

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Upaya peningkatan kemampuan dasar menulis dan membaca diperoleh melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan pada peningkatan kemampuan peserta didik untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta dapat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan manusia Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sama dengan mata pelajaran lain, memiliki tujuan pelajaran yang harus dicapai. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menurut KTSP (2006, hlm.22) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 6) Menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Kaitannya dengan materi bahasa Indonesia menulis pantun yaitu terletak pada tujuan bahasa Indonesia menurut KTSP nomor 5 yaitu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Siswa diharapkan mampu membuat karya sastra pantun yang bertujuan untuk memperluas wawasannya, meningkatkan pengetahuan mengenai pantun dan mengembangkan kemampuan berbahasa dalam menulis pantun.

2. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis pada hakikatnya adalah kegiatan seseorang menempatkan sesuatu dalam sebuah dimensi ruang yang masih kosong. Setelah itu hasilnya yang berbentuk tulisan dapat dibaca dan dipahami isinya oleh pembaca. Pesan yang menjadi isi sebuah tulisan dapat berupa ide, kemampuan, keinginan, perasaan, ataupun informasi tentang sesuatu. Hal ini sejalan dengan pendapat Suparno & Yunus (2008, hlm. 3) bahwa “menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana.” Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, tetapi memerlukan proses beberapa tahapan dalam menulis.

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek dari empat keterampilan berbahasa yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Dengan menulis, seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk dapat mencapai maksud dan tujuan.

Tarigan (2008, hlm.22) mengemukakan bahwa “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu”. Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa menulis merupakan kegiatan dalam menuliskan suatu lambang-lambang grafik atau huruf menjadi kesatuan makna di dalam beberapa kalimat, sehingga siapa pun orang yang membaca dapat mengetahui makna dari tulisan yang dihasilkan.

Suriamiharja (dalam Djuanda, 2008, hlm.180) mengemukakan bahwa ‘Menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis.’ Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan seseorang/ menuangkan ide yang ada di dalam pikiran dan ungkapan perasaan penulis yang dituangkan dalam bentuk tulisan sehingga orang lain yang membaca akan memahami isi dan makna dari tulisan tersebut.

Selanjutnya Djuanda (2008, hlm. 180) mendefinisikan bahwa “Menulis atau mengarang adalah suatu proses dan aktivitas melahirkan gagasan, pikiran, perasaan, kepada orang lain atau dirinya melalui media bahasa berupa tulisan”. Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan seseorang yang diutarakan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa yang telah dipilih secara matang dan tersusun sehingga pembaca dapat memahami makna dari tulisan tersebut.

Berdasarkan pengertian ketiga ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu proses dan aktivitas seseorang yang dapat melahirkan sebuah gagasan, pikiran dan perasaan untuk membuat suatu karya dalam bentuk tulisan kepada orang lain atau dirinya sendiri sebagai alat komunikasi melalui media bahasa berupa tulisan.

Kaitannya dengan materi menulis pantun yaitu siswa mampu membuat suatu karya sastra pantun yaitu dengan menuangkan ide yang ada di dalam pikirannya kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa yang dipilih sesuai dengan ciri-ciri pantun sehingga pembaca dapat memahami makna dari pantun yang telah dibuat.

b. Fungsi Menulis

Menulis merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan lambang-lambang bahasa untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulisan. Djuanda (2008 hlm. 181) menguraikan beberapa fungsi menulis sebagai berikut

1. Fungsi Penataan
Ketika mengarang terjadi penataan terhadap gagasan, pikiran pendapat, imajinasi dan imajinasi terhadap penggunaan bahasa yang mempunyai wujud secara tersusun
2. Fungsi Pengawetan
Mengarang memiliki fungsi agar mengawetkan pengetahuan sesuatu dalam bentuk dan wujud dokumen tertulis. Dokumen sangat berharga, contohnya untuk mengungkapkan kehidupan pada zaman terdahulu.
3. Fungsi Penciptaan
Dengan mengarang kita dapat menciptakan sesuatu yang wujud sesuatunya itu baru. Karangan sastra menunjukkan fungsi demikian. Begitu juga dengan karangan filsafat dan keilmuan ada yang menunjukkan fungsi penciptaan.

4. Fungsi Penyampaian

Penyampaian terjadi bukan saja kepada orang yang berdekatan tempatnya, tetapi juga kepada orang yang berjauhan.

Dengan demikian fungsi menulis itu bukan hanya untuk berkomunikasi secara tertulis atau tidak langsung saja, tetapi juga berfungsi sebagai penataan, pengawetan, penciptaan dan pencapaian.

Berdasarkan penjelasan di atas, fungsi menulis yang mempunyai keterkaitan dengan materi menulis pantun adalah fungsi nomor 1 yaitu ketika mengarang terjadi penataan terhadap gagasan, pikiran pendapat, imajinasi dan imajinasi terhadap penggunaan bahasa yang mempunyai wujud secara tersusun. Ketika siswa akan membuat pantun maka akan terjadi penataan terhadap gagasan, pikiran dan imajinasi dalam menyusun sampiran dan isi pantun sehingga makna isi pantun dapat dipahami oleh pembaca.

C. Kegunaan Menulis

Banyak keuntungan yang didapat dan diperoleh dari kegiatan menulis. Menurut Akhadiyah (dalam Djuanda, 2008 hlm. 182-183) mengemukakan bahwa kegunaan menulis diantaranya.

1. Penulis dapat mengenali kemampuan dan potensi dirinya. Karena dengan menulis penulis dapat mengetahui sampai dimana pengetahuannya tentang suatu topik. Sehingga untuk dapat mengembangkan topik tersebut penulis harus berpikir menggali pengetahuan dan pengalamannya.
2. Penulis dapat terlatih mengembangkan berbagai gagasan. Dengan menulis, penulis terpaksa bernalar, menghubungkan, serta membanding-bandingkan fakta untuk mengembangkan berbagai gagasannya.
3. Penulis dapat lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis. Kegiatan menulis dapat memperluas wawasan penulisan secara teoritis mengenai fakta-fakta yang berhubungan.
4. Penulis dapat terlatih dalam mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat. Dengan demikian, penulis dapat menjelaskan permasalahannya yang semula masih samar.
5. Penulis akan dapat meninjau serta menilai gagasannya sendiri secara obyektif.
6. Dengan menulis sesuatu di atas kertas, penulis akan lebih mudah memecahkan permasalahannya, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dalam konteks yang lebih kongkret.
7. Dengan menulis, penulis tertolong untuk belajar secara aktif. Penulis menjadi penemu sekaligus pemecah masalah, bukan sekedar menjadi penyadap informasi dari orang lain.

8. Dengan kegiatan menulis yang terencana membiasakan penulis berfikir serta berbahasa secara tertib dan benar.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat keterkaitan antara materi pantun dengan manfaat menulis karena menulis pantun sangat berguna sekali untuk siswa mengembangkan ilmu pengetahuannya, sebab dengan menulis pantun maka gagasan, pikiran, dan perasaan dapat terpaparkan dan terorganisasikan dengan benar.

D. Tujuan Menulis

Setiap usaha yang dilakukan oleh seseorang yang diawali dengan niat tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Begitu juga dengan menulis, secara umum pembelajaran menulis di sekolah dasar mempunyai tujuan agar siswa memahami cara menulis berbagai hal yang telah diajarkan serta mampu mengkomunikasikan ide atau pesan melalui tulisan.

Menurut Hartig (dalam Tarigan, 2008 hlm. 25-26) tujuan menulis adalah sebagai berikut :

1. *Assignment purpose* (tujuan penugasan)
Penulis tidak mempunyai tujuan yang timbul dari dalam hatinya. Dia menulis karena mendapatkan tugas atau perintah orang lain. Contohnya seorang siswa yang dihukum gurunya untuk menyalin sebuah kalimat sebanyak 100 kali.
2. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik) Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghibur, memahami perasaan pembaca. Penulis ingin karyanya dapat menyenangkan hidup pembaca. Contohnya adalah para penulis novel
3. *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)
Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan pembaca tentang kebenaran gagasan atau ide yang diutarakan oleh penulis.
4. *Informational purpose* (tujuan informasional atau penerangan)
Tulisan yang bertujuan untuk memberi informasi atau keterangan yang diketahui penulis kepada para pembacanya. Contohnya adalah pemaparan suatu kasus yang dilakukan oleh para wartawan.
5. *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)
Tulisan yang bertujuan untuk memperkenalkan, dan menyatakan diri penulis kepada para pembacanya.
6. *Creative purpose* (tujuan kreatif)
Tujuan ini erat hubungannya dengan pernyataan diri. Tetapi keinginan “kreatif” disini melebihi pernyataan diri karena keinginan penulis untuk mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai seni yang tinggi. Contohnya penyair yang menulis puisi.
7. *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi oleh penulis itu sendiri. Penulis menjelaskan dengan cermat pemikiran, gagasan dan masalah-masalahnya sendiri, agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca. Contohnya adalah klarifikasi suatu masalah yang dilakukan oleh seseorang.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan menulis yang mempunyai keterkaitan dengan materi pantun yaitu pada tujuan menulis nomor 2 yaitu *Altruistic purpose* (tujuan altruistik) dimana penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghibur, memahami perasaan pembaca. Penulis ingin karyanya dapat menyenangkan hidup pembaca. Kaitannya yaitu ketika siswa membuat pantun jenaka dan teka-teki maka pembaca akan terhibur dengan isi karya pantunnya.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi siswa dalam mengembangkan aspek-aspek keterampilan berbahasa dan menghargai serta bangga menggunakan bahasa Indonesia dan juga dengan menulis seseorang dapat menuangkan pikiran dan gagasannya dalam sebuah tulisan yang akan dibaca oleh para pembaca.

E. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis

Seseorang dapat dikatakan telah mampu menulis dengan baik jika dapat mengungkapkan maksudnya dengan jelas sehingga orang lain dapat memahami apa yang diungkapkannya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Morsey (dalam Tarigan 2008, hlm. 20) bahwa

Tulisan dikemukakan oleh orang-orang terpelajar untuk merekam, meyakinkan, melaporkan, serta mempengaruhi orang lain dan maksud serta tujuan tersebut hanya bisa tercapai dengan baik oleh orang-orang (para penulis) yang dapat menyusun pikirannya serta mengutarakannya dengan jelas (mudah dipahami); Kejelasan tersebut dapat bergantung pada pikiran, susunan/organisasi, penggunaan kata-kata, dan struktur kalimat yang cerah.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi seorang penulis yang baik sekurang-kurangnya harus dapat memiliki kepekaan terhadap keadaan sekitarnya agar tujuan penulisannya dapat dipahami oleh pembaca.

F. Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar

Pembahasan mengenai pembelajaran menulis di Sekolah Dasar (SD) di dalam penelitian ini berkaitan dengan keterampilan berbahasa yang dijadikan penelitian

yaitu mengenai keterampilan menulis, khususnya menulis pantun. Oleh karena itu, pembahasan mengenai pembelajaran menulis di SD dipaparkan di dalam kajian pustaka pada bab ini.

Pada hakikatnya proses pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan belajar dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru, siswa, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Djamarah & Zain (2002, hlm. 11) “Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa belajar adalah suatu proses yang merubah perilaku individu menjadi lebih baik.

Menurut Syah (2011, hlm. 90) “Secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.” dalam artian belajar dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sehingga pola tingkah laku hasil belajar cenderung tidak berubah.

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas dapat diperoleh sebuah kesimpulan bahwa belajar adalah proses perubahan seluruh tingkah laku seorang individu yang diperoleh dari hasil pengalaman yang dilakukan secara sadar, sehingga perubahan tingkah laku tersebut cenderung tidak berubah.

Selanjutnya yaitu definisi mengajar, definisi mengajar dikemukakan oleh Sudjana (Djamarah & Zain, 2002, hlm. 45) bahwa ‘Mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar’. Sehingga, dapat dijelaskan bahwa mengajar adalah suatu proses untuk memberikan sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan bimbingan kepada siswa agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran di kelas kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru harus terjalin dengan baik dan kondusif. Guru harus dapat memfasilitasi siswa untuk dapat belajar dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dikemukakan oleh Resmini dkk. (2007, hlm. 15) bahwa.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Bahasa Indonesia ini harus mengacu pada prinsip-prinsip praktik pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi

peserta didik secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki, kebutuhan peserta didik, keadaan sekolah, dan tuntutan kehidupan di masa depan. Dengan demikian, guru mampu mengembangkan gagasan tentang strategi mengajar yang sesuai dengan standar yang diharapkan dengan materi ajar yang aktual.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya harus dilakukan dengan mengacu pada prinsip pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif.

G. Menulis Di Kelas IV SD

Proses pembelajaran menulis di kelas tinggi lebih menekankan agar siswa dapat menghasilkan tulisan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Di dalam penelitian ini, subjek penelitian yang digunakan adalah kelas IV SDN Sukamulya. Beberapa materi ajar bahasa Indonesia tentang menulis yang ada di dalam KTSP, khususnya Kelas IV adalah sebagai berikut,

Tabel 2.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester I
Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 26)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>Menulis</p> <p>Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk percakapan, petunjuk, cerita dan surat.</p>	<p>4.1 Melengkapi percakapan yang belum selesai dengan memperhatikan penggunaan ejaan (tanda titik dua, dan tanda petik).</p> <p>4.2 Menulis petunjuk untuk melakukan sesuatu atau penjelasan tentang cara membuat sesuatu.</p> <p>4.3 Melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) dengan menggunakan kata/kalimat yang tepat sehingga menjadi cerita yang padu.</p> <p>4.4 Menulis surat untuk teman sebaya tentang pengalaman atau cita-cita dengan bahasa yang baik dan benar dan memperhatikan penggunaan</p>

	ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll.)
--	--

Tabel 2.1 di atas menjelaskan bahwa pembelajaran menulis di kelas IV semester satu terdiri dari beberapa bentuk tulisan diantaranya teks percakapan, teks petunjuk, teks cerita, dan surat.

Tabel 2.2
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester II
Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 27)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>Menulis</p> <p>Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak.</p>	<p>8.1 Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll.).</p> <p>8.2 Menulis pengumuman dengan bahasa yang baik dan benar serta memperhatikan penggunaan ejaan.</p> <p>8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.</p>

Tabel 2.2 di atas menjelaskan bahwa pembelajaran menulis di kelas IV semester dua terdiri dari pembelajaran menulis sebuah karangan dengan tema atau topik yang bebas, menulis sebuah pengumuman, dan menulis sebuah pantun. Dengan adanya pembelajaran menulis tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis dengan baik dan benar.

3. Pantun

a. Pengertian Pantun

Karya sastra secara garis besar berupa prosa, drama, dan puisi. Salah satu bentuk puisi adalah pantun. Pantun merupakan salah satu hasil karya bangsa Indonesia sendiri yang berisi perumpamaan atau ibarat. Pantun dapat untuk menyatakan segala macam perasaan atau curahan hati, baik menyatakan perasaan senang, sedih, cinta, benci, jenaka, ataupun nasihat agama, adat dan sebagainya.

Pangesti (2014, hlm. 13) mengemukakan bahwa “pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dalam bahasa-bahasa Nusantara.” Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pantun merupakan bentuk puisi yang digunakan untuk bertanya jawab antara dua orang misalnya antara laki-laki dan wanita yang isinya merupakan sebuah perasaan hatinya.

Zulfahnur dkk (1996, hlm. 90) mengemukakan bahwa “Pantun biasanya terdiri atas empat baris, bersajak a-b-a-b, dua baris pertama sampirannya dan dua baris terakhir isinya.” Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pantun dalam satu bait terdiri dari empat baris dua baris pertama merupakan sampiran dan dua baris terakhir adalah isi dan setiap bait bersajak a-b-a-b.

Sembodo (2010, hlm. 25-26) mengemukakan bahwa “Pantun adalah sajak yang terdiri atas empat baris dalam satu baitnya. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran, sedangkan yang ketiga dan keempat adalah isi.” Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pantun merupakan sajak yang terdiri dari empat baris dalam satu bait dua baris pertama merupakan sampiran pantun dan dua baris terakhir merupakan isi pantun dimana dalam satu bait pantun harus bersajak a-b-a-b.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara yang terdiri dari empat baris, bersajak a-b-a-b baris pertama dan kedua merupakan sampiran sedangkan baris ketiga dan keempat merupakan isi.

b. Ciri - Ciri Pantun

Pantun pada dasarnya sebuah karya sastra yang terikat aturan-aturan persajakan tertentu. Pantun sendiri merupakan bentuk dari puisi lama. Pantun dibagi kedalam dua bagian yaitu sampiran dan isi pantun. Sampiran merupakan pembayang yang mengatur rima selanjutnya. Sedangkan isi merupakan maksud yang ingin disampaikan. Menurut Darmadi & Nirbaya (2008, hlm. 90), pantun memiliki ciri- ciri sebagai berikut :

- a. Satu bait pantun terdiri dari 4 baris
- b. Setiap baris terdiri atas 8 – 12 suku kata
- c. Bersajak A-B-A-B
- d. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran
- e. Baris ketiga dan keempat merupakan isi

Dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa pantun memiliki ciri-ciri yang berkesinambungan antar satu dengan lainnya karena dalam satu bait pantun terdiri dari empat baris pada setiap barisnya terdiri dari 8-12 jumlah suku kata.

c. Jenis - Jenis Pantun

Berdasarkan isinya pantun dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti pantun agama, pantun nasihat, pantun adat, pantun budi dan pantun jenaka.

Menurut Pangesti (2014, hlm. 9-10) jenis-jenis pantun sebagai berikut :

- 1) Pantun Agama
 - Banyak bulan perkara bulan
 - Tidak semulia bulan puasa
 - Banyak tuhan perkara tuhan
 - Tidak semulia Tuhan Yang Esa
- 2) Pantun Adat
 - Menanam kelapa di Pulau Bukum
 - Tinggi sedepa sudah berbuah
 - Adat berula dengan hukum
 - Hukum bersandar di Kitabullah
- 3) Pantun Budi
 - Bunga cinta di atas batu
 - Daunnya lepas ke dalam ruang
 - Adat budaya tidak berlaku
 - Sebabnya emas budi terbang
- 4) Pantun Jenaka
 - Elok berjalan kota tua
 - Kiri kanan berbatang sepat
 - Elok berbini orang tua
 - Perut kenyang ajaran dapat

d. Cara Menulis Pantun

Kemampuan menulis pantun pada siswa dipengaruhi oleh daya imajinasi dan kreativitas siswa. Bagi sebagian besar siswa, menulis pantun dianggap sebagai pelajaran yang sulit. 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 menulis pantun, hal yang harus diperhatikan ialah membuat topik atau tema terlebih dahulu, sama halnya jika hendak membuat karangan yang lain. Tema dalam penulisan pantun sangat penting, karena dengan tema, pantun yang dibuat oleh siswa akan lebih terarah kepada sesuatu maksud yang diharapkan.

Memang diakui, adanya sedikit pengekanan kreativitas bagi siswa dalam menulis pantun, jika menggunakan tema yang sempit.

Oleh karena itu, guru harus lebih bijaksana dalam memilih tema yang didalamnya dapat mengandung atau mencakup berbagai permasalahan keseharian. Tema yang cocok diberikan dalam proses pembelajaran misalnya saja tema persahabatan, ketekunan dan kapatuhan. Misalnya, siswa akan membuat pantun dengan tema ketekunan dengan mengambil topik tekun belajar. Hal pertama yang harus dilakukan ialah membuat isinya terlebih dahulu. Untuk membuat isi harus diingat bahwa pantun terdiri atas empat baris. Dua baris pertama sampiran, dan dua baris berikutnya ialah isi. Jadi, permasalahan belajar tersebut dapat disusun dalam dua baris kalimat, yang setiap baris kalimatnya terdiri atas empat kata dan berkisar antara 8 sampai 12 suku kata. Hal ini sejalan dengan pendapat Irene dkk (2014, hlm. 50-51) bahwa langkah-langkah untuk membuat sebuah pantun adalah sebagai berikut

- 1) Tentukan tema pantun yang akan dibuat.
- 2) Pilihlah jenis pantun yang akan kamu buat, misalnya pantun jenaka, pantun nasihat, pantun teka-teki, atau jenis pantun lainnya.
- 3) Mulailah menuliskan terlebih dahulu isi pantun, yaitu baris ketiga dan keempat.
- 4) Selanjutnya, baru membuat sampirannya. Kalimat sampiran tidak harus berhubungan dengan isinya.
- 5) Langkah terakhir adalah menggabungkan sampiran dengan isi pantun. Perhatikan contoh langkah pembuatan pantun berikut!

Tema pantun	: Hormat kepada ibu
Jenis pantun	: Nasihat
Isi	: Anak harus menghormati ibu Karena surga ada ditelapak kakinya
Sampiran	: Memakai baju berwarna ungu Cantik sekali dipandanginya
Gabungkan Sampiran dan Isi	: Memakai baju berwarna ungu Cantik sekali dipandanginya Anak harus menghormati ibu Karena surga ada ditelapak kakinya

Kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk tulisan juga berpengaruh dalam keberhasilan membuat pantun. Pantun yang dibuat harus dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan. Salah satu tujuan menulis adalah untuk mengkomunikasikan ide melalui tulisan, karena itulah, jika siswa mampu menyampaikan pesannya melalui pantun, berarti ia telah berhasil

membuat pantun. Sehingga dapat disimpulkan pantun berperan sebagai alat penguat dalam penyampaian pesan.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan bersama lainnya. Tidak dikatakan Pembelajaran Kooperatif jika para siswa duduk bersama didalam kelompok-kelompok kecil tetapi sendiri-sendiri didalam menyelesaikan masalah. Juga bukan Pembelajaran Kooperatif jika menyelesaikan tugas diserahkan pada salah seorang anggota kelompok. Pembelajaran Kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagaimana sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas. Ada beberapa para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian kooperatif :

Roger Dkk (dalam Huda, 2014, hlm. 29) mengemukakan bahwa 'Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh suatu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.' Berdasarkan pendapat di atas dapat dijabarkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan belajar kelompok yang dimana setiap kelompok bersama anggota kelompoknya bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompoknya.

Parker (dalam Huda, 2014, hlm. 29) mendefinisikan bahwa 'Kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama.' Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa pada saat pembelajaran berkelompok masing-masing anggota kelompok dapat saling berinteraksi mengemukakan pendapatnya dan mengerjakan bersama-sama dalam menyelesaikan tugas kelompoknya.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebagai pembentukan kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari siswa-siswa yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa lain.

Dalam kegiatan kooperatif siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan. Belajar adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerjasama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok.

Sadker dan Sadker (dalam Huda, 2014, hlm. 66) pembelajaran kooperatif memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut

- 1) Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi.
- 2) Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang besar untuk belajar.
- 3) Dalam pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (interpedensi positif) untuk proses belajar mereka nanti.
- 4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman- temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda- beda.

b. Teknik-Teknik Pembelajaran Kooperatif

Sebagai seorang guru yang profesional, disamping harus memiliki pengetahuan yang luas, gurupun harus memiliki model, teknik ataupun strategi-strategi pembelajaran. model pembelajaran ini. pendapat Suprijono (2012, hlm. 58) bahwa “Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama”.Tentu saja tidak sekedar memiliki model, teknik ataupun strategi-strategi tersebut yang terpenting adalah guru mampu melaksanakan atau menggunakannya diruang kelas sesuai dengan tujuan tertentu untuk siswa tertentu pula. Guru yang ingin maju dan berkembang senantiasa memiliki persediaan modal, teknik ataupun strategi-strategi pembelajaran yang pasti akan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Dalam Pembelajaran Kooperatif menurut Huda (2014, hlm. 134-151) menyajikan beberapa teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam semua

mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Teknik-teknik Pembelajaran Kooperatif itu adalah sebagai berikut

- 1) Mencari pasangan (*Make a Match*)
- 2) Berkirim salam dan soal
- 3) Kepala bernomor
- 4) Kepala bernomor terstruktur (*Numbered Heads Together*)
- 5) Dua tinggal dua tamu
- 6) Keliling kelompok
- 7) Kancing gemerincing
- 8) Keliling kelas
- 9) Lingkaran dalam lingkaran luar
- 10) Tari bambu
- 11) Jigsaw
- 12) Bercerita berpasangan

- a) Mencari pasangan (*make a mach*)

Teknik mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Lorna Curran . Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

- b) Berkirim salam dan soal

Teknik berkirim salam dan soal, memberi kesempatan pada siswa untuk melatih keterampilan dan pengetahuan siswa. Siswa membuat pertanyaan sendiri sehingga akan merasa lebih terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh teman-teman sekelasnya.

- c) Kepala bernomor

Teknik kepala bernomor (*Numbered Heads Together*) dikembangkan oleh Kagan. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka.

- d) Kepala bernomor terstruktur

Teknik kepala bernomor terstruktur (*Structured Numbered Heads*) sebagai modifikasi kepala bernomor. Teknik ini memudahkan pembagian tugas. Dengan teknik ini, siswa belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya dalam saling keterkaitan dengan teman-teman dalam kelompoknya.

- e) Dua tinggal dua tamu

Teknik belajar mengajar dua tinggal dua tamu (*two stay two stray*) dikembangkan oleh Kagan. Teknik ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.

f) Keliling kelompok

Dalam kegiatan keliling kelompok, masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain.

g) Kancing gemerincing

Kancing gemerincing dikembangkan oleh Spencer Kagan. Keunggulan kancing gemerincing ini adalah untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok, serta untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berperan serta.

h) Keliling kelas

Dalam kegiatan keliling kelas, masing-masing kelompok mendapat kesempatan untuk memamerkan hasil kerja mereka dan melihat hasil kerja kelompok lain.

i) Lingkaran dalam lingkaran luar

Teknik lingkaran kecil lingkaran besar (*inside outside circle*) dikembangkan oleh Spencer Kagan untuk memberikan kesempatan pada siswa agar saling berbagi informasi pada saat bersamaan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

j) Tari bambu

Teknik ini diberinama tari bambu karena siswa belajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam tari bambu Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia. Keunggulan teknik ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur.

k) Jigsaw

Teknik belajar jigsaw dikembangkan oleh Aronson sebagai metode kooperatif. Teknik ini bisa digunakan dalam pembelajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Dalam teknik ini, guru memperhatikan schemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan schemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna.

l) Bercerita berpasangan

Teknik bercerita berpasangan ini dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengajar, dan materi pelajaran. Teknik ini dapat diterapkan untuk pengajaran membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara.

c. Model kooperatif Teknik *Think Pair Share*

Teknik belajar mengajar berpikir-berpasangan-berbagi (*Think Pair share*) dikembangkan oleh Frank Lyman (dalam Huda, 2014, hlm.136) Teknik ini memungkinkan siswa bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, mengoptimalkan partisipasi siswa, dan memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Model ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Langkah- langkah dalam *Think Pair Share* menurut Huda (2014, hlm. 136-137) adalah

- 1) Siswa ditempatkan dalam kelompok- kelompok. Setiap kelompok terdiri empat anggota/ siswa.
- 2) Guru memberikan tugas pada setiap kelompok.
- 3) Masing-masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri- sendiri terlebih dahulu.
- 4) Kelompok membentuk anggota- anggotanya secara berpasangan. Setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individunya.
- 5) Kedua pasangan lalu bertemu kembali dalam kelompoknya masing-masing untuk *share* hasil diskusi kelompoknya.

Agar lebih jelas, maka akan dipaparkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teknik *Think Pair Share* dengan permainan kartu kata dalam menulis pantun sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan pengertian pantun.
2. Guru menjelaskan jenis- jenis pantun dari segi isinya.
3. Guru memberikan salah satu contoh pantun yang ditulis di papan tulis.
4. Guru meminta salah satu siswa untuk membaca pantun.
5. Guru melakukan tanya jawab mengenai tema dan ciri-ciri dari pantun yang dibaca oleh siswa.
6. Guru menjelaskan ciri-ciri pantun.
7. Guru menjelaskan langkah-langkah menulis pantun.
8. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah disampaikan.
9. Guru membagi siswa menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari empat siswa.
10. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok.
11. Guru meminta masing-masing kelompok untuk melengkapi pantun.
12. Perwakilan kelompok maju ke depan untuk membacakan hasil melengkapi pantun yang ditulis di papan tulis.
13. Guru meminta masing-masing siswa dalam setiap kelompok maju ke depan untuk mengambil salah satu nomor kartu kata yang ditempel di papan tulis.
14. Masing-masing siswa di dalam kelompok mendapatkan kartu kata berbentuk persegi panjang yang dibalik kartu tersebut berisi satu kata yang merupakan salah satu isi dari pantun yang akan dibuat.
15. Siswa mengerjakan LKS sesuai dengan instruksi guru
16. Guru meminta masing-masing siswa memikirkan dan mengerjakan tugas membuat satu bait pantun berdasarkan kata yang ada pada kartu kata tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu. (*Think*)
17. Guru meminta kelompok untuk membentuk anggota-anggotanya secara berpasangan.

18. Setiap pasangan bertugas untuk mendiskusikan dan saling mengoreksi hasil pengerjaan individunya mengenai tema, rima dan jumlah suku kata. (*Pair*)
19. Setelah selesai kedua pasangan lalu bertemu kembali dalam kelompoknya masing-masing untuk berbagi hasil diskusinya. (*Share*)
20. Guru meminta masing-masing kelompok memilih satu pantun terbaik yang akan dibacakan di depan kelas.
21. Masing-masing kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
22. Hasil pengerjaan kelompoknya dikumpulkan kepada guru untuk bahan kesimpulan mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

5. Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, serta dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan menjadi semacam ujian. Pembelajaran yang menyenangkan yaitu pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa. Apabila siswa merasa tidak senang, siswa pasti tidak akan memperhatikan. Karena merasa jenuh, masa bodoh sehingga siswa akan menjadi pasif. Berkaitan dengan hal tersebut guru selaku orang yang berperan penting dalam proses pembelajaran harus pintar-pintar membaca karakteristik setiap siswa sehingga tahu pembelajaran apa yang sebenarnya diinginkan oleh siswa. Untuk dapat menarik perhatian siswa guru dapat mengadakan permainan dalam proses pembelajaran.

Menurut KBBI (2005, hlm. 698) “Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertainkan.” Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dijelaskan bahwa permainan merupakan alat untuk bermain menggunakan barang atau sesuatu yang bisa dimainkan.

Djuanda (2014, hlm. 135) mengemukakan bahwa “Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan”. berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa

permainan adalah suatu aktivitas lebih dari satu orang dengan cara menyenangkan yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan.

Jadi dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan membantu anak dalam mengasah keterampilannya.

b. Manfaat permainan

Permainan bila dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Permainan merupakan sarana untuk mencapai tujuan dalam meningkatkan pembelajaran dan sangat menyenangkan.

Menurut Suyatno (2005, hlm. 14) beberapa manfaat dari permainan diantaranya

- 1) Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat
- 2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- 3) Mengajak orang terlibat penuh
- 4) Meningkatkan proses belajar
- 5) Membangun kreativitas diri
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman
- 8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan yang dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dapat menyingkirkan keseriusan pembelajaran, dapat menjadi obat penghilang stress dan dapat meningkatkan prestasi belajar.

c. Permainan Kartu Kata

Permainan di dalam proses pembelajaran dapat menghilangkan kejemuhan, membuat siswa mudah dan senang mengikuti proses pembelajaran. Suyatno (2010, hlm. 67) mengatakan bahwa

Teknik kartu kata merupakan teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu tersebut berukuran 2 cm lebarnya dan panjangnya 15 cm yang didalamnya 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.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa “kartu kata” adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang berisi unsur bahasa terkecil yang dapat diujarkan atau dituliskan. Pengertian kartu kata dalam penulisan ini adalah suatu kartu yang bertuliskan kata-kata yang digunakan sebagai media atau alat dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan perbendaharaan kata bagi siswa.

Permainan kartu kata dapat diartikan sebagai suatu kegiatan, tindakan atau gerakan siswa sendiri yang terkait dengan peraturan yang telah ditetapkan dengan menggunakan alat kartu kata. Permainan dengan kartu kata tidak hanya menarik tetapi jika diterapkan dengan baik, permainan tersebut juga memberikan kelancaran pada siswa untuk mempraktekkan bicara atau berkomunikasi. Apabila seorang anak sedang melakukan permainan dengan kartu kata, anak tersebut akan merasa terlibat, senang, berusaha mengatasi kesukaran yang dihadapinya, tanpa merasakan waktu yang telah dilalui. Dengan demikian permainan kartu kata dapat membantu mengurangi atau menghilangkan kebosanan dalam belajar, dalam hal ini untuk belajar kemampuan berbahasa.

Permainan dengan kartu kata dapat mengasah ketajaman atau kepekaan penglihatan. Hal tersebut sangat baik untuk dikembangkan, karena akan membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk membaca serta menulis di kemudian hari.

Kartu kata adalah kertas tebal dengan ukuran tertentu yang berisi kata-kata. Permainan kartu kata dalam pantun misalnya diberikan kata sekolah, maka siswa membuat pantun yang didalamnya memuat kata “sekolah”

Di sana gunung di sini gunung

Di tengah-tengah gunung rajabasa

Ke sana bingung ke sini bingung

Lebih baik ke sekolah saja.

Dapat disimpulkan bahwa 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.

6. Teori Belajar Bahasa

a. Behaviorisme

Teori Behaviorisme atau sering disebut sebagai teori tingkah laku, berpandangan bahwa tingkah laku pada diri seorang individu merupakan hasil dari stimulus yang diberikan kepada individu tersebut. Thorndike (dalam Syah, 2011, hlm. 103) mengemukakan bahwa 'Belajar adalah hubungan antara stimulus dan respons.' Respons siswa akan baik jika stimulus yang diberikan oleh guru dapat meningkatkan semangat belajar bagi siswa. Pada saat proses pembelajaran guru harus mempersiapkan pembelajaran yang memuat beberapa strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat memancing semangat siswa untuk terus belajar. Oleh sebab itu, teori ini sangat mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teknik *Think Pair Share* dengan permainan kartu kata dalam menulis pantun, karena adanya kerjasama yang merupakan aspek penting pada

Aminuddin (dalam Djuanda, 2014, hlm. 13) mengemukakan bahwa 'Dalam merencanakan program pengajaran, guru harus secara jelas memperhitungkan hubungan antara materi pelajaran dengan isi pembelajaran (apa yang menjadi bahan pelajaran dengan isi yang harus dikuasai siswa), bentuk latihan, bentuk keterampilan yang diharapkan, dan bentuk perubahan tingkah laku yang tampak secara konkret'. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, guru harus membuat sebuah perencanaan pembelajaran yang matang dilihat dari konsep tujuan, materi ajar, strategi pelaksanaan pembelajaran, dan bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran. Perencanaan yang matang di dalam proses pembelajaran dapat membantu terlaksanakannya proses pembelajaran yang bermakna. Itu sebabnya, sebagai seorang guru harus membuat perencanaan yang matang, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat dengan baik diterima oleh siswa dan menghasilkan respons yang baik dari siswa.

Sudah sepantasnya guru harus menyiapkan pembelajaran dengan baik, termasuk untuk mengembangkan keterampilan menulis pantun. Penerapan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan kartu kata merupakan stimulus bagi siswa agar dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Oleh karena itu, model *think pair share* dengan permainan kartu kata harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin oleh guru agar mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik seperti penggunaan media agar pembelajaran di dalam kelas siswa tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran pendapat Kemp & Dayton (Rahardi, 2003, hlm. 15) mengungkapkan manfaat media pembelajaran, yaitu

- 1) penyampaian materi dapat diseragamkan, 2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, 4) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, 5) media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, 6) media dapat menumbuhkan sikap positif, 7) merubah peran guru ke arah lebih positif dan produktif.

Edward L. Thorndike (dalam Djuanda, 2014, hlm. 9) mengemukakan bahwa “Dalam melakukan kontrol perlu diperhatikan tiga hal yaitu *law of effect* atau kaidah efek, *law of exercise* atau kaidah latihan, *law of readiness* atau kaidah kesiapan.” Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa di dalam suatu proses pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya adalah pembelajaran harus menghasilkan respons yang baik bagi siswa, pembelajaran harus memperhatikan kesiapan siswa, dan pembelajaran harus memberikan latihan secara berulang hingga siswa mampu untuk memahami materi yang diajarkan.

Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru dalam menulis pantun ini mencakup tiga ranah yaitu afektif yang didapat pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran, kemudian kognitif dan psikomotor yang didapat pada soal evaluasi siswa. Sejalan dengan itu Menurut Bloom & Krathwohl (dalam Nara & Siregar, 2010, hlm.35) “yang harus dikuasai oleh siswa tercakup dalam tiga kawasan yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (perilaku), psikomotor (keterampilan).”

b. Teori Kognitivisme

Teori Kognitivisme di dalam ilmu Psikologi sering dikenal sebagai Teori Gestal. Teori Kognitivisme dipelopori oleh Jean Piaget. Di dalam Teori Kognitivisme dikenal istilah asimiliasi dan akomodasi. Asimiliasi adalah suatu keadaan di mana seorang individu dapat dengan mudah memahami pengetahuan yang baru karena pengetahuan yang diterima tidak jauh berbeda dengan pengetahuan awal yang dimiliki. Sedangkan, akomodasi adalah suatu keadaan di mana seorang individu harus mengubah pengetahuan awalnya karena pengetahuan baru yang diterima tidak sesuai dengan pengetahuan awal yang dimiliki. Djuanda (2014, hlm. 16) mengemukakan bahwa “Proses akomodasi ini, bisa saja terjadi ketidakseimbangan (*disequilibrium*), artinya terjadi kebingungan sebab antara pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang datang tidak selaras”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dijelaskan bahwa ketika pengetahuan awal mengenai suatu konsep yang dimiliki seorang individu berbeda dengan pengetahuan yang baru diterima oleh siswa, maka akan terjadi ketimpangan pengetahuan, sehingga individu tersebut harus merubah konsep awal yang telah dimiliki menyesuaikan dengan konsep pengetahuan yang baru.

Aminuddin (dalam Djuanda, 2014, hlm. 17-18) mengemukakan bahwa guru di dalam proses pembelajaran harus memperhatikan.

- 1) Isi pembelajaran dan proses belajarnya sesuai dengan tingkat perkembangan, pengalaman, dan pengetahuan siswa, 2) isi dan proses pembelajaran harus menarik minat dan secara emotif membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan motivasi belajarnya. Sebab itu guru harus memperhitungkan minat, kebermaknaan dan keterkaitan antara materi yang dipilih dengan dunia kehidupan siswa. 3) isi dan proses pembelajarannya harus berhubungan dengan sesuatu yang nyata dan alamiah sehingga dapat dihubungkan dan dibandingkan dengan kenyataan dalam lingkungan kehidupan siswa, 4) isi dan proses pembelajaran harus memiliki nilai fungsional bagi murid dalam kehidupannya sehingga ketika mempelajarinya siswa juga memahami tujuan belajarnya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran khususnya di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru harus memperhatikan konten materi pelajaran. Dalam artian, materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa memiliki isi yang dapat menghubungkan ingatan siswa dengan pengetahuan awalnya. Hal ini sesuai dengan penerapan model kooperatif teknik *think pair share* dengan permainan. Materi ajar yang diberikan juga harus

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan rasa ingin tahu siswa, sehingga materi ajar yang disajikan harus menarik dan menyenangkan untuk dipelajari.

B. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut.

“Jika guru dalam pembelajaran menulis pantun menggunakan penerapan model kooperatif teknik *Think Pair Share* dengan permainan kartu kata, maka keterampilan siswa dalam menulis pantun di kelas IV SDN Sukamulya dapat meningkat”.

