

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana dalam berkomunikasi. Bahasa menjadi perantara dalam menyampaikan dan menerima setiap ide, gagasan, serta informasi. Lewat bahasalah penyampaian dan penyerapan ilmu dapat terjadi. Maka dari itu, kemampuan berbahasa penting untuk dimiliki setiap manusia. Tidak hanya untuk media dalam berkomunikasi serta bertukar informasi, bahasa juga memiliki manfaat sebagai pemersatu bangsa. Negara Indonesia yang memiliki beragam suku, budaya, dan bahasa, dapat disatukan dengan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia. Hal tersebut menjadi dasar bahasa Indonesia dijadikan sebagai mata pelajaran wajib dalam pendidikan formal di negara Indonesia.

Kemampuan berbahasa dalam pelajaran bahasa Indonesia dibagi menjadi empat aspek. Aspek tersebut yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berkaitan satu dengan lainnya. Semua kemampuan berbahasa tersebut penting untuk dibelajarkan, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan, pendidikan di tingkat Sekolah Dasar merupakan pondasi untuk membentuk diri siswa baik dalam segi keilmuan maupun karakternya.

Salah satu dari empat kemampuan berbahasa di atas adalah menulis. Pembelajaran menulis tidak hanya mengkhendaki siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan, tetapi juga mengkhendaki siswa menulis dengan tata tulis yang baik dan benar. Hal ini berarti bahwa menulis tidak hanya menuangkan apa yang ada dalam pikiran ke dalam tulisan, tetapi menulis dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca yang tepat.

Menulis memiliki beberapa manfaat, Suparno dan Muhammad (2007, hlm. 1.29) memaparkan, “Menulis dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya insiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, serta merangsang kemauan anak dan kemampuan mengumpulkan informasi.” Berdasarkan pendapat tersebut, dapat

dipahami bahwa kemampuan menulis penting untuk dikuasai karena dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran yang lain.

Kemampuan menulis berpengaruh pada kemampuan berbahasa lainnya, yaitu membaca, menyimak dan berbicara. Pada dasarnya baik menulis maupun membaca, menyimak, dan berbicara merupakan sarana untuk menyampaikan serta menerima pesan. Menurut Syaff'e dalam Resmini dkk. (2009, hlm. 215) pesan itu berupa ide, kemauan, keinginan, perasaan maupun informasi. Sumber pesan adalah diri sendiri, sesuatu yang diindra (dilihat, didengar, diraba, dikecap, dan dicium) atau sesuatu yang ada di lingkungan. Jadi semua kemampuan berbahasa (menulis, membaca menyimak dan berbicara) saling berhubungan satu dan lainnya, karena setiap pesan disampaikan, diterima dan diolah dengan empat kemampuan tersebut. Maka kemampuan menulis pun memiliki kaitan dan pengaruh pada kemampuan berbahasa yang lainnya.

Kemampuan seseorang dalam berbahasa, tidak terlepas dari perkembangan bahasa yang dicapainya. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap proses komunikasinya baik lisan maupun tulis. Perkembangan bahasa menurut Abin Syamsudin (dalam Susanto, 2012, hlm. 74) yaitu:

1. Pada awal masa (usia 6-7 tahun) anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata.
2. Pada masa akhir (usia 11-12 tahun) anak telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka seharusnya siswa di usia kelas II SD sudah menguasai lebih dari 2500 kata. Dengan demikian, siswa sudah memiliki pengetahuan kosa kata yang cukup banyak, maka dapat diperkirakan bahwa siswa sudah mampu membuat sebuah kalimat. Hal tersebut sejalan dengan pemaparan Susanto (2012, hlm. 74), bahwa “Bagi anak usia sekolah dasar, perkembangan bahasanya, minimal dapat menguasai tiga kategori yaitu (1) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna; (2) dapat membuat kalimat majemuk; dan (3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.”

Namun pada kenyataan di lapangan, masih terdapat banyak siswa kelas II SD yang belum bisa membuat kalimat dalam bentuk tulisan dengan baik. Kemampuan siswa dalam menulis kalimat diketahui dari hasil observasi dan *pretest*.

Hasil observasi dan *pretest* yang dilaksanakan di kelas II di sebuah SD di Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran bahasa, yaitu dalam kemampuan menulis kalimat. Siswa kesulitan membuat kalimat, dalam hal ini kalimat sederhana. Beberapa siswa kebingungan untuk merangkai kata menjadi sebuah kalimat, dan sebagian besar siswa keliru dalam memahami konsep kalimat berita dengan kalimat tanya. Kebanyakan siswa menganggap bahwa jika siswa ditugaskan untuk membuat kalimat, maka berarti siswa membuat kalimat tanya atau pertanyaan. Tidak hanya itu, kurangnya perbendaharaan kosa kata menyebabkan siswa sulit menentukan pilihan kata untuk disusun menjadi sebuah kalimat. Hasil *pretest* menunjukkan sebanyak 72,41% siswa belum mampu membuat kalimat sederhana dengan benar. Selain itu, terdapat banyak kesalahan dalam ejaan, seperti penulisan kata, huruf kapital dan tanda baca.

Selain permasalahan di atas, nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut pun kurang. Mengacu pada standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, seharusnya perolehan nilai siswa dapat mencapai nilai 72. Tetapi pada kenyataannya nilai siswa menunjukkan sebanyak 41,66% siswa mendapat nilai Bahasa Indonesia di bawah nilai KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu diadakan upaya untuk memperbaiki pembelajaran. Apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi, diduga siswa tidak akan memiliki kemampuan menulis yang baik pada tahap menulis lanjutan. Upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa tentu haruslah pembelajaran yang memuat unsur keinginan atau kesenangan siswa, dengan demikian siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan,

sehingga hal ini akan mendukung pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran yang dapat memuat keinginan dan kesenangan siswa salah satunya adalah dengan memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran.

Ellis (dalam Resmini dan Hartati, 2006, hlm. 171) menyatakan, karakter teori yang sifatnya modern yaitu teori yang memandang permainan sebagai fungsi motivasi kompeten dan teori yang memandang permainan sebagai suatu alat pelarian rangsangan. Permainan dipandang sebagai suatu alat dimana anak dapat mencari dan mengekspresikan stimulasi yang ada secara eksternal maupun internal untuk membuat keseimbangan optimal. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa permainan dapat memberikan manfaat sebagai suatu motivasi dan rangsangan bagi anak.

Salah satu metode pembelajaran yang memuat unsur permainan di dalamnya adalah Metode Permainan Kartu Kata. Metode ini dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan menulis seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Metode Permainan Kartu Kata adalah cara guru dalam menyampaikan pembelajaran melalui permainan bahasa menggunakan media kartu kata. Dalam permainan ini siswa menyusun kartu-kartu yang berisi kata-kata untuk menjadi sebuah kalimat sederhana dengan memperhatikan ejaan yang benar. Selain dapat melatih siswa dalam merangkai kata menjadi kalimat yang benar, dengan metode ini pun kosa kata siswa akan bertambah, karena dalam metode ini siswa membaca dan memilah berbagai kata. Metode ini sangat cocok untuk diterapkan di kelas rendah, karena pada dasarnya dunia anak adalah bermain, apalagi di usia anak kelas rendah yang masih senang bermain dan bergerak aktif.

Berdasarkan pemaparan permasalahan serta alternatif pemecahan masalah di atas, peneliti menetapkan Metode Permainan Kartu Kata untuk diterapkan dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa. Peneliti memilih metode tersebut, sebab di dalamnya memuat unsur kegiatan yang menyenangkan bagi anak yaitu bermain, karena sejatinya pembelajaran itu haruslah menyenangkan. Selain itu unsur pembelajaran bahasanya pun termuat didalamnya. Dengan

menerapkan Metode Permainan Kartu Kata ini, maka suasana bermain sambil belajar dapat terwujud. Dalam penerapannya, siswa akan belajar untuk merangkai kata menjadi sebuah kalimat sederhana dengan memperhatikan ejaan yang benar, siswa akan membaca berbagai kata berkali-kali dan memilah kata-kata tersebut untuk disusun menjadi sebuah kalimat. Kegiatan ini akan melatih daya pikir mereka, selain itu siswa pun akan termotivasi karena terdapat unsur kompetisi dalam permainan tersebut. Oleh karena itu, diharapkan penerapan metode ini akan dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin memperbaiki pembelajaran dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah PTK

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti adalah “Bagaimanakah penerapan metode permainan kartu kata dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas II SD?

Masalah tersebut dijabarkan sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan Metode Permainan Kartu Kata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II SD?
- b. Bagaimanakah hasil kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II SD dengan menerapkan Metode Permainan Kartu Kata?.

C. Tujuan PTK

Secara umum yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II

Sekolah Dasar dengan menerapkan Metode Permainan Kartu Kata. Adapun secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini meliputi hal-hal berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan Metode Permainan Kartu Kata dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II SD.
- b. Untuk mendeskripsikan hasil kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas II SD melalui penerapan Metode Permainan Kartu Kata.

D. Manfaat PTK

Adapun manfaat yang penulis harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menambah kajian ilmu pendidikan, dalam hal ini tentang Metode Permainan Kartu Kata.
- b. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama tentang penerapan Metode Permainan Kartu Kata serta pengaruhnya dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru
 - 1) Penelitian ini dapat menambah pengetahuan pedagogis guru tentang metode dalam pembelajaran menulis, dalam hal ini Metode Permainan Kartu Kata.
 - 2) Metode Permainan Kartu Kata dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai metode yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran menulis kalimat.
 - 3) Penelitian ini dapat memberikan gambaran pada guru tentang penerapan Metode Permainan Kartu Kata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa.
- b. Manfaat bagi siswa
 - 1) Dapat menjadi sebuah pengalaman belajar baru bagi siswa dalam pembelajaran menulis kalimat.

- 2) Dapat membantu kesulitan-kesulitan siswa dalam menulis kalimat, seperti menentukan kata dan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat.
- c. Manfaat bagi penulis
- 1) Penulis dapat memahami secara lebih jelas mengenai Metode Pembelajaran Permainan Kartu Kata.
 - 2) Penulis dapat mengetahui pengaruh penerapan metode permainan kartu kata terhadap kemampuan menulis kalimat siswa.
- d. Manfaat bagi peneliti lain
- 1) Penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi peneliti lain tentang penerapan Metode Permainan Kartu Kata.
 - 2) Penelitian ini dapat menjadi acuan atau bahan referensi untuk mengadakan penelitian selanjutnya.