

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis adalah salah satu aspek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang paling kompleks untuk dipelajari. Kegiatan menulis menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan kreatifitas dan ide dalam menulis. Untuk mencapai hal itu, guru harus lebih inovatif dalam menyampaikan pembelajaran agar tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satu cara adalah dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran.

Banyak faktor yang menyebabkan kemampuan menulis siswa menjadi rendah di dalam pembelajaran, salah satunya akibat guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Pendekatan yang digunakan masih berorientasi pada guru sehingga pembelajaran masih belum bermakna bagi siswa, sehingga siswa masih sangat lemah untuk menambah kosakata pada kegiatan menulis di dalam pembelajaran. Oleh karena itu hendaknya guru menggunakan media permainan agar dapat tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, kita tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya yaitu bahwa pelajar sebanyak-banyaknya berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diharapkan dapat diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Atas dasar ini, beberapa media pembelajaran Bahasa Indonesia sangat perlu diaplikasikan dalam setiap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengaktifkan siswa dalam belajar.

Media permainan yang dipersiapkan pun menjadi penting. Belajar sambil bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Siswa belajar mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Media permainan yang dapat digunakan sebagai media permainan dalam pembelajaran merupakan semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Media permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Peserta didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh pancainderanya secara aktif. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktifitas sel otak mereka, sehingga membantu dalam proses pembelajaran peserta didik. Dalam keadaan menyenangkan, jalur hubungan sel otak anak akan berkembang dengan pesat. Dari sini kita mengerti arti penting sarana dan alat bermain serta penggunaan sumber belajar itu. Bermain selain menyenangkan juga membantu anak untuk mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara alamiah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan dalam pembelajaran merupakan semua alat bermain yang dapat digunakan sebagai sumber-sumber belajar lain yang memadai untuk mengkondisikan seseorang untuk berinteraksi dan belajar sehingga tercapai hasil belajar yang optimal. Kedudukan media permainan

dalam pembelajaran sangat penting. Sebab media permainan dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, begitupun sebaliknya tanpa adanya media dalam pembelajaran maka keberhasilan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi, media, dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing masing.

Selain penggunaan media permainan dalam pembelajaran, pendekatan yang digunakan guru juga merupakan hal penting untuk meningkatkan kemampuan menulis. Guru memegang kunci dalam meningkatkan kemampuan menulis untuk semua siswa. Kemampuan menulis dianggap sebagai kemampuan bahasa yang sulit dan kompleks, karena memerlukan konsepsi dan melibatkan proses berpikir yang luas. Menulis sebagai metode merefleksikan bahasa yang memiliki simbol untuk hal-hal seperti tanda baca dan angka. Siswa tidak cukup hanya fokus pada komunikasi lisan, tetapi mereka juga perlu menguasai kemampuan menulis.

Menulis mewakili apa yang kita pikirkan. Itu karena proses menulis mencerminkan berbagai macam hal, yang terdapat dalam pikiran. Menulis mendorong siswa untuk fokus pada penggunaan bahasa yang tepat karena mereka berpikir saat mereka menulis, hal itu akan memicu perluasan bahasa saat mereka menyelesaikan masalah yang dimasukkan ke dalam pikiran mereka. Bahkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis termasuk mengembangkan ide, kesulitan dalam tata bahasa dan sikap siswa yang kurang antusias terhadap pelajaran tentang menulis.

Ketika siswa menuliskan sesuatu, mereka sudah memikirkan tentang apa yang ingin mereka katakan dan bagaimana mereka ingin mengatakannya. Permasalahan yang sering ditemukan adalah tentang cara menulis, apa yang harus ditulis, dan kurangnya kosa kata. Seiring kemajuan siswa, mereka semakin ingin mengungkapkan apa yang mereka ketahui tentang berbagai mata pelajaran melalui tulisan. Jika seorang siswa gagal mengembangkan keterampilan dasar tertentu, mereka tidak akan dapat menulis dengan baik. Memang, untuk siswa yang bergelut dengan masalah menulis, proses menulis itu sendiri mengganggu pembelajaran. Siswa yang dihadapkan pada peluang sulit seperti itu mengalami kesulitan untuk tetap termotivasi. Menulis sering membingungkan dengan proses meletakkan kata-kata di atas kertas. Hal ini yang menjadi masalah yang dihadapi oleh siswa. Pada penelitian ini peneliti mencoba menggunakan media permainan sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan menulis berbasis genre text pada siswa.

Pendekatan berbasis genre melihat pembelajaran bahasa sebagai hasil kerjasama antara guru dan pembelajar. Artinya, baik guru maupun peserta didik memiliki peran yang sama pentingnya dalam proses pembelajaran; baik guru atau peserta didik dominan di dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini tidak mengizinkan siswa menjadi pasif di dalam pembelajaran. Proses pendekatan berbasis genre membuat siswa memahami teks secara komprehensif, termasuk struktur skematis dan ciri kebahasaan genre secara umum. Kenyataan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi menulis kendala yang ditemukan antara lain kurangnya motivasi siswa dan kurangnya kemampuan siswa dalam menulis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui sebuah pendekatan pembelajaran dan media

permainan. Melalui media permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis berbasis genre text.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, fokus masalah pada penelitian ini adalah:

1. Peningkatan kemampuan menulis berbasis genre text
2. Peningkatan kemampuan menulis berbasis genre text melalui media permainan

Berdasarkan uraian tersebut maka fokus dalam penelitian ini yaitu upaya menerapkan media permainan untuk meningkatkan kemampuan menulis berbasis genre text.

C. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah kemampuan menulis berbasis genre text dapat ditingkatkan melalui media permainan?
2. Bagaimana penerapan media permainan dalam meningkatkan kemampuan menulis berbasis genre text?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian tindakan yang dilakukan diharapkan bisa menjadi solusi dalam masalah menulis. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dalam penerapan media permainan pada pembelajaran menulis.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian yang diperoleh dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Adapun pihak-pihak yang terkait yakni :

a. Siswa

Setelah penelitian dilaksanakan, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis melalui media permainan.

b. Guru

Melalui penelitian ini, guru diharapkan mampu menerapkan media permainan dalam pembelajaran menulis.

c. Sekolah

Setelah penelitian dilaksanakan, media permainan bisa diterapkan dalam pembelajaran menulis di sekolah. Kegiatan pembelajaran menulis menggunakan media permainan dapat diterapkan sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

d. Orangtua Siswa

Melalui penelitian ini, orang tua siswa mampu mendukung kegiatan pembelajaran menulis dengan menggunakan media permainan di rumah. Hal demikian dapat dilihat dengan keikutsertaan orang tua membantu anaknya menulis menggunakan media permainan dengan menerapkannya di rumah.

e. Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan peneliti tentang pembelajaran menulis menggunakan media permainan di sekolah. Tidak hanya itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi penulis dalam meningkatkan kemampuan menulis memanfaatkan media permainan di sekolah dan di rumah. .

f. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya.

