

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Kecanggihan teknologi beserta perkembangannya yang semakin pesat tak dapat dihindari lagi di zaman yang semakin modern ini. Setiap manusia sebagai penduduk dunia dituntut untuk dapat mengikuti kemajuan zaman dengan berbagai macam kecanggihan yang dapat diraih dengan cukup mudah. Salah satunya dengan penggunaan gawai di masyarakat luas.

Hasil riset yang dilakukan oleh *Screenagers: Multiplied Experiences, Real-time Emotions* (2016) menunjukkan bahwa jumlah pengguna gawai di Indonesia saat ini mencapai 86 persen, meningkat 9 persen dibandingkan tahun 2014. Sementara, jumlah *screenagers* atau orang yang memiliki *smartphone*, tablet, dan komputer atau laptop pada saat bersamaan juga mencapai 34 persen, meningkat dari tahun sebelumnya yang hanya 31 persen. Bukan sekadar angka yang terus bertambah, pertumbuhan tersebut turut membawa perubahan pada perilaku konsumen digital.

Dengan meningkatnya penggunaan gawai di kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa, maka yang terjadi adalah masyarakat mulai melupakan hal-hal yang berbau budaya tradisional, salah satunya yakni permainan tradisional. Karena *games online* yang tersedia pada gawai dianggap lebih modern, masyarakat dewasa ini cenderung lebih memilih permainan di dalam gawainya masing-masing dibandingkan permainan tradisional yang merupakan kekayaan budaya daerah. Hal tersebut semakin membentuk sikap individualis dan tak acuh terhadap lingkungan sekitar. Apabila keadaan seperti itu dibiarkan, lama-lama permainan tradisional akan punah. Hal seperti ini akan merugikan masyarakat daerah itu sendiri, karena akan kehilangan salah satu ciri khas kekayaan budayanya. Selain itu, anak-anak tidak akan mengenal lagi permainan tradisional. Padahal permainan tradisional sesungguhnya tidak diciptakan begitu saja, namun memiliki

manfaat dan pesan-pesan moral yang tidak disadari dapat melatih dan membentuk karakter anak agar berjiwa besar, serta mengasah wawasan kita.

Menurut Handayani, salah satu usaha untuk melestarikan budaya daerah, terutama permainan tradisional adalah dengan cara mengadakan penelitian. Dengan adanya penelitian, permainan tradisional bisa didokumentasikan dalam bentuk tulisan dan bisa dianalisis sehingga bisa diketahui strukturnya. Setelah didokumentasikan dan dianalisis strukturnya, datanya bisa digunakan untuk bahan pembelajaran menulis. (2014, hlm.4)

Sejalan dengan perkembangan teknologi, isu literasi di Indonesia pun dewasa ini semakin hari semakin mencuat. Secara kultural masyarakat kita belum mempunyai budaya literasi yang tinggi, hasil penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) menyebut, budaya literasi masyarakat Indonesia pada tahun 2012 terburuk kedua dari 65 negara yang diteliti di dunia. Indonesia menempati urutan ke 64 dari 65 negara tersebut. Pada penelitian yang sama, PISA juga menempatkan posisi membaca siswa Indonesia di urutan ke 57 dari 65 negara yang diteliti. Data statistik UNESCO tahun 2012 menyebutkan indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya, setiap 1.000 penduduk, hanya satu orang saja yang memiliki minat baca (Badan Bahasa, 2016).

Sabarti Akhadiyah, dkk., (1992, hlm. 64) menjelaskan bahwa menulis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar. Dengan memiliki kemampuan menulis, siswa dapat mengkomunikasikan ide, penghayatan dan pengalamannya ke berbagai pihak, terlepas dari ikatan waktu dan tempat. Di samping itu, siswa pun dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuannya melalui tulisan-tulisan. Kemampuan menulis siswa SD telah dilatih sejak dini di kelas rendah yaitu pada saat siswa mulai duduk di kelas 1. Siswa di kelas rendah mulai diperkenalkan dengan menulis huruf kemudian merangkainya menjadi kata-kata.

Selanjutnya, siswa mampu menguasai teknik menulis kata, kemudian dilanjutkan dengan latihan merangkai kata-kata menjadi kalimat, dan kalimat-

kalimat dirangkai menjadi sebuah paragraf. Sehingga pada kelas tinggi siswa telah mampu menuangkan ide, gagasan, atau pendapat ke dalam sebuah paragraf. Seperti yang dijelaskan oleh Solchan (2008, hlm. 96) bahwa di SD kelas rendah difokuskan pada penguasaan menulis huruf-huruf dan merangkai huruf-huruf itu menjadi kata, serta merangkai kata-kata itu menjadi kalimat sederhana, maka di SD kelas tinggi difokuskan pada latihan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis secara jelas.

Keterampilan menulis perlu dilatihkan secara teratur sejak SD dengan memberikan bimbingan menulis, karena usia SD merupakan masa yang tepat untuk melatih kegiatan berbahasa. Keterampilan menulis diharapkan menjadi bekal kemampuan siswa SD untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Di samping itu, keterampilan menulis dimaksudkan agar siswa mampu menguasai kegiatan menulis permulaan sampai dengan menulis paragraf seperti menulis karangan deskripsi/mengarang dengan memperhatikan penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan atau EYD, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan pemilihan kata yang tepat. Dengan kemampuan menulis tersebut, siswa mampu menuangkan ide, gagasan, atau pendapat ke dalam sebuah tulisan, sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi orang lain atau pembacanya. (Faridah, 2014, hlm. 4)

Pembelajaran keterampilan menulis adalah pembelajaran yang seharusnya mendapatkan perhatian khusus, karena pembelajaran menulis sendiri membutuhkan banyak latihan dan praktik. Hal ini juga disampaikan oleh Pelly (Haryadi dan Zamzami, 1996, hlm. 75) yang menyatakan bahwa pelajaran membaca dan menulis yang dulu merupakan pelajaran dan latihan pokok kini kurang mendapatkan perhatian, baik dari siswa maupun para guru. Pelajaran mengarang sebagai salah satu aspek dalam pengajaran bahasa Indonesia kurang ditangani secara sungguh-sungguh. Akibatnya, kemampuan berbahasa Indonesia para siswa kurang memadai. Badudu (Haryadi dan Zamzami, 1996, hlm. 75) juga berpendapat bahwa rendahnya mutu kemampuan menulis siswa disebabkan oleh kenyataan bahwa pengajaran mengarang dianaktirikan

Masalah rendahnya minat membaca dan menulis juga kerap ditemukan di sekolah. Pembelajaran menulis teks deskripsi di SD masih memiliki banyak kendala diantaranya adalah; masih sulitnya siswa dalam mencari ide untuk dikembangkan menjadi tulisan yang utuh, kurangnya pengetahuan siswa tentang teks deskripsi, minimnya penguasaan kosakata siswa, dan kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran menulis. Hal tersebut terjadi karena media yang digunakan kurang interaktif dan model pembelajaran kurang menunjang siswa untuk memahami pembelajaran menulis.

Selama ini, pembelajaran menulis masih menggunakan pendekatan tradisional. Pendekatan tradisional adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas dengan menggunakan metode mengajar yang relatif tetap (monoton) setiap kali mengajar. Pendekatan ini hanya menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas dengan metode pendekatan yang satu dan relatif tetap setiap kali mengajar. Pada pembelajaran menulis dengan menggunakan pendekatan tradisional ini siswa hanya diberikan tema atau judul, kemudian siswa disuruh menulis karangan berdasarkan tema atau judul yang telah ditetapkan oleh guru tersebut. Siswa tidak diberi kesempatan untuk mendapatkan pengarahan dan bimbingan dalam menulis yang benar. Dampaknya, masih banyak dijumpai pada hasil karangan siswa yang penulisannya belum benar dari segi isi maupun penulisan.

Dalam menulis dibutuhkan adanya ketelitian, kepaduan, keruntutan dan kelogisan antara kalimat satu dengan kalimat yang lain, antara paragraf dengan paragraf berikutnya sehingga akan membentuk sebuah karangan yang baik dan utuh. Pengajaran menulis, khususnya menulis deskripsi adalah keterampilan yang bertujuan untuk mengajukan suatu objek atau suatu hal yang sedemikian rupa, sehingga objek itu seolah-olah berada di depan kepala pembaca. Melalui penelitian ini, peneliti mencoba suatu pembaharuan untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi yaitu melalui penerapan metode pembelajaran langsung. Penerapan metode pembelajaran langsung pendekatan ini sebagai alternatif pembelajaran menulis deskripsi sehingga diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk

tulisan dan diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran menulis. Untuk itu, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang baru agar dapat memberdayakan siswa.

Dari pemaparan tersebut, dibutuhkan satu pembelajaran khusus. Metode pembelajaran langsung ini dipilih karena kecocokan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat beberapa tahapan atau prosedur. Di samping itu, siswa akan mendapatkan bimbingan secara bertahap, sehingga setiap siswa dapat memahami pembelajaran yang diberikan dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Kebutuhan media di dalam pembelajaran yang harus interaktif dan menyenangkan dapat diambil dari budaya asli Indonesia yang kaya akan nilai-nilai luhurnya, termasuk salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan yang ada di kalangan masyarakat, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi, dan mempunyai fungsi lain, yaitu sebagai media belajar. Fungsi ini sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak-anak. Permainan tradisional bisa tetap ada, berkembang, atau bisa saja punah, sesuai dengan kehidupan manusia yang menggunakannya.

Penelitian-penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan dan menggunakan metode pembelajaran langsung dan permainan dalam penelitiannya adalah Amase, Nurhidayati, Adawiyah (2014) yang menggunakan metode pembelajaran langsung untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jerman, dan hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran langsung dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Jerman. Selain itu, ada pula Ika Sri Wahyuni (2009) dari Fakultas Kedokteran UNS dengan judul Efektifitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah, serta Ardiman (2012) dari Fakultas Ilmu Pendidikan UNP dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Berbicara Siswa SMP, dan hasilnya pemberian permainan tradisional efektif dalam berjalannya kegiatan belajar mengajar serta memperoleh hasil yang signifikan. Serta Fadilah dengan judul Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Dengan

Menggunakan Strategi Menulis Terbimbing Pada Siswa Kelas V.C Sd Negeri Jumoyo 2 Magelang dengan hasil bahwa penggunaan strategi menulis terbimbing dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas V.C SD Negeri Jumoyo 2.

Dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, belum ada yang mengombinasikan antara metode pembelajaran langsung dan media permainan tradisional dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SD. Maka dari itu penulis yakin bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang baru dan dapat menjadi alternatif serta membawa angin segar bagi dunia pendidikan di sekolah yang kini sedang membutuhkan formulasi ampuh untuk menggugah selera berliterasi dan menghilangkan kejenuhan para siswa terhadap mata pelajaran bahasa, terutama bahasa Indonesia.

Dengan mengombinasikan metode pembelajaran langsung dengan media permainan tradisional, diharapkan siswa yang mengalami kesulitan memahami materi akan menjadi lebih termotivasi untuk belajar, dan dengan penggunaan permainan tradisional Jawa Barat dapat menimbulkan kesan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada proses pembelajaran.

Dengan adanya masalah tersebut, maka penulis mengambil langkah untuk menemukan solusi melalui judul penelitian “Penggunaan Metode Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Permainan Tradisional Jawa Barat dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Kelas Rendah.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti merumuskan beberapa masalah diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menulis teks deskripsi siswa SD kelas 2 sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat di kelas eksperimen?

2. Bagaimana kemampuan menulis teks deskripsi siswa SD kelas 2 sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perubahan signifikan dari penerapan metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 mengetahui kemampuan menulis teks deskripsi permulaan siswa SD kelas 2 sebelum menggunakan penerapan metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat di kelas eksperimen;
- 1.3.2 mengetahui kemampuan menulis teks deskripsi permulaan siswa SD kelas 2 sebelum menggunakan penerapan metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat di kelas kontrol;
- 1.3.3 mengetahui ada atau tidaknya perubahan yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran langsung berbantuan media video animasi permainan tradisional Jawa Barat dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur kompleks pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa. Dalam aplikasinya, hal ini pula sejalan dengan pelestarian budaya bangsa karena menggunakan permainan tradisional yang merupakan kearifan lokal.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, siswa, dan guru. Adapun penjelasan dari ketiganya adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 bagi peneliti, penelitian ini diharapkan sebagai pengetahuan baru mengenai efektifitas permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa, sehingga dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajar di masa yang akan datang;

1.4.2.2 bagi siswa, penelitian ini diharapkan untuk mempermudah cara untuk menulis teks deskripsi agar lebih menarik dan memahami bahwa di kehidupan sehari-hari kita tidak terlepas dari pengaplikasian teks deskripsi;

1.4.2.3 bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi dan melatih untuk melestarikan pembelajaran budaya berbasis kearifan lokal pada siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Langsung berbantuan media Permainan Tradisional Jawa Barat dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Kelas Rendah” terdiri atas lima bab dengan gambaran sebagai berikut.

1) Bab I Pendahuluan

Pendahuluan dalam penelitian ini berisi pengenalan awal mengenai masalah yang akan diangkat, yakni mengenai keadaan di lapangan antara lain kemampuan menulis teks deskripsi siswa serta permasalahan yang menghambat siswa dalam pembelajaran menulis teks eksposisi di sekolah. Selain itu, pada pendahuluan disinggung pula latar belakang dilakukannya penelitian ini, alasan peneliti mengambil media permainan tradisional Jawa Barat, termasuk hasil penelitian terdahulu mengenai metode pembelajaran langsung yang mendukung penelitian ini.

Pada bab ini pun dipaparkan rumusan masalah serta tujuan yang diharapkan dapat menjawab setiap permasalahan dalam penelitian ini. Selain itu, terdapat poin manfaat penelitian yang memaparkan kebermanfaatan penelitian ini baik secara teoritis, maupun bagi guru dan siswa.

2) Bab II Kajian Teori/Landasan Teori

Bab ini berisi kajian teori yang mendukung atau sebagai dasar teori dalam bidang ilmu yang diteliti, serta teori-teori yang bersumber dari para ahli. Secara garis besar kajian teori pada bab ini mencakup teori terkait ihwal menulis, teks deskripsi, permainan tradisional Jawa Barat, dan metode pembelajaran langsung.

3) Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini dipaparkan metodologi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Selain itu, bab ini juga menjelaskan mengenai desain penelitian yang digunakan, sumber data penelitian termasuk di dalamnya populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

4) Bab IV Temuan dan Pembahasan Penelitian

Pada bab IV dipaparkan temuan penelitian yang berdasar pada hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Pada bab ini pula dipaparkan pembahasan hasil temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan terkait rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya sebagai data pendukung penelitian ini.

5) Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini terdapat simpulan hasil penelitian yang secara khusus memaparkan interpretasi peneliti terhadap hasil analisis dari temuan yang di dapat pada penelitian ini. Selain itu, pada bagian implikasi dan rekomendasi diajukan pula hal-hal penting yang dapat diambil dan dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.