

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, media menghasilkan keseragaman pengamatan, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, dan media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. Dewasa ini penggunaan media yang kreatif dan inovatif sangatlah diperlukan dengan tujuan agar pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan mudah.

Guru sering kali mengeluh, banyak siswa motivasi belajarnya rendah walaupun guru sudah berusaha menggunakan berbagai metode. Penerapan media permainan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau keakuan. Seseorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu

belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya (Rahmawati, 2009).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media permainan kartu domino pantun. Dalam permainan ini siswa dapat berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan kartu domino pantun ini dapat menjadi sumber belajar atau media belajar karena permainan ini bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran, yaitu pembelajaran menulis pantun.

Rahmawati (2009) mengatakan banyak guru merasa kurang berhasil mengajarkan pantun dengan hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan saja. Karena sampai saat ini sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan menulis pantun sesuai dengan syarat pantun, siswa juga merasa jenuh dan kesulitan dalam merangkai kata-kata sehingga sulit untuk menyenangkan pantun apalagi untuk menulis pantun.

Tradisi pantun yang menjadi tradisi masyarakat Indonesia, seperti yang diungkapkan oleh Khairi yaitu tradisi berbalas pantun pada masyarakat Betawi dan masyarakat Minang dalam upacara pernikahan akan hilang jika tidak dipupuk sejak dini, salah satunya yaitu melalui pembelajaran pantun di sekolah. Seperti yang kita ketahui fenomena pantun di masyarakat saat ini lebih kepada pantun kontemporer yang tidak terikat oleh aturan dan syarat-syarat pantun.

Seperti contoh dibawah ini:

Buah mangga
 Buah kedondong
 Ngerujak yuk!

Pohon kelapa
 Pohon durian
 Pohon cemara
 Pohon palem
 Pohonnya tinggi-tinggi bo!

Pada contoh pantun diatas terlihat bahwa pantun-pantun tersebut tidak memiliki isi pantun. Jenis pantun seperti itu sangat dikenal di masyarakat saat ini sebagai *plesetan* atau lelucon saja. Contoh diatas dapat dikatakan bukan pantun karena tidak memiliki ciri-ciri dan syarat pantun, yaitu jumlah kata tiap baris 4-6 kata dan 8-12 suku kata.

Melalui media permainan kartu domino pantun, diharapkan dapat meluruskan kembali bagaimana menulis pantun sesuai dengan syarat pantun. Media permainan kartu domino pantun juga dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran menulis pantun, karena dengan media permainan kartu domino pantun ini siswa akan bermain sambil belajar, siswa tidak akan merasa jenuh karena dilakukan melalui permainan. Melalui permainan ini akan memudahkan siswa untuk belajar dan berlatih menyusun sampiran dan isi pantun.

Adapun penelitian mengenai kemampuan siswa dalam menulis pantun dilakukan sebelumnya oleh Erna Fitriyah (2010) "Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Sesuai dengan Syarat-Syarat Pantun Siswa Kelas VII MTs Al Hidayah Malang Dengan Menggunakan Daftar

Kosakata”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media daftar kosakata dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun. Penelitian dilakukan dengan dua siklus. Berdasarkan data-data yang sudah dicapai pada siklus I dan siklus II, siswa sudah mampu menulis pantun secara utuh dan tepat sesuai dengan syarat pantun dengan menggunakan media daftar kosakata. Media daftar kosakata dapat menjadi inspirasi bagi siswa, dengan bukti siswa mampu menulis pantun dengan utuh dan tepat sesuai dengan syarat pantun. Tema yang sudah dipilih dan syarat-syarat pantun yang telah ditentukan membantu siswa untuk menuangkan gagasannya menjadi pantun yang utuh dan tepat sesuai dengan syarat pantun

Setelah melihat penelitian sebelumnya, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang media yang tepat dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis pantun sesuai dengan syarat pantun. Dalam penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu media permainan kartu domino pantun. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Erna Fitriyah yaitu menggunakan media sebagai alat atau perantara yang dimanfaatkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun. Beberapa hal yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh Erna Fitriyah dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penelitian Erna Fitriyah, siswa berlatih menulis pantun dengan mendaftar kosakata yang telah dibuat oleh peneliti, kemudian siswa merangkai kosakata yang terdapat pada daftar kosakata menjadi pantun yang utuh dengan tema yang sesuai, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti

lakukan yaitu menggunakan kartu domino pantun yang dilakukan melalui permainan dengan mengadaptasi permainan kartu domino. dalam penelitian ini dirasa lebih menyenangkan bagi siswa karena siswa akan belajar sambil bermain. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru tentang materi pantun yang diajarkan, tetapi siswa berinteraksi langsung dengan siswa lainnya dan guru, sehingga siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan. Dengan demikian siswa akan mudah memahami pengertian pantun, jenis dan bentuk pantun, serta dapat berlatih menulis pantun yang sesuai dengan syarat pantun.

Berdasarkan hal tersebut media permainan kartu domino pantun dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengatasi keterbatasan media dalam pembelajaran menulis pantun. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO PANTUN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA PADA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII D dan VII E SMP Negeri 29 Bandung Tahun Ajaran 2010/2011)

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ada pada penelitian ini adalah:

1. kesulitan siswa dalam memahami cara menulis pantun yang sesuai dengan syarat pantun;

2. kesulitan siswa dalam menentukan sampiran dan isi pantun yang sesuai dengan syarat pantun;
3. kesulitan siswa dalam mengklasifikasikan jenis-jenis pantun berdasarkan fungsinya;
4. sulitnya menentukan media pembelajaran yang tepat dalam menunjang pembelajaran menulis pantun bagi siswa SMP.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi pada pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media kartu domino pantun pada siswa kelas VII D dan VII E SMP Negeri 29 Bandung

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, berikut rumusan masalah dari penelitian ini.

1. Adakah hasil kemampuan siswa dalam menulis pantun sebelum menggunakan media permainan kartu domino pantun pada kelas kontrol dan kelas eksperimen?
2. Adakah hasil kemampuan siswa dalam menulis pantun sesudah menggunakan media permainan kartu domino pantun pada kelas eksperimen?

3. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis pantun kelas kontrol dan eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan media permainan kartu domino pantun?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. kemampuan siswa dalam menulis pantun sebelum menggunakan media permainan kartu domino pantun;
2. kemampuan siswa dalam menulis pantun sesudah menggunakan media permainan kartu domino pantun;
3. mengetahui perbedaan antara kemampuan menulis pantun kelas kontrol dan eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan media permainan kartu domino pantun.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi siswa, guru, dan peneliti.

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa mengatasi kesulitannya dalam menulis pantun dan mengklasifikasikan jenis-jenis pantun sesuai dengan syarat pantun
2. Bagi guru bahasa Indonesia, penelitian ini dapat memperkaya sumber belajar berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk bahan pembelajaran bagi siswa

3. Bagi peneliti, pelaksanaan penelitian ini akan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru yang nantinya bisa diaplikasikan dalam penggunaan media pembelajaran pada proses mengajar di kelas

1.7 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah, berikut definisi istilah-istilah tersebut.

1. Menulis adalah 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. Proses menulis sebagai suatu cara berkomunikasi atau hubungan antara penulis dan pembaca.
2. Pantun adalah salah satu jenis puisi lama. Lazimnya pantun terdiri atas empat larik (atau empat baris bila dituliskan), bersajak akhir dengan pola a-b-a-b dan a-a-a-a (tidak boleh a-a-b-b, atau a-b-b-a). Pantun pada mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai juga pantun yang tertulis.
3. Menulis pantun adalah suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif terhadap pantun. Terampil menulis pantun dapat mempermudah meringkas kalimat yang panjang, tanpa harus kehilangan makna atau arti sebuah kalimat yang ditulis panjang-panjang.

4. Kuasi Eksperimen adalah *pre experimental design* yang seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya atau eksperimen pura-pura. Disebut demikian karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu
5. Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Pengirim disini maksudnya adalah pengajar atau guru sedangkan penerima adalah siswa. Dengan kata lain media pembelajaran merupakan alat bantu guru sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.
6. Fungsi media pembelajaran yaitu dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran karena taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.
7. Permainan kartu domino pantun adalah suatu media pembelajaran yang mengadaptasi dari permainan kartu domino. Bedanya dalam permainan domino nilai kartu ditentukan dengan bulatan sedangkan

pada permainan kartu pantun ini nilai kartu ditentukan oleh rangkaian sampiran dan isi pantun yang harus ditebak. Permainannya yaitu menyusun atau menebak sampiran atau isi yang sesuai dengan kartu yang telah dikeluarkan. Kolom domino yang ditebak yaitu bagian kolom bawah, misalnya kolom bawah itu berisi sampiran maka siswa harus mencari kartu yang kolom atasnya berisi isi pantun yang sesuai dengan sampiran pada kolom tersebut, begitu pula sebaliknya. Kemudian diikuti oleh pemain lainnya dengan menyambung kartu pantun dengan rangkaian kata yang bersesuaian sehingga membentuk suatu pola yang tidak terputus. Penurunan kartu dilakukan terus hingga kartu pantun habis hingga tidak ada lagi kartu yang dapat diturunkan.



