

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan penting dalam berkomunikasi. Melalui bahasa, setiap orang dapat menyampaikan atau memberikan setiap ide, gagasan, serta informasi. Berbahasa merupakan suatu kegiatan rutin yang dilakukan oleh manusia setiap saat dan setiap waktu. Berbahasa bukanlah hal yang sulit, setiap orang mampu berbahasa untuk berkomunikasi. Tanpa bahasa manusia tidak akan bisa berinteraksi antara yang satu dengan yang lainnya. Dengan bahasa juga manusia dapat dapat mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan. Tanpa bahasa pengetahuan tidak akan berkembang. Maka dari itu Bahasa Indonesia diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan dan juga merupakan pelajaran penting yang harus dikuasai oleh setiap siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis (Diknas dalam Resmini, N. dkk, 2009, hlm. 29).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat kemampuan dalam berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lainnya. Pembelajaran menulis di Sekolah Dasar terbagi menjadi dua yaitu pembelajaran menulis permulaan di kelas rendah dan pembelajaran menulis lanjut di kelas tinggi. Pembelajaran menulis kalimat sederhana di kelas rendah ini harus benar-benar tepat karena pembelajaran menulis permulaan di kelas rendah merupakan persiapan menuju menulis lanjut di kelas tinggi. Pembelajaran menulis di Sekolah Dasar kelas rendah yaitu pembelajaran menulis permulaan yang memfokuskan pada penulisan huruf kapital, titik, koma, dan tanda tanya (Rofi'uddin dan Zuchdi, 1998, hlm. 80).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru kelas III salah satu Sekolah Dasar di Kota Bandung, terdapat beberapa permasalahan dalam kemampuan menulis terutama dalam penggunaan ejaan Bahasa Indonesia.

Permasalahan tersebut seperti kesalahan penggunaan huruf kapital, tidak adanya tanda baca dalam sebuah kalimat, tidak adanya pemisahan kata-kata sehingga tulisan tidak terbaca dengan jelas. Sebanyak 70% dari 30 siswa kelas III masih belum bisa menulis dengan benar yang sesuai dengan ejaan. Permasalahan itu terjadi karena kurangnya kreativitas seorang guru dalam mengajarkan pembelajaran bahasa, kebanyakan guru masih melakukan pembelajaran yang monoton dan menganggap bahwa pembelajaran bahasa merupakan hal yang gampang dan sepele untuk diajarkan padahal dengan mencoba berbagai macam cara mengajar atau penggunaan media pembelajaran pasti akan menjadikan pembelajaran menarik dan siswa menjadi tertarik. Seperti yang tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk menekankan pada salah satu kemampuan berbahasa yaitu kemampuan menulis yang merupakan komunikasi tidak langsung namun dengan maksud orang lain atau pembaca dapat memahami informasi, perasaan, dan pikiran seorang penulis. Dalam menulis juga tentunya harus memperhatikan tata cara penulisan yang baik dan benar yang sesuai dengan pedoman yang berlaku. Tulisan yang baik adalah tulisan yang jelas. Sedangkan tulisan yang benar adalah tulisan yang sesuai dengan kaidah bahasa, ejaan, dan aturan yang berlaku. Namun, pada kenyataannya masih terdapat permasalahan mengenai menulis yang disebabkan karena kurangnya pembelajaran menulis yang baik dan benar di Sekolah. Kemampuan menulis yang dimaksud disini adalah menuliskan secara jelas dengan menggunakan bahasa yang efektif dan menggunakan kaidah tulis menulis dengan baik seperti ejaan dan sistematika penulisannya. Aisyah (2016, hlm. 32) mengungkapkan dalam kemampuan menulis khususnya menulis kalimat sederhana harus terdapat penggunaan struktur kalimat, pilihan kata, isi kalimat, ejaan, kerapian tulisan.

Penggunaan Media Permainan Kartu Kata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) sejalan dengan pendapat Ellis (dalam Resmini dan Hartati, 2006, hlm. 171) yang menyatakan karakter teori yang sifatnya modern yaitu teori yang memandang bahwa permainan sebagai fungsi motivasi kompeten dan teori yang memandang permainan sebagai suatu alat pelarian rangsangan. Dengan demikian, permainan dalam suatu pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai motivasi dan rangsangan bagi anak. Dalam menerapkan Media Permainan Kartu Kata ini, maka suasana bermain sambil belajar dapat terwujud. Dalam pelaksanaannya, siswa akan belajar untuk merangkai kartu-kartu yang bertuliskan kata-kata untuk menjadikannya sebuah kalimat sederhana dengan memperhatikan ejaan yang sesuai dengan pedoman yang berlaku. Kegiatan ini akan melatih kemampuan siswa, karena siswa akan memilih dan memilah kata tersebut yang sesuai untuk dijadikannya sebuah kalimat sederhana dan memperhatikan ejaan yang sesuai. Selain itu siswa juga akan termotivasi karena mereka saling berkompetensi dalam melakukannya.

Permasalahan yang ditemukan dapat diatasi dalam proses interaksi pembelajaran, dimana seorang guru dapat semaksimal mungkin membuat suatu rancangan pembelajaran agar setiap kegiatan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan. Sejalan dengan pendapat Putrawangsa (2018, hlm. 23) bahwa tujuan rancangan pembelajaran yaitu untuk menghasilkan produk pembelajaran seperti prinsip pembelajaran, kegiatan belajar, material atau sumber belajar, sistem evaluasi, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dengan demikian, peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang Rancangan Pembelajaran dengan menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah umum dapat dirumuskan “Bagaimanakah Rancangan Pembelajaran menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di Kelas III Sekolah Dasar?”.

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

Rumusan Masalah umum diatas dijabarkan menjadi rumusan masalah khusus dan menjadi beberapa pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimanakah kegiatan pendahuluan pada pembelajaran dalam menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di kelas III Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimanakah kegiatan inti pada pembelajaran dalam menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di Kelas III Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimanakah kegiatan penutup pada pembelajaran dalam menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di Kelas III Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum yang menjadi tujuan utama dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan Rancangan Pembelajaran menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di Kelas III Sekolah Dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk:

- 1) Mendeskripsikan kegiatan pendahuluan pada pembelajaran dalam menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di Kelas III Sekolah Dasar.
- 2) Mendeskripsikan kegiatan inti pada pembelajaran dalam menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di Kelas III Sekolah Dasar.
- 3) Mendeskripsikan kegiatan penutup pada pembelajaran dalam menggunakan Media Permainan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di Kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa

Siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan juga dapat meningkatkan hasil kemampuan menulis kalimat sederhana yang sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) melalui Media Permainan Kartu Kata.

- 2) Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi wawasan dan menambah pemahaman dalam membuat rancangan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) melalui Media Permainan Kartu Kata.

- 3) Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengevaluasi setiap rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat digunakan untuk menambah sumber keilmuan dan informasi pengetahuan, serta memberikan gambaran mengenai rancangan pembelajaran Media Permainan Kartu Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di Kelas III Sekolah Dasar.