

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Bahasa Indonesia yang baik dapat kita peroleh dari pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah, khususnya di jenjang awal yaitu SD. Selain diperlukan karena alasan mendapatkan bahasa yang baik untuk berinteraksi, pembelajaran bahasa Indonesia juga diperlukan karena pengetahuan-pengetahuan di dalamnya yang dapat membantu seseorang melakukan kegiatan sehari-hari.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting yang harus dikuasai oleh siswa adalah menulis. Dengan menulis, siswa bisa menuangkan gagasan, pemikiran-pemikirannya untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan menulis, siswa bisa lebih memahami dan mengulang pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Tarigan (2008, hlm. 22) “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Rusyana (dalam Cahyani & Rosmana 2006, hlm. 97) juga berpendapat mengenai pengertian menulis, “Menulis adalah mengutarakan sesuatu secara tertulis dengan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun”. Sebelum menuangkan secara tertulis, bahasa yang baik adalah bahasa yang mengandung pesan atau makna yang jelas agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa yang dimaksud dengan menulis adalah menuangkan segala gagasan, ataupun ide secara tertulis berupa lambang-lambang grafik bermakna menggunakan bahasa yang terpilih serta tersusun dengan baik agar dapat dipahami oleh pembaca. Dalam sebuah jurnal yang ditulis Multafifin (2015) menyatakan bahwa menulis merupakan menuangkan suatu tulisan pada media tertentu untuk membuat sebuah informasi.

Di sekolah dasar banyak sekali materi yang berkaitan dengan keterampilan menulis untuk menunjang siswa terampil dalam menuangkan segala pikirannya ke dalam bentuk tulisan. Salah satunya adalah pada kompetensi dasar 8.3 kelas IV semester 2 yaitu membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun. Setelah siswa belajar menulis pantun, diharapkan siswa menjadi lebih terampil dalam menulis.

Pantun adalah puisi lama yang terdiri dari empat baris dengan rima a-b-a-b. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Andriani (2012, hlm. 196) yang menyatakan "Pantun merupakan khazanah lisan Melayu tradisional yang terdiri dari empat baris yang mandiri dengan skema rima abab". Pantun memiliki empat ciri, yaitu setiap bait pada pantun terdiri dari empat baris, pantun memiliki rima a-b-a-b, setiap baris pada pantun harus memiliki 8-12 jumlah suku kata, ciri terakhir adalah baris kesatu dan kedua merupakan sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi.

Terdapat beberapa pendapat dari para ahli yang menyatakan pantun dikatakan baik berdasarkan hubungan antara sampiran dengan isi pada sebuah pantun. Hooykaass (dalam Latifah, 2015, hlm. 27) mengatakan bahwa "Pantun yang baik, terdapat hubungan makna tersembunyi dalam sampiran, sedangkan pada pantun kurang baik, hubungan tersebut semata-mata hanya untuk keperluan persamaan bunyi". Menurut Hooykaass bahwa pantun dikatakan baik karena antara ke dua baris sampiran dan kedua baris isi terdapat makna yang saling berhubungan, tidak hanya sekedar untuk keperluan persamaan bunyi agar enak ketika pengucapan.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Effendy. Effendy (dalam Latifah, 2015, hlm. 27) mengatakan bahwa "Pantun yang baik dengan sebutan pantun sempurna atau penuh, dan pantun yang kurang baik dengan sebutan pantun tak penuh karena sampiran dan isi sama-sama mengandung makna yang dalam". Jadi, pantun dikatakan baik ketika antara sampiran dengan isi sebuah pantun mempunyai hubungan karena memiliki makna di dalamnya yang tidak hanya sekedar untuk menyamakan bunyi tiap baris pantun.

Peneliti di sini melakukan observasi mengenai kompetensi dasar 8.3 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV-A SD Negeri Padasuka 1 Kecamatan

Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, di mana siswa diharuskan untuk membuat sebuah pantun anak tentang berbagai tema dengan memperhatikan empat ciri pantun. Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan, masih banyak siswa kesulitan dalam membuat pantun sehingga hasilnya hanya dua orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dari 28 jumlah siswa kelas IV-A. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton di mana guru lebih banyak yang menguasai jalannya pembelajaran, sehingga fokus siswa terhadap pembelajaran pun kurang mendapat perhatian dengan baik. Saat pembelajaran pun kegaduhan terjadi, siswa lebih sering mengobrol dengan tema-temannya, memainkan mainan yang dibeli saat istirahat, bahkan beberapa orang sering keluar masuk dengan berbagai alasan. Saat pemberian evaluasi pun terlihat banyak siswa yang kebingungan mengenai perintah dari soal yang diberikan. Contohnya pada soal nomor 3, sebelum siswa mengerjakan soal, siswa bertanya-tanya mengenai perintah soal dimana siswa harus memindahkan bagian sampiran dan isi pada sebuah pantun sebagai jawaban dari soalnya.

Soal evaluasi yang diberikan terdiri dari 4 soal. Untuk soal nomor 1 sampai 3 merupakan soal yang mengukur kognitif siswa dan untuk soal nomor 4 merupakan soal yang mengukur aspek keterampilan yang mengharuskan siswa membuat sebuah pantun anak tentang berbagai tema berdasarkan ciri-ciri pantun. Aspek penilaian yang digunakan pada kompetensi dasar ini adalah menjelaskan pengertian pantun, mengidentifikasi ciri-ciri pantun, membuat sebuah pantun dengan memperhatikan ciri-ciri pantun serta kesesuaian tema pantun. Adapun data hasil tes yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.1**  
**Data Awal Hasil Tes Belajar Siswa**

No.	Nama	Soal No.															Jumlah Skor	Nilai	Ketuntasan				
		1			2				3			4							T	BT			
		0	1	2	0	1	2	3	4	0	1	2	Tema	Baris	Suku Kata	Rima					Sampiran & Isi		
1	Rizki F.		√			√					√					1	1	1	1	8	62		√
2	Denis Y.		√					√			√									6	46		√
3	Sutisna A.		√			√					√									3	23		√
4	Rezi A.	√			√					√										0	0		√
5	Seli M.		√					√			√									5	38		√
6	Alisa F.		√				√				√									5	38		√
7	Siti A.		√					√			√									6	46		√
8	Siska F.			√					√		√									8	62		√
9	Giri A.	√					√				√									4	31		√
10	Raitasya			√			√				√				1	1	1	1	10	77	√		
11	Tia R.			√					√		√				1	1	1	1	12	92	√		
12	Ela L.	√			√						√				1		1	1	4	31		√	
13	Devani			√			√				√								6	46		√	
14	Kurnia S.	√				√					√								2	15		√	
15	Suhendra		√			√					√				1	1	1	1	7	54		√	
16	Rini R.		√			√					√								3	23		√	
17	Fajar H.		√				√				√								5	38		√	

No.	Nama	soal no.															Jumlah Skor	Nilai	Ketuntasan		
		1			2				3			4							T	BT	
		0	1	2	0	1	2	3	4	0	1	2	Tema	Baris	Suku Kata	Rima					Sampiran & Isi
18	Mila R.	√			√					√				1	1	0	0	2	15		√
19	Rizka A.			√			√					√						6	46		√
20	Arqiza Z.		√					√				√						6	46		√
21	Siska N.		√					√				√						6	46		√
22	Wulan S.			√					√			√						8	62		√
23	Syalwa S.		√				√				√							4	31		√
24	Evan J.		√				√				√			1	0	1	1	7	54		√
25	Fikar S.		√			√					√							3	23		√
26	Alan R.		√			√					√			1	0	1	1	7	54		√
27	Edi K.	√			√					√								0	0		√
28	Reva O.	√			√					√								0	0		√
Jumlah		7	15	6	5	7	8	5	3	4	9	15	0	8	5	7	7			2	26
Rata-rata		0,25	0,54	0,21	0,18	0,25	0,29	0,18	0,11	0,14	0,32	0,54	0	0,29	0,18	0,25	0,25			0,07	0,93
Persentase (%)		25	54	21	18	25	29	18	11	14	32	54	0	29	18	25	25			7	93

Keterangan untuk soal nomor 4:

A = Kesesuaian antara pantun yang dibuat dengan tema yang ditentukan

B = Kesesuaian antara pantun yang dibuat dengan ciri pantun pertama yaitu satu bait terdiri dari empat baris

C = Kesesuaian antara pantun yang dibuat dengan ciri pantun kedua yaitu satu baris terdiri dari 8-12 suku kata

D = Kesesuaian antara pantun yang dibuat dengan ciri pantun ketiga yaitu rima a-b-a-b

E = Kesesuaian antara pantun yang dibuat dengan ciri pantun keempat yaitu baris 1 dan 2 sampiran, baris 3 dan 4 isi

Dari hasil tes aspek kognitif nomor 1 yaitu menjelaskan pengertian pantun, ada enam siswa atau 21% dari 28 orang siswa memperoleh skor dua yang dapat menjelaskan pengertian pantun dengan tepat, lima belas siswa atau 0,54% dari 28 orang siswa memperoleh skor satu, sisanya tujuh siswa atau 25% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor nol.

Dari hasil tes aspek kognitif nomor 2 menyebutkan ciri-ciri pantun, ada tiga siswa atau 11% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor empat yang dapat menyebutkan empat ciri pantun, lima siswa atau 18% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor tiga, delapan siswa atau 29% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor dua, tujuh siswa atau 25% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu, dan lima siswa atau 18% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor nol.

Dari hasil tes aspek kognitif nomor 3 mengidentifikasi sampiran dan isi, ada lima belas siswa atau 54% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor dua, sembilan siswa atau 32% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu, sisanya empat siswa atau 14% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor nol.

Berdasarkan hasil tes aspek keterampilan membuat sebuah pantun dengan memperhatikan tema yang ditentukan yaitu Indonesia, ada nol siswa atau 0% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor nol mengenai kesesuaian pantun dengan tema, delapan siswa atau 29% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu mengenai kesesuaian pantun dengan ciri pertama, lima siswa atau 18% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor satu mengenai kesesuaian pantun dengan ciri kedua, tujuh siswa atau 25% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor 1 mengenai kesesuaian pantun dengan ciri ketiga, dan tujuh siswa atau 25% dari 28 orang siswa yang memperoleh skor 1 mengenai kesesuaian pantun dengan ciri pantun keempat.

Berdasarkan data awal tersebut pada pembelajaran menulis pantun anak tentang berbagai tema dengan memperhatikan ciri-ciri pantun, peneliti menemukan berbagai permasalahan dari aktifitas siswa maupun dari kinerja guru. Adapun data hasil aktifitas siswa dalam pembelajaran menulis pantun adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran. Siswa sering mengobrol dengan teman-temannya, memainkan mainan yang dibeli saat istirahat, bahkan beberapa orang sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan sehingga mengganggu saat pembelajaran.
2. Kurangnya antusiasme siswa dalam membuat sebuah pantun. Dalam waktu yang telah ditentukan untuk mengerjakan tugas yaitu membuat sebuah pantun, beberapa orang siswa belum menyelesaikan tugas tersebut
3. Kurangnya kemampuan siswa mengenai pengertian dari pantun serta menyebutkan ciri-ciri pantun.
4. Kurangnya kemampuan siswa dalam menulis pantun berdasarkan kesesuaian tema serta ciri-ciri pantun.

Sedangkan kinerja guru pada pembelajaran menulis pantun anak tentang berbagai tema dengan memperhatikan ciri-ciri pantun di kelas IV-A di SDN Padasuka 1 adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran
2. Guru kurang menggunakan model, media atau permainan saat pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran kurang menarik.
3. Guru masih kurang dalam mengelola kelas, sehingga siswa saat pembelajaran ribut.
4. Guru hanya memberikan satu contoh pantun kepada siswa, sehingga saat evaluasi siswa masih kebingungan.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin memperbaiki pembelajaran pada proses dan hasil. Proses lebih kepada aktivitas siswa serta kinerja guru saat pembelajaran berlangsung, dan hasil lebih kepada hasil tes untuk melihat kemampuan siswa. Untuk itu peneliti menerapkan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV-A SDN Padasuka 1 pada materi membuat pantun.

## **B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan paparan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1?
- b. Bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1?
- c. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan penerapan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1?
- d. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis siswa dengan menerapkan permainan “Pantun cerdas” pada materi menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1?

### **2. Pemecahan Masalah Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas pada materi membuat pantun anak, peneliti bermaksud untuk memperbaiki keterampilan menulis pantun siswa dengan menerapkan permainan “pantun cerdas” pada materi pantun di kelas IV-A SDN Padasuka 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

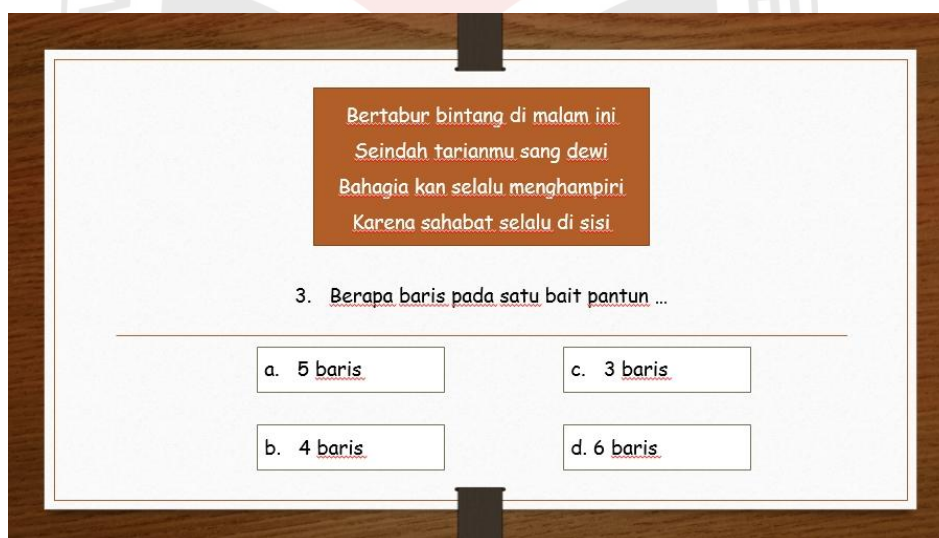
Dunia anak merupakan dunia bermain, dengan menggunakan permainan siswa akan tertarik untuk mengikuti jalannya pembelajaran sehingga pembelajaran akan bermakna. Siswa tidak akan merasa jenuh, siswa akan memperlihatkan antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tidak hanya kesenangan saja yang di dapat dari bermain, tetapi dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak. Seperti yang dikatakan Djuanda (2006, hlm. 86) “Fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativitas, dan perkembangan fisik anak”.



Permainan “Pantun cerdas” merupakan permainan berbasis teknologi yang mengharuskan siswa dalam setiap kelompok harus menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan tepat dan benar. Tujuan dari berkelompok sendiri adalah agar setiap individu dapat belajar berinteraksi, bekerja sama serta bersosialisasi.

Permainan “pantun cerdas” dapat memperbaiki keterampilan menulis pantun siswa. Seperti yang kita ketahui pantun memiliki empat ciri, pertama, setiap bait pada pantun terdiri dari empat baris; kedua, pantun memiliki rima a-b-a-b; ketiga, setiap baris pada pantun harus memiliki 8-12 jumlah suku kata; keempat, baris kesatu dan kedua merupakan sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi.

Siswa akan memahami ciri pantun pertama yaitu dengan mengisi sebuah soal yang di dalamnya terdapat satu bait pantun terdiri dari empat baris sebagai rujukan memilih jawaban yang tepat. Siswa harus memilih jawaban berapa baris pada satu bait pantun dengan melihat pantun yang tertera. Setelah siswa melihat pantun yang tertera yang berjumlah empat baris, tentunya siswa akan memilih sekaligus mengerti bahwa pantun memiliki empat baris.



**Gambar 1.1 Soal Menentukan Baris pada Satu Bait Pantun Sebagai Ciri Pantun**

Siswa akan memahami ciri pantun kedua yaitu dengan membuktikan bahwa rima pantun adalah a-b-a-b. Siswa harus menyusun sebuah pantun acak dengan benar. Agar pantun tersebut tersusun dengan benar siswa harus mengklik pada

setiap baris pantun acak, lalu mendengarkan bunyi yang keluar. Siswa harus memahami bahwa bunyi yang sama pada suatu baris berarti memiliki rima yang sama juga. Terakhir, siswa harus menyusun pantun acak tersebut dengan baik dan benar.

4. Buktikan bahwa rima sebuah pantun adalah a-b-a-b dengan cara klik pada pantun acak di bawah ini, dengarkan bunyi yang keluar, kemudian susunlah menjadi pantun yang benar...

1 Sahabat yang baik dan juga tampan

2 Satu, dua, tiga, empat

3 Betapa senangnya punya sahabat

4 Lima, enam, tujuh, delapan

A. 2, 3, 4, 1      C. 2, 4, 3, 1

B. 3, 4, 1, 2      D. 2, 4, 1, 3

**Gambar 1.2 Soal Membuktikan Rima A-B-A-B Sebagai Ciri Pantun**

Siswa akan memahami ciri pantun ketiga yaitu dengan memperhatikan sebuah pantun yang tertera pada soal, di mana pantun tersebut pada mulanya akan muncul setiap suku kata perbaris. Siswa harus memperhatikan dan menghitung setiap suku kata yang muncul. Dari sinilah siswa akan mengetahui bahwa, pantun memiliki 8-12 jumlah suku kata.

5. Amati berapa jumlah suku kata perbaris pada pantun di bawah ini..

Ma kan mie di Fi li pi na  
 Ma kan ke tu pat di Ma lay si a  
 Tak per nah ha ti i ni me ra na  
 Ka re na sa ha bat se la lu se ti a

a. Memiliki 7-12 jumlah suku kata      c. Memiliki 8-12 jumlah suku kata

b. Memiliki 5-10 jumlah suku kata      d. Memiliki 6-8 jumlah suku kata

**Gambar 1.3 Soal Menentukan Jumlah Suku Kata Perbaris Sebagai Ciri Pantun**

Terakhir siswa harus memahami bahwa baris kesatu dan kedua merupakan sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi. Agar siswa mengerti, siswa diharuskan melengkapi sebuah pantun rumpang dengan benar, di mana baris kesatu mempunyai *background* hijau dan baris keempat mempunyai *background* kuning. Karena baris kesatu mempunyai *background* hijau, maka siswa harus mengisi baris kedua dengan *background* hijau juga, yang menyatakan bahwa baris kesatu dan kedua yang mempunyai *background* hijau merupakan sampiran dan begitu pun dengan menentukan isi.

6. Perhatikan pantun di bawah ini. Sampiran dan isi pantun yang benar dari pantun di bawah ini adalah ...

Pergi berlayar dengan perahu
.....
.....
Semoga kita tetap bersatu

---

<p>a. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr style="background-color: #00B0F0; color: white;"> <td style="padding: 2px;">Sampai menangis tersedu-sedu</td> </tr> <tr style="background-color: #FFDAB9;"> <td style="padding: 2px;">Wahai temanku tersayang</td> </tr> </table></p> <p>b. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr style="background-color: #90EE90;"> <td style="padding: 2px;">Ketemu hiu beranak satu</td> </tr> <tr style="background-color: #FFFF00;"> <td style="padding: 2px;">Hanya kamu teman baikku</td> </tr> </table></p>	Sampai menangis tersedu-sedu	Wahai temanku tersayang	Ketemu hiu beranak satu	Hanya kamu teman baikku	<p>c. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr style="background-color: #FF0000; color: white;"> <td style="padding: 2px;">Untuk aku minan jemu</td> </tr> <tr style="background-color: #D3D3D3;"> <td style="padding: 2px;">Kemanapun kamu mau pergi</td> </tr> </table></p> <p>d. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr style="background-color: #8B0000; color: white;"> <td style="padding: 2px;">Jangan lupa bawa handuk</td> </tr> <tr style="background-color: #654321;"> <td style="padding: 2px;">Hai kamu yang manis</td> </tr> </table></p>	Untuk aku minan jemu	Kemanapun kamu mau pergi	Jangan lupa bawa handuk	Hai kamu yang manis
Sampai menangis tersedu-sedu									
Wahai temanku tersayang									
Ketemu hiu beranak satu									
Hanya kamu teman baikku									
Untuk aku minan jemu									
Kemanapun kamu mau pergi									
Jangan lupa bawa handuk									
Hai kamu yang manis									

**Gambar 1.4 Soal Menentukan Sampiran dan Isi Sebuah Pantun Sebagai Ciri Pantun**

Dari hal itulah siswa akan memahami sekaligus mengerti betul mengenai sebuah pantun. Adapun prosedur pelaksanaan pembelajaran menulis pantun anak tentang berbagai tema menggunakan permainan “Pantun cerdas” sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan.
- b. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen untuk melakukan permainan “pantun cerdas”
- c. Guru memberikan arahan kepada seluruh siswa mengenai peraturan permainan “Pantun cerdas”
- d. Guru menyuruh siswa untuk duduk bersama anggota kelompoknya

- e. Tahap selanjutnya adalah setiap kelompok yang dipanggil secara acak harus maju ke depan untuk melakukan permainan “Pantun cerdas”. Setiap siswa dalam kelompok memainkan permainan “Pantun cerdas” secara individual, tetapi tetap bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk memilih jawaban yang benar, di mana siswa harus menjawab satu atau dua pertanyaan untuk satu orang siswa pada laptop yang disediakan guru
- f. Jika siswa salah dalam mengisi pertanyaan, siswa tersebut harus mengulang kembali untuk mencari jawaban yang benar
- g. Setelah semua pertanyaan diselesaikan. Guru memberikan satu catatan guru pada setiap kelompok. Catatan guru tersebut berkaitan dengan pertanyaan yang tertera pada permainan “Pantun cerdas”
- h. Setiap kelompok kembali ke meja masing untuk mendiskusikan catatan guru tersebut
- i. Setelah kelompok mendiskusikan catatan guru, perwakilan kelompok mempresentasikannya di depan kelas
- j. Siswa bersama guru mengoreksi hasil pekerjaan setiap kelompok
- k. Guru memberikan penilaian untuk menentukan kelompok yang menang dari permainan “Pantun cerdas”. Kelompok yang menang adalah kelompok yang banyak menjawab pertanyaan dengan benar dalam satu kali menjawab.

Berikut target proses dan target hasil yang ingin dicapai dalam menerapkan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi pantun di kelas IV-A SDN Padasuka 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

- a. Target proses

Kinerja guru dalam pembelajaran menulis pantun anak dengan menerapkan permainan “Pantun cerdas diharapkan dapat mencapai 100% pada tahap perencanaan, sedangkan tahap pelaksanaan diharapkan dapat mencapai 95%.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis pantun anak dengan menerapkan permainan “Pantun cerdas” diharapkan dapat mencapai 85%

siswa aktif, bekerjasama, dan terampil menggunakan laptop saat mengikuti pembelajaran.

b. Target hasil

Target hasil yang diharapkan yaitu 85% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70.00 yang telah ditentukan oleh pihak guru pada materi membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun. Aspek yang dinilai adalah menjelaskan pengertian pantun, menyebutkan ciri-ciri pantun, menentukan sampiran serta isi pantun, dan membuat sebuah pantun anak dengan tema berdasarkan ciri-ciri pantun.

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

#### **1. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1. Lebih lanjut tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan penerapan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1.
- b. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1.
- c. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan permainan “Pantun cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1.
- d. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan menulis siswa dengan menerapkan permainan “Pantun cerdas” pada materi menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1.

## 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dengan menerapkan permainan “Pantun cerdas” pada materi menulis pantun anak tentang berbagai tema di kelas IV-A SDN Padasuka 1 adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti
  - 1) Menambah wawasan mengenai penerapan permainan untuk meningkatkan proses pembelajaran.
  - 2) Dapat mengetahui bagaimana pentingnya permainan dalam kualitas pembelajaran.
- b. Bagi siswa
  - 1) Dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi menulis pantun anak tentang berbagai tema.
  - 2) Dapat membantu siswa mempermudah memahami materi menulis pantun anak tentang berbagai tema.
  - 3) Meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran pada materi menulis pantun anak tentang berbagai tema.
- c. Bagi guru
  - 1) Membantu guru meningkatkan profesionalisme mengajar dalam mengajarkan materi pantun.
  - 2) Memberikan informasi kepada guru mengenai permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis pantun anak tentang berbagai tema.
  - 3) Mempermudah guru mengajar materi menulis pantun anak tentang berbagai tema.
- d. Bagi Sekolah
  - 1) Dapat meningkatkan mutu sekolah melalui siswa-siswa yang berprestasi.
  - 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan permainan “pantun cerdas”.
- e. Bagi peneliti lain
  - 1) Dapat dijadikan referensi penelitian pada materi menulis pantun anak tentang berbagai tema.

#### **D. Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun struktur organisasi skripsi penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Permainan “Pantun Cerdas” untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV-A SDN Padasuka 1 pada Materi Membuat Pantun” terdiri dari lima bab.

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian yang memaparkan kondisi pendidikan berkaitan dengan masalah pada judul penelitian, dan temuan hasil penelitian. Bab I juga memuat rumusan dan pemecahan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian mengembangkan apa yang menjadi keharusan kajian dari penelitian tindakan kelas yang terdiri dari komponen perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar. Untuk pemecahan masalah memaparkan mengenai apa fokus masalahnya, bagaimana cara memecahkannya, dan mengapa tindakan tersebut diambil.

Bab II merupakan landasan teoretis yang di dalamnya terdiri dari kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan hipotesis tindakan penelitian. Dalam kajian pustaka berisi deskripsi teori kajian yang diteliti serta menjelaskan tindakan terhadap masalah yang ditemukan.

Bab III merupakan metode penelitian yang di dalamnya menguraikan lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian yang digunakan, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data dari alat dan instrumen yang digunakan, teknik pengolahan dan analisis data, serta memuat validasi data.

Bab IV berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari skripsi setiap siklusnya yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari proses pembelajaran menulis pantun dengan menerapkan permainan “Pantun cerdas”, hasil keterampilan menulis pantun dengan menerapkan permainan “Pantun cerdas”, refleksi yang dilakukan setiap siklus serta pembahasan penelitian lainnya.

Bab V merupakan penutup yang di dalamnya terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan bertujuan untuk menyimpulkan isi skripsi secara garis besar tentang hasil penelitian serta pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Saran berisi mengenai tindak lanjut hasil penelitian yang ingin diberikan oleh penulis kepada pihak-pihak terkait.

Terakhir adalah daftar pustaka berupa rujukan-rujukan yang digunakan serta lampiran yang menunjang penelitian dimulai dari kinerja guru, aktivitas siswa, lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan dan tes hasil belajar siswa.

#### **E. Batasan Istilah**

1. “Bermain ialah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak” (Sudono, 2004, hlm. 1).
2. “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu” (Tarigan, 2008, hlm. 22).
3. “Pantun merupakan khazanah lisan Melayu tradisional yang terdiri dari empat baris yang mandiri dengan skema rima abab” (Andriani, 2012, hlm. 196).