

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan berperan penting untuk kemajuan negara, karena dengan adanya pendidikan para penerus bangsa dapat memiliki pengetahuan yang luas, meningkatkan potensi yang dimiliki, dan dapat mengembangkan budi pekerti yang baik, sehingga dapat menciptakan negara yang maju dengan sumber daya manusia yang berilmu dan berakhlak. Pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia mengembangkan dirinya dalam menghadapi masalah dengan sikap terbuka tanpa kehilangan identitas diri.¹ Di Indonesia, pemerintah telah mewajibkan pendidikan sembilan tahun yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Pondasi yang paling penting dalam pendidikan di Indonesia yaitu pada jenjang Sekolah Dasar, karena Sekolah Dasar merupakan tahap awal untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

Secara umum pendidikan bertujuan untuk mengubah tingkah laku peserta didik berupa sikap sosial, moral, pengetahuan dan kreatifitas, agar peserta didik mampu menjadi anak yang mandiri, pintar, kreatif, berjiwa sosial, berakhlak mulia, dan dapat meningkatkan potensi diri. Peserta didik harus dapat berinteraksi dalam lingkungan belajar dengan bimbingan guru

¹ Novera Kusumawati Puti, "Penerapan Metode Drill dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Anak pada Siswa Kelas IV A MIN Bireuen Tahun Pelajaran 2016/2017", *Jurnal Media Inovasi Edukasi*, Vol.3, No.10, 2017, h. 390.

melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Peserta didik harus memahami keterampilan berbahasa, agar dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan baik. Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hal yang harus di kuasai oleh guru dan peserta didik, karena dengan berkomunikasi guru dan peserta didik dapat menyampaikan dan menerima informasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik.

Di Indonesia pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diikuti di Sekolah Dasar. Melalui pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, serta mampu menuangkan ide-ide atau gagasan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu peserta didik untuk mengenal dirinya, budayanya, budaya orang lain, menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif.² Untuk mengenal budaya bangsa, maka dalam bahasa Indonesia terdapat pembelajaran karya sastra.

Pembelajaran sastra perlu diajarkan sejak sekolah dasar, karena dengan mempelajari karya sastra diharapkan peserta didik mampu mengapresiasi karya sastra serta mampu mengambil hikmah dan manfaat dari karya sastra kedalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran sastra, peserta didik mampu menuangkan ide, perasaan, serta imajinasinya

² Reno Marita, "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Pantun Melalui Teknik Mind Mapping Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 06 Rambah Kabupaten Rokan Hulu", *Jurnal Pendidikan Rokania*, Vol.4, No.3, 2019, h. 433.

dalam sebuah karya. Pembelajaran sastra juga dapat melatih keterampilan berbahasa dan mengembangkan kosa kata. Sastra dapat dijadikan pilar untuk membentuk karakter dan budi pekerti peserta didik melalui pesan yang tersirat dalam sebuah karya sastra.³ Namun, tidak semua peserta didik menyukai pembelajaran sastra, banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran sastra membosankan. Seharusnya pada saat pembelajaran sastra peserta didik diberi kesempatan untuk memahami, menikmati, dan merespon dengan baik.⁴ Dalam hal ini perlu adanya metode pembelajaran yang tepat serta dilengkapi dengan media sebagai penunjang dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran sastra. Karya sastra terdiri dari : cerpen, drama, prosa, dongeng, puisi, dan pantun. Pantun merupakan karya sastra puisi lama yang sangat terikat pada sajak/rima serta memiliki ciri-ciri tertentu lainnya.⁵ Ciri-ciri pantun tersebut yang membedakan pantun dengan jenis puisi lainnya, oleh sebab itu dalam membuat pantun harus disesuaikan dengan ciri-ciri pantun.

Pada tahun 2015 sastrawan Jose Rizal mengatakan bahwa kehidupan masyarakat Indonesia sebagai bangsa Melayu kini berjarak dengan pantun mengakibatkan hilangnya jati diri orang Indonesia, contohnya

³ Dadan Djuanda, "Pembelajaran Sastra Di SD Dalam Gamitan Kurikulum 2013", *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol.1, No.2, 2014, h. 192.

⁴ *Ibid*, h. 192

⁵ Tesy dkk, "Studi Kemampuan Menulis Pantun Nasihat Siswa Kelas IV A SD Negeri 73 Kota Bengkulu", *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol.1, No.1, 2016, h. 58.

seperti penggunaan bahasa yang mulai bergeser atau kurang santun.⁶ Seperti yang telah dikatakan sastrawan Jose Rizal, pantun merupakan budaya warisan nenek moyang yang menggambarkan jati diri bangsa melayu. Pantun berisikan kata-kata yang tersusun secara indah dan memiliki sajak/rima. Pantun memiliki nilai-nilai luhur yang menggambarkan jati diri bangsa melayu. Untuk menghindari punahnya budaya pantun, pemerintah Indonesia telah mendaftarkan pantun sebagai warisan dunia ke UNESCO.⁷ Hal ini dilakukan agar pantun tetap dikenal oleh bangsa lain. Saat ini pantun banyak digunakan dalam berbagai acara untuk menampilkan eksistensi pantun dalam kancah dunia. Adapun banyak tokoh politik yang menggunakan pantun pada pidatonya, ustad yang menyelipkan pantun pada ceramahnya, acara televisi yang menyelipkan pantun pada dialognya. Media sosial kini juga sedang *viral* mengenai *filter* berbalas pantun pada media sosial instagram⁸. Melalui adanya *filter* ini para penerus bangsa dapat terbiasa membuat pantun untuk melestarikan keberadaan pantun, namun sebagian orang yang membuat pantun tidak sesuai dengan kaidah pantun yang telah ditentukan.

⁶ Ahmad Apriyono, "Dari Sastrawan Jose Rizal Tentang Nasib Pantun Kini", *Liputan6.com*, 31 Mei 2015, <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2242749/dari-sastrawan-jose-rizal-tentang-nasib-pantun-kini>, diakses 19 Juli 2020.

⁷ Pebriansyah Ariefana, "Indonesia Daftarkan Pantun Sebagai Warisan Dunia ke UNESCO", *Suara.com*, 31 Maret 2017, <https://www.suara.com/news/2017/03/31/144418/indonesia-daftarkan-pantun-sebagai-warisan-dunia-ke-unesco>, diakses 19 Juli 2020.

⁸ Aisyah Kamilia, "Filter Pantun Berbalas di Instagram Story", *Detik.com*, 25 Januari 2020, https://inet.detik.com/tips-dan-trik/d-4873395/cara-ikutan-filter-pantun-berbalas-di-instagram-story?_ga=2.138270585.837704301.1594948190-1790949899.1593007743, diakses 19 Juli 2020

Melihat pentingnya melestarikan pantun sebagai identitas bangsa melayu, maka diharapkan para penerus bangsa terutama pada peserta didik sekolah dasar dapat membuat pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun. Gubernur Sumatera Barat Irwan Prayitno berharap budaya membuat pantun bisa hidup pada generasi muda, karena sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa melayu.⁹ Pada kurikulum 2013 pantun dipelajari pada kelas V sekolah dasar. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis isi dan amanat yang terdapat pada pantun serta membacakan pantun hasil karya sendiri dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Melalui pembelajaran membuat pantun peserta didik dapat melatih kepekaan, mempertajam perasaan, penalaran, dan imajinasi.¹⁰ Pantun merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan.

Namun pada kenyataannya, melihat hasil observasi pada SDN Rawa Buaya 04 Petang masih banyak peserta didik yang kurang mengetahui betapa pentingnya pembelajaran pantun. Masih banyak peserta didik yang belum memahami syarat-syarat membuat pantun. Kebanyakan siswa membuat pantun dengan melihat contoh apa yang ada pada buku. Hal ini disebabkan karena pembelajaran berpusat pada guru dan buku sumber. Melalui hasil wawancara kepada guru, terdapat beberapa peserta didik yang

⁹ Liputan6dotcom, "Ciptakan 18 Ribu Pantun, Gubernur ini Pecahkan Rekor Dunia", Liputan6.com, 22 Agustus 2017, <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3066631/ciptakan-18-ribu-pantun-gubernur-ini-pecahkan-rekor-dunia>, diakses 19 Juli 2020.

¹⁰ Suhardianingsih. "Peningkatan Pemahaman Menulis Pantun Melalui Metode Kontekstual Berbasis Masalah", *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*, Vol.6, No.4, 2016, h. 31.

menyukai pembelajaran pantun, namun selebihnya kurang menyukai pembelajaran pantun. Banyak peserta didik yang membuat pantun kurang menggunakan kosa kata yang bervariasi, terdapat peserta didik yang kurang tepat dalam menganalisis isi pantun atau amanat yang terkandung dalam pantun.

Hal ini sejalan dengan pendapat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kurangnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pantun. Menurut Zuli dan Asri peserta didik yang belum bisa membuat pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun sebanyak 80% dibawah KKM.¹¹ Pendapat yang sama juga dinyatakan oleh Agung dkk, terdapat 2 peserta didik yang memenuhi KKM dari 28 peserta didik.¹² Menurut Miftakhun dan Mulyani peserta didik kelas V mengalami kesulitan dalam menentukan sajak yang sesuai dalam penulisan pantun.¹³ Dapat dilihat dari ketiga pendapat ahli bahwa masih banyak peserta didik yang kurang memahami dalam membuat pantun dengan baik dan benar.

Melihat pentingnya pembelajaran pantun, maka guru harus memilih penggunaan metode pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat. Guru harus kreatif dalam

¹¹ Zuli Harumni dan Asri Susetyo Rukmin, "Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Weru I Lamongan", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.1, No.2, 2013, h. 2.

¹² Agung Ali Wafa dkk, "Penerapan Permainan Pantun Cerdas untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV-A SDN Padasuka I Pada Materi Membuat Pantun", *Pena Jurnal Ilmiah*, Vol.2, No.1, 2017, h. 43.

¹³ Miftakhun Nikmah dan Mulyani, "Efektivitas Media Ritatoon dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SDN Bangkingan V/ 442 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.6, No.13, 2018, h. 2371.

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, agar peserta didik memiliki minat dalam membuat pantun. Guru harus menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan menjadi efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Melalui adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat membuat peserta didik menjadi tidak bosan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mampu bersosialisasi dengan temannya. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang berupa alat untuk membantu atau menunjang dalam menyesuaikan tujuan pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik minat peserta didik untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran yaitu media yang mengandung unsur permainan. Permainan merupakan kondisi seseorang mencari kesenangan melalui aktifitas bermain.¹⁴ Melalui kegiatan bermain peserta didik akan lebih cenderung senang dan tidak bosan dalam melakukan pembelajaran. Selain itu dengan bermain banyak nilai-nilai yang di dapatkan seperti : dapat bersosialisasi dan nilai sportifitas. Dengan adanya permainan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Sesuai dengan pendapat Endang Susanti yang menyatakan bahwa media yang baik yaitu media yang memudahkan pemahaman terhadap materi sehingga dapat

¹⁴ Usnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Shaut Al'Arabia*, Vol. 7, No.1, 2019, h. 35.

meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁵ Media pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran yang di sertai dengan metode dan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik. Karena dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu media permainan yang cocok dimainkan untuk anak kelas V SD yaitu permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal). Peneliti memilih media permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) karena masih banyak guru yang belum menggunakan media permainan pada materi pantun. Cara bermainnya cukup sederhana sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik. Proses pembelajaran yang diselengi dengan permainan akan membuat peserta didik antusias dalam belajar. Penggunaan media dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pantun. Permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) berisikan teks dan gambar yang mampu membantu peserta didik dalam membuat pantun atau melengkapi bait pantun serta memiliki konsep seperti permainan kartu domino, yaitu mencocokkan satu kartu dengan kartu lainnya tanpa terputus hingga permainan selesai.

¹⁵ Endang Susantini dkk, "Pengembangan Media Permainan Penemu Harta Karun Finding Treasure Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel", *Jurnal Unesa*, Vol.3, No.2, 2014, h. 350.

Media permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) merupakan salah satu jenis media cetak. Media ini berupa kartu yang berisikan tentang gambar dan tulisan yang memuat suatu materi yang diinginkan. Penggunaan media permainan domino bertujuan untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.¹⁶ Dengan adanya media permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) peserta didik dapat berinteraksi dengan temannya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak. Media permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) bersifat kompetitif dan mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuannya. Permainan ini sangat efektif digunakan oleh peserta didik, karena dalam permainan ini, peserta didik dapat terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan adanya media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar aktif dan berkolaboratif dengan temannya. Sesuai dengan pendapat Sudin yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar yang diharapkan pesan pembelajaran dapat tersampaikan dan lebih menarik.¹⁷ Dengan adanya media permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal), dapat menarik perhatian siswa karena adanya gambar yang berwarna dan dilakukannya dengan bermain.

¹⁶ Melia, "Hubungan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Kemampuan Menulis Pantun", *Jurnal Edukasi*, Vol.15, No.2, 2017, h. 171.

¹⁷ Sudin A dan Entan S, *Media Pembelajaran*, (Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), h. 40.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah:

1. Peserta didik belum menyadari bahwa pembelajaran materi pantun memiliki banyak manfaat dalam kehidupan
2. Nilai Bahasa Indonesia peserta didik pada materi pantun masih di bawah KKM
3. Peserta didik kurang memahami cara membuat pantun dengan benar
4. Penggunaan media pada pembelajaran pantun masih kurang bervariasi
5. Peserta didik hanya mengandalkan contoh yang terdapat pada buku siswa
6. Belum banyak yang memanfaatkan media permainan pada materi pantun

C. Ruang Lingkup

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) yang dikembangkan oleh peneliti yang akan digunakan dalam pembelajaran pantun pada kelas V sekolah dasar. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan Produk

Hasil dari penelitian ini adalah media permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) dengan materi pantun yang terdapat pada Tema 4 Sehat Itu Penting.

2. Jenjang Pendidikan

Peneliti memusatkan penelitian pada jenjang pendidikan sekolah dasar dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V di SDN Rawa Buaya 04 Petang

3. Muatan Pelajaran

Muatan pelajaran yang diteliti yaitu muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pantun. Hal ini dilakukan berdasarkan pentingnya melestarikan budaya pantun serta mengambil banyak manfaat yang terkandung dalam pantun.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah dan ruang lingkup yang telah dikemukakan di atas, maka fokus pengembangan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar?

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan yaitu dapat dijadikan sebagai referensi dan masukan bagi pihak terkait baik secara teoritis maupun praktis

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam pengembangan media permainan KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal) terhadap materi pantun siswa kelas V sekolah dasar.

2. Secara praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pantun, menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, aktif, interkaktif dan kreatif dengan penggunaan media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal), menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi guru, dapat menjadi masukan untuk menambahkan variasi media pembelajaran terutama pada materi pantun, memberi pengetahuan dan inovasi baru terhadap penggunaan media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal), dapat membantu guru dalam mengajarkan materi pantun kepada peserta didik, mendorong kreativitas guru dalam penggunaan media KARTUN KEKAL (Kartu Pantun Kearifan Lokal), media dalam penelitian dapat dikembangkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan.

c. Bagi kepala sekolah dapat dijadikan sebagai bahan masukan agar lebih inovatif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran dan fasilitas sekolah, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi pantun.

d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan kajian untuk diteliti lebih lanjut agar dapat mengembangkan media pembelajaran terutama pada materi pantun dengan penelitian yang relevan dan menghasilkan karya ilmiah yang lebih baik.