

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran keterampilan menulis menjadi aspek pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendapat porsi lebih besar dari pada keterampilan berbahasa yang lainnya. Hal ini terlihat pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yakni sekitar 70% pembelajarannya adalah keterampilan menulis.

Keterampilan menulis karangan juga sudah ada di jenjang pendidikan dasar termasuk menulis karangan deskripsi. Menulis karangan deskripsi merupakan bentuk karangan yang menggambarkan atau memaparkan dengan kata-kata atas suatu tempat, benda atau keadaan. Tujuan menulis karangan deskripsi penulis mengharapkan pembacanya dapat merasakan dan melihat apa yang dituangkan kedalam karangannya. Karangan deskripsi merupakan hasil pengamatan panca indra yang dituangkan ke dalam kata-kata.

Pembelajaran menulis karangan deskripsi di SD bertujuan agar siswa mampu membuat karangan dengan baik. Karangan yang baik untuk usia mereka adalah memilih dan memilah kata-kata, penggunaan ejaan; tanda baca; dan huruf kapital dengan baik serta kesesuaian isi dengan tema yang ditentukan (Darmadi & Nurbaya, 2008, hlm. 83-84), namun pada kenyataannya menulis karangan di SD belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV B SDN Taktakan 1, diperoleh fakta bahwa hasil kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi masih tergolong. Hal ini dapat diperkuat dengan hasil nilai belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menulis karangan dengan nilai KKM

(Kriteria Ketuntasan Minimal) 64 dan 67% siswa kelas IV memiliki nilai dibawah standar KKM. Dari analisis hasil observasi menulis karangan ditemukan bahwa : (1) siswa belum bisa membuat karangan utuh menjadi paragraf yang padu; (2) siswa banyak menggunakan kata mubazir; (3) siswa belum banyak yang tahu penggunaan huruf kapital dan penggunaan tanda baca yang sesuai dalam karangannya.

Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa kurang adanya perhatian terhadap media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Pada proses pembelajaran menulis karangan siswa hanya mendapatkan perintah untuk membuat suatu karangan tanpa terlebih dahulu diarahkan bagaimana cara menulis karangan yang baik. Dengan alasan kurang adanya waktu untuk membuat media pendamping pelajaran yang efektif.

Sebagai penulis pemula seharusnya siswa dibimbing dalam pembuatan karangan, mulai dari tahap memunculkan gagasan, mengembangkan gagasan kedalam bentuk kalimat dan paragraf sehingga menjadi karangan yang utuh dan padu, mengajarkan penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Banyak cara yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan keterampilan menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media yang menarik dan terus membimbing siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satu cara tersebut adalah dengan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran menulis karangan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arinil pada siswa kelas II SD SDIT Luqman Hakim diperoleh data berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data, terlihat adanya peningkatan pemahaman yang dapat dilihat dari meningkatnya hasil nilai siswa dalam menulis karangan menggunakan media puzzle. (Arinil, 2011). Karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi dengan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (*Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV B SDN Taktakan 1 Kecamatan Taktakan Kota Serang*)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka dalam penelitian ini peneliti memandang perlu adanya perumusan masalah agar tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan penelitian ini dapat lebih terarah. Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan permainan puzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD?
2. Bagaimana hasil pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi di kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui rumusan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui langkah-langkah pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan permainan puzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.
2. Mengetahui hasil pembelajaran menulis karangan deskripsi menggunakan permainan puzzle dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi di kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis, penelitian ini mengembangkan pembelajaran menulis deskripsi yang juga bisa menjadi sarana anak untuk mengembangkan pikiran, gagasan, ide atau pemahamannya dalam bentuk tulisan yang berupa karangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji permasalahan-permasalahan yang bersangkutan dengan keterampilan menulis karangan deskripsi yang lebih luas dan beragam.

2. Manfaat praktis yang dapat diperoleh sebagai berikut.

a) Bagi Guru Kelas

Guru kelas atau wali kelas IV SD dapat menggunakan penelitian ini sebagai contoh untuk menambah pengetahuan penggunaan media dalam proses pembelajaran khususnya dalam bidang studi Bahasa Indonesia.

b) Bagi Peserta Didik

Siswa dapat memahami bentuk karangan deskripsi dengan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan Puzzle yang sekaligus menjadikan siswa berfikir aktif dan kreatif dalam mengungkapkan pemahamannya kedalam sebuah karya tulis.

c) Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk peneliti selanjutnya mengenai pentingnya media pembelajaran sebagai pendamping proses belajar-mengajar dan mengembangkan permainan puzzle sebagai media pembelajaran dalam menulis karangan.

E. Definisi Istilah

1. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis menurut Byrne, 1979 (Saddhono dan Slamet 2014, hlm. 163)

pada hakikatnya bukan sekedar kemampuan menulis simbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata, dan kata-kata disusun menjadi kalimat menurut peraturan tertentu, melainkan keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran kedalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Menulis pada hakikatnya adalah menuangkan pikiran dari apa yang didapat kedalam bentuk bahasa tulis yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan.

2. Karangan Deskripsi

Suparno, 2007 (Zaenudin 2015, hlm. 35-38) menjelaskan bahwa karangan dapat dibagi menjadi 5 bentuk wacana, yaitu : deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Deskripsi (pemerian) adalah karangan yang berupa gambaran atau lukisan yang dibuat oleh penulis sesuai dengan pengamatan, pengalaman, dan perasaan yang dimiliki oleh si penulis.

Dalam karangan deskripsi menciptakan hasil yang mengajak pembacanya ikut merasakan, mengalami dan seolah-olah melihat apa yang dialami oleh penulisnya sendiri. Karangan deskripsi adalah karangan yang didalamnya menuliskan atau menggambarkan sesuatu benda, tempat atau keadaan yang mengajak pembacanya untuk ikut merasakan apa yang disampaikan oleh penulis.

3. Media Pembelajaran

Menurut Komsiyah (2012: 73) “pengertian media sebagai berikut. Kata “Media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”.

Media merupakan perantara dalam proses pembelajaran, sebagai penghubung materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

4. Permainan Puzzle

Puzzle atau games adalah materi yang digunakan untuk memotivasi diri secara nyata dan salah satu daya penarik yang kuat dalam sebuah tantangan. “Puzzle atau games dapat memotivasi diri karena sifatnya yang acak sehingga mampu memicu dan menjadikan sebuah tantangan untuk menyusunnya menjadi sesuatu yang utuh”. Menurut Adenan, 1989.

Permainan puzzle adalah permainan yang hampir sama dengan teka-teki namun disajikan dalam bentuk gambar yang acak sehingga mampu memberikan tantangan.

