajari siswa’. Menulis pantun menuntut siswa untuk dapat menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, menulis pantun memerlukan latihan dan bimbingan secara bertahap.

Guru harus membimbing dan mengarahkan siswa untuk mengeluarkan ide-ide agar mampu untuk menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun yang meliputi aspek kesesuaian tema, rima dan jumlah suku kata dengan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran menulis pantun yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Sehingga siswa dapat membuat pantun sesuai dengan tema, rima dan jumlah suku kata yang benar dengan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan dunia pendidikan dan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung masih suka bermain. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan cara penerapan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan kartu kata yang merupakan alternatif pemecahan masalah yang dipilih untuk menjadi solusi. Menurut Huda (2013, hlm. 206) model *think pair share* merupakan “Strategi yang memperkenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau berpikir”. Dalam hal ini model *think pair share* tepat dijadikan solusi untuk membantu siswa menulis pantun, karena dengan menggunakan model *think pair share* memungkinkan siswa untuk bekerjasama saling mengoreksi dengan pasangannya. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap *think* masing-masing siswa membuat satu bait pantun berdasarkan kata yang ada pada kartu kata. Tahap *pair* siswa berpasangan saling mendiskusikan dan mengoreksi kesesuaian tema, rima dan jumlah suku kata. Dan tahap *share* masing-masing pasangan bertemu kembali

dengan kelompoknya untuk berbagi hasil diskusi dengan pasangannya kepada kelompoknya.

Permainan kartu kata adalah kartu yang berbentuk persegi panjang yang dibalik kartu tersebut berisi satu kata yang merupakan salah satu kunci isi dari tema pantun yang akan dibuat dikemas dalam bentuk permainan. Dengan menerapkan permainan kartu kata dalam pembelajaran menulis pantun dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga akan mengatasi rasa bosan dan kejenuhan siswa ketika belajar menulis pantun. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih senang bermain.

Adapun model *think pair share*, dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan siswa pada waktu siswa harus menentukan rima akhir pantun, jumlah suku kata yang benar, dan membantu siswa ketika siswa mendapat kesulitan menentukan sampiran dan isi pantun, serta membantu siswa untuk dapat menyusun pantun dengan utuh dan logis. Tahap *think*, membantu siswa dalam mengenal pola pantun dengan pemberian warna yang berbeda untuk sampiran dan isi pantun, pada lembar kerja yang sudah diberi pola warna, hijau untuk sampiran dan biru untuk isi pantun. Dengan demikian, pada waktu siswa melakukan langkah berpikir, siswa sudah diberi pola pantun yang benar dengan mengikuti warna. Tahap *pair*, kegiatan berpasangan ini ditujukan untuk mengatasi siswa tentang kesalahan isi pantun berkaitan dengan rima, jumlah suku kata, dan keruntutan isi pantun. Antarteman sebaya secara berpasangan, siswa harus saling mengoreksi, dengan saling mengoreksi, maka mereka juga akan paham tentang pantun yang benar dan runtut. Tahap *share*, tahap ini dimaksudkan membantu siswa dalam memahami pantun yang benar dan bagus. Setiap kelompok saling menilai pantun anggota kelompoknya, untuk menentukan pantun yang harus dibacakan di depan kelas. Dengan diskusi dalam kelompok seperti itu, siswa ditumbuhkan kesadarannya untuk dapat melihat hasil pantun tiap anggota kelompoknya sebagai bekal dalam menulis pantun dan sekaligus berbagi pengalaman cara membuat pantun yang benar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2014 di kelas IV SDN Sukamulya Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang, sebagai berikut.



Berdasarkan Tabel 1.1, dapat diamati bahwa dari 20 orang siswa di kelas IV SDN Sukamulya II, siswa yang berhasil tuntas memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 66 di dalam penelitian data awal berjumlah tiga orang siswa atau 15% yaitu Laila, Rindi dan Sindi. Sedangkan, 17 orang siswa atau 75% siswa yang belum mencapai KKM, sehingga belum tuntas.

Berdasarkan hasil belajar siswa tersebut, dilakukan analisis untuk mengetahui penyebab permasalahan dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara. Salah satu penyebabnya guru tidak mengembangkan inovasi di dalam menulis pantun, sehingga berdampak pada hasil siswa yaitu siswa tidak bisa membuat pantun sesuai dengan tema, rima dan jumlah suku kata. Oleh karenanya diperlukan pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun.

Berdasarkan seluruh uraian tersebut, maka dalam penelitian tindakan kelas ini mengangkat permasalahan mengenai bagaimana penerapan model kooperatif *think pair share* dengan permainan kartu kata dalam menyusun pantun (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Sukamulya Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang).

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rencana pembelajaran model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan kartu kata dalam proses pembelajaran menulis pantun di kelas IV SDN Sukamulya ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis pantun dengan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan kartu kata dalam proses pembelajaran menulis pantun di kelas IV SDN Sukamulya ?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis pantun dengan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan kartu kata dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa di kelas IV SDN Sukamulya ?

## 2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 16 Desember 2014 di kelas IV SDN Sukamulya Kecamatan Paseh, menunjukkan bahwa hasil prestasi belajar siswa sebagian besar belum tuntas untuk materi pantun terutama dalam keterampilan menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pantun karena selama ini tidak menempatkan siswa sebagai subjek. Padahal setiap peserta didik adalah unik, usia siswa merupakan usia yang paling kreatif, hampir setiap hari anak dipaksa untuk belajar meski mereka tidak menyukai dan mengerti materi yang diajarkan guru.

Tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam memperbaiki pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis pantun adalah dengan penerapan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan kartu kata. Peneliti memiliki beberapa alasan untuk memilih penerapan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan kartu kata dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul.

Permainan kartu kata adalah kartu yang berbentuk persegi panjang yang dibalik kartu tersebut berisi satu kata yang merupakan salah satu kunci isi dari tema pantun yang akan dibuat dikemas dalam bentuk permainan. Dengan menerapkan permainan kartu kata dalam pembelajaran menulis pantun dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga akan mengatasi rasa bosan dan kejenuhan siswa ketika belajar menulis pantun. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih senang bermain.

Adapun model *think pair share*, dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan siswa pada waktu siswa harus menentukan rima akhir pantun, jumlah suku kata yang benar, dan membantu siswa ketika siswa mendapat kesulitan menentukan sampiran dan isi pantun, serta membantu siswa untuk dapat menyusun pantun dengan utuh dan logis. Tahap *think*, membantu siswa dalam mengenal pola pantun dengan pemberian warna yang berbeda untuk sampiran dan isi pantun, pada lembar kerja yang sudah diberi pola warna, hijau untuk sampiran dan biru untuk isi pantun. Dengan demikian, pada waktu siswa

melakukan langkah berpikir, siswa sudah diberi pola pantun yang benar dengan mengikuti warna. Tahap *pair*, kegiatan berpasangan ini ditujukan untuk mengatasi siswa tentang kesalahan isi pantun berkaitan dengan rima, jumlah suku kata, dan keruntutan isi pantun. Antarteman sebaya secara berpasangan, siswa harus saling mengoreksi, dengan saling mengoreksi, maka mereka juga akan paham tentang pantun yang benar dan runtut. Tahap *share*, tahap ini dimaksudkan membantu siswa dalam memahami pantun yang benar dan bagus. Setiap kelompok saling menilai pantun anggota kelompoknya, untuk menentukan pantun yang harus dibacakan di depan kelas. Dengan diskusi dalam kelompok seperti itu, siswa ditumbuhkan kesadarannya untuk dapat melihat hasil pantun tiap anggota kelompoknya sebagai bekal dalam menulis pantun dan sekaligus berbagi pengalaman cara membuat pantun yang benar.

Adapun target proses dan target hasil yang menjadi harapan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Target proses

Target proses di dalam penelitian yang akan dilaksanakan terdiri dari dua aspek yang menjadi prioritas penelitian, kedua aspek tersebut adalah kinerja guru dan aktivitas siswa. Di dalam proses pembelajaran diharapkan kinerja guru dapat mencapai persentase 100%. Dalam aktivitas siswa diharapkan siswa mampu untuk menunjukkan keaktifan, kerjasama, dan tanggungjawab di dalam proses pembelajaran dengan persentase mencapai 85%.

b. Target hasil

Target hasil di dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah meningkatnya keterampilan menulis pantun dengan persentase siswa yang tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 85%. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2015, hlm 190) yang mengemukakan bahwa “Karena menguasai 100% bahan ajar sangat sukar maka yang dijadikan ukuran biasanya minimal menguasai 85% tujuan yang harus dicapai”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka target hasil belajar siswa harus mencapai tingkat ketuntasan sebesar 85%.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dari penerapan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan katu kata dalam menulis pantun siswa kelas IV SDN Sukamulya.
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dari penerapan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan katu kata dalam menulis pantun siswa kelas IV SDN Sukamulya.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan siswa dalam menulis pantun setelah diterapkannya model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan kartu kata di kelas IV SDN Sukamulya.

### **2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Bagi guru SD :
  - a. Dapat memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.
  - b. Guru dapat menjadi lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa.
  - c. Dapat memberikan informasi kepada guru lain mengenai model pembelajaran dan permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
  - d. Dapat meningkatnya profesional guru.
2. Bagi siswa
  - a. Dapat meningkatkan kemampuan keterampilan siswa menulis pantun.
  - b. Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk menyalurkan ide dan gagasannya.
  - c. Dapat meningkatkan daya pikir, imajinasi dan kreativitas siswa untuk dituangkan dalam bentuk tulisan.
  - d. Dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis pantun.



- e. Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat membangun pengetahuannya, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat diperoleh dengan optimal.
3. Bagi peneliti
  - a. Untuk Referensi
  - b. Dapat dijadikan bahan pengalaman dalam penerapan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan katu kata dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun.

#### **D. Batasan Istilah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka definisi operasionalnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. “Model kooperatif teknik *think pair share* adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain. Keunggulan dari model ini adalah mengoptimalkan partisipasi siswa” Huda (2011).
2. “Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain : barang atau sesuatu yang dipergunakan” KBBI (2005, hlm. 698).
3. “Kartu kata merupakan teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu tersebut berukuran 2 cm lebarnya dan panjang 15 cm yang di dalamnya tertulis kata tunggal. Permainan ini dapat diterapkan secara individu dan kelompok. Teknik pembelajaran kartu kata ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah, senang dan bergairah dalam memahami kata majemuk melalui proses yang dilalui sendiri” Suyatno (2010, hlm. 67).
4. ‘Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang- lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain menggambarkan lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran itu’ Menurut Tarigan (dalam Djuanda 2008 hlm.180).
5. “Pantun adalah sajak yang terdiri atas empat baris dalam satu baitnya. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran, sedangkan yang ketiga dan keempat adalah isi” Sembodo (2010, hlm. 25-26).