

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menulis di Sekolah Dasar (SD) terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dilaksanakan berdasarkan kurikulum. Kurikulum yang berlaku di SD tahun ajaran 2009/2010 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam KTSP tersebut Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dapat dikatakan sebagai keterampilan yang *integral*, yaitu memiliki hubungan satu sama lain. Misalnya keterampilan berbicara erat kaitannya dengan keterampilan menyimak, sedangkan keterampilan membaca erat kaitannya dengan keterampilan menulis.

Berdasarkan keempat aspek tersebut, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan produktif, artinya pembelajaran menulis dilakukan bukan hanya belajar mengenai teori-teori tentang menulis tetapi pembelajaran menulis merupakan pembelajaran yang mampu menciptakan siswa untuk menghasilkan sebuah tulisan. Melihat kenyataan, pembelajaran menulis merupakan pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Hal itu terlihat dari ketercapaian hasil belajar siswa yang masih rendah dalam bidang menulis. Tarigan dalam Syaidah (2003: 3) menuliskan penyebab ketidakmampuan siswa dalam pembelajaran menulis di antaranya:

- a. Sikap sebagian besar masyarakat terhadap bahasa Indonesia belum menggemirakan, mereka tidak malu ketika menggunakan bahasa yang salah.
- b. Kesibukan guru bahasa Indonesia di luar jam kerjanya menyebabkan mereka tidak sempat lagi memikirkan bagaimana cara pelaksanaan pengajaran mengarang yang lebih menarik dan kreatif.
- c. Metode dan teknik pengajaran kurang bervariasi serta mungkin sekali hasil karangan siswa yang tidak sempat dikoreksi.
- d. Bagi siswa sendiri, pelajaran mengarang dirasakan sebagai beban dan kurang menarik.
- e. Latihan mengarang sangat kurang dilakukan oleh siswa.

Faktor-faktor di atas didukung pula oleh pemikiran siswa yang menganggap bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membosankan. Hal itu, disebabkan oleh pola pengajaran guru yang menjenuhkan. Seharusnya dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat besar. Idealnya guru dituntut menyiapkan media atau teknik sebagai cara merangsang siswa untuk belajar khususnya menulis karena kemampuan berpikir, kreativitas, dan daya imajinasi merupakan komponen yang erat dalam kegiatan menulis. Selain itu, pembelajaran di kelas akan hidup, penuh dengan motivasi belajar, dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Setelah siswa merasa senang maka pembelajaranpun mudah dilakukan dan diserap siswa.

Bobbi Depoter dalam *Quantum Learning* (2009:8) menyatakan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat dan harus

menyenangkan. Begitupun dengan anak-anak, pada umumnya anak-anak senang bermain dan melakukan hal-hal yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara dalam menuangkan kreativitas siswa pada pembelajaran menulis dapat dilakukan melalui karya seni, siswa akan mengungkapkan daya cipta dan keterampilan yang dimilikinya dengan menggunakan berbagai macam alat dan media, dengan begitu siswa akan merasa mudah dalam memaparkan tulisannya. Salah satu bentuk aplikasi dari karya seni yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran menulis petunjuk adalah media *Fingerpaint*.

*Fingerpaint* merupakan suatu media seni rupa yang melibatkan gerakan motoris global bagi anak, bahkan seluruh badan seakan-seakan ikut terlibat melakukan gerakan itu. Selain sebagai media pengembangan kreativitas, *Fingerpaint* ialah sebuah cara terapi yang diarahkan untuk pembentukan kepribadian anak sesuai dengan tingkat perkembangan usia dan karakter anak, ([www.romeltea.com](http://www.romeltea.com)).

Melihat karakteristik media *fingerpaint*, penulis menemukan materi yang relevan dengan media pembelajaran tersebut, dan materi tersebut ialah pembelajaran menulis petunjuk membuat sesuatu. Penulis memilih pembelajaran menulis petunjuk karena penulis berusaha mencari alternatif dalam pembelajaran menulis agar lebih menyenangkan ditingkat dasar, selain itu penulis merasa bahwa materi tersebut relevan apabila dipadankan dengan media *fingerpaint* yang pada dasarnya adalah media yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran menulis petunjuk, siswa merasa sulit untuk menuangkan ide dalam penulisan langkah-langkah membuat sesuatu. Padahal, menulis petunjuk dapat dikatakan sebuah karangan yang relatif mudah dan tidak memerlukan imajinasi yang tinggi karena dalam karangan tersebut siswa hanya

menuliskan cara membuat/menggunakan sesuatu. Misalnya, jika siswa selalu membaca tentang cara penggunaan sebuah mainan maka siswa hanya menuliskan langkah-langkah penggunaan mainan tersebut ke dalam bentuk karangan menulis petunjuk. Hal ini telah membuktikan bahwa kebiasaan membaca seseorang akan mempengaruhi terhadap kemampuan menulis. Selain itu, pengayaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran menulis petunjuk kurang relevan bahkan guru jarang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran menulis petunjuk.

Penelitian mengenai pembelajaran menulis petunjuk sudah dilakukan begitupun dengan penggunaan media *fingerpaint*. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Irfan pada tahun 2007 dengan judul penelitian “Penerapan Teknik Origami dalam Pembelajaran Menulis Petunjuk”. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknik origami merupakan sebuah teknik yang dapat memberikan hasil belajar yang cukup baik dalam pembelajaran menulis petunjuk.

Indriyani pada tahun 2008 meneliti kemampuan motorik halus siswa melalui pembelajaran melukis menggunakan jari dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Riyadus Sholihin melalui Pembelajaran melukis dengan jari”. Hasil penelitian ini menunjukkan siswa merasa senang ketika pembelajaran berlangsung dan memiliki peningkatan rangsangan imajinasi ketika pembelajarannya menggunakan media jari dan adonan warna.

Berdasarkan latar belakang di atas, media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) memiliki peranan penting untuk menentukan hasil belajar siswa dengan maksimal, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian eksperimen kuasi (*Quasy Eksperiment*) mengenai tingkat pengukuran

sebuah media pembelajaran. Apabila melihat penelitian yang telah dilakukan oleh Panji Irfan mengenai pembelajaran menulis petunjuk dengan menggunakan teknik origami yang telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis petunjuk. Begitupun dengan hasil penelitian Yuni Indriyani tentang peningkatan motorik halus siswa melalui pembelajaran melukis dengan jari. Hasil penelitian tersebut menyatakan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut dengan bobot hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan hasil kedua penelitian tersebut, penulis mencoba menggabungkan pembelajaran menulis petunjuk dengan menggunakan media *fingerpaint* karena pada dasarnya media *fingerpaint* dengan teknik origami memiliki kesamaan yaitu sebuah kegiatan kreativitas yang mampu membuat siswa merasa senang dengan bobot hasil belajar yang maksimal. Penelitian tersebut diwujudkan dalam judul **“Penggunaan Media *Fingerpaint* dalam Pembelajaran Menulis Petunjuk pada Siswa Kelas IV di SD N 3 Citamba Tahun Ajaran 2009-2010” Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas IV SDN 3 Citamba Tahun Ajaran 2009-2010)**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian ini di antaranya:

1. Pandangan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang menjenuhkan.
2. Siswa kurang melatih kemampuan menulis.

3. Siswa kurang membiasakan kegiatan membaca, sehingga merasa sulit mendapat inspirasi untuk menulis.
4. Pelaksanaan pembelajaran menulis di sekolah masih memerlukan peningkatan.
5. Siswa merasa sulit untuk menuangkan ide apabila pembelajaran menulis petunjuk tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik.
6. Guru kurang berperan untuk mengarahkan suasana belajar yang hidup, kreatif, dan penuh motivasi.
7. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa.
8. Media Pembelajaran kurang relevan dengan pembelajaran menulis petunjuk.

### 1.3 Batasan Masalah

Media yang bisa digunakan dalam pembelajaran cukup banyak, baik media audio maupun media visual. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti memfokuskan kajian pada penggunaan media *fingerpaint* yang dikaitkan dengan pembelajaran menulis petunjuk. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *fingerpaint* dalam pembelajaran menulis petunjuk.

Pembelajaran menulis petunjuk dikatakan relevan dengan media *fingerpaint* karena pembelajaran menulis petunjuk adalah pembelajaran yang berisi langkah-langkah atau cara membuat dan menggunakan sesuatu pada saat penggunaan media *fingerpaint*, siswa akan menggambar sesuatu kemudian menuangkan kegiatannya menjadi sebuah tulisan petunjuk pembuatan sesuatu.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, adapun yang menjadi perumusan masalah dari penelitian ini di antaranya sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menulis petunjuk sebelum mengikuti pembelajaran yang diberi perlakuan berupa media *fingerpaint*?
2. Bagaimanakah keefektifan media *fingerpaint* sebagai media dalam pembelajaran menulis petunjuk.
3. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menulis petunjuk setelah mengikuti pembelajaran yang diberi perlakuan berupa *fingerpaint*?
4. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis petunjuk sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran yang diberi perlakuan berupa media *fingerpaint*?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini di antaranya:

1. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis petunjuk sebelum mengikuti pembelajaran dengan media *fingerpaint*;
2. Mendeskripsikan keefektifan media *fingerpaint* dalam pembelajaran menulis petunjuk;
3. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis petunjuk setelah mengikuti pembelajaran dengan media *fingerpaint*;

4. Mendeskripsikan perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis petunjuk sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media *fingerpaint*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Selain menguji keefektifan media *fingerpaint*, penulis berharap hasil penelitian ini akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan media pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis petunjuk.

- b. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu beberapa pihak dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pihak-pihak tersebut di antaranya:

1. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan akan semakin memperkaya pengetahuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

2. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi pada siswa dalam menulis khususnya menulis petunjuk.



### 3. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengalaman yang menarik dan semoga dapat memacu kreatifitas penulis dalam menciptakan pengajaran yang kreatif dan inovatif.

#### 1.7 Anggapan Dasar

Penelitian ini bertolak pada anggapan dasar berikut:

1. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyenangkan.
2. Penggunaan media yang relevan akan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas.

#### 1.8 Hipotesis Penelitian

Jawaban sementara untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media *fingerpaint* sebagai media yang efektif dalam pembelajaran menulis petunjuk.
2. Kemampuan siswa dalam menulis petunjuk mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran yang diberi perlakuan berupa *fingerpaint*.

#### 1.9 Definisi Operasional

Beberapa kata kunci yang perlu penulis jelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media *Fingerpaint* dalam Menulis Petunjuk

Media *fingerpaint* adalah alat melukis yang hanya menggunakan cat dan jari sebagai perantara untuk melakukan tahapan-tahapan melukis sesuatu kemudian siswa menuangkan kegiatan-kegiatannya ketika melukis ke dalam sebuah tulisan yang berisi tulisan melukis sesuatu tersebut.

## 2. Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis adalah keterampilan siswa untuk menuangkan tahapan-tahapan melukis sesuatu menjadi sebuah tulisan petunjuk.

## 3. Menulis Petunjuk

Menulis petunjuk adalah kegiatan yang bertujuan melatih kemampuan untuk menuangkan ide ke dalam sebuah tulisan yang berisi tulisan mengenai urutan atau langkah-langkah melukis sesuatu.

## 4. Yang dimaksud melukis sesuatu dalam penelitian ini yaitu membuat lukisan bunga dan hewan.

