

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia yang cerdas dalam berbagai aspeknya. Baik secara intelektual, sosial, emosional maupun spiritual, terampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Melalui pendidikan diharapkan dapat terwujud suatu kualitas manusia yang baik dalam seluruh dimensi kehidupannya secara produktif bagi kepentingan dirinya sendiri dan masyarakat.

Pendidikan adalah komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan belajar (Unesco dalam Novi Resmini, dkk., 2006: 3). Sejalan dengan itu Smith (Resmini, dkk., 2006: 3) mengemukakan bahwa pendidikan adalah kegiatan sistemik untuk menumbuhkembangkan belajar.

Resmini, dkk, (2006: 3) berpendapat bahwa, untuk bisa melaksanakan pembelajaran sehingga siswa mampu belajar untuk mengetahui (*learning how to know*), belajar untuk belajar (*learning how to learn, to relearn, to unlearn*), belajar untuk mengerjakan sesuatu (*learning how to do*), belajar untuk memecahkan masalah (*learning how to solve problems*), belajar untuk hidup bersama (*learning how to live together*), dan belajar untuk kemajuan kehidupan (*learning how to be*) maka dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia guru perlu memahami prinsip-prinsip dan landasan pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diberikan dari jenjang sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini karena bahasa

Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa negara di Indonesia (Oka, dalam Muslich 2009: 23). Selain pendapat di atas, menurut Resmini (2006: 9) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar secara umum mengacu pada kemampuan memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan secara lisan ataupun tertulis. Oleh karena itu untuk dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, harus didukung dengan kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa. Empat aspek tersebut yaitu, (1) membaca, (2) menulis, (3) berbicara, dan (4) menyimak. Keempat aspek tersebut memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda-beda. Pada penelitian ini, peneliti akan membahas pembelajaran bahasa Indonesia aspek menulis. Menulis adalah kegiatan mewujudkan lambang-lambang bahasa berupa huruf dan angka ke dalam bentuk tulisan sehingga dapat menjadi sarana berkomunikasi.

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan Ibu Randiani, A.Ma. guru bahasa Indonesia kelas V SDN 9 Metro Barat, masalah mendasar yang dikeluhkan pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya kemampuan menulis bahasa siswa. Hal ini dapat diketahui dari kemampuan siswa untuk menuangkan ide yang akan ditulis dalam karangan masih kurang.

Siswa belum mampu memadukan kalimat dengan baik dan rendahnya kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca dan ejaan. Masalah-masalah di atas timbul karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dan kurangnya minat siswa tersebut membuat aktivitas pembelajaran tidak berjalan dengan efektif. Siswa sering terlihat jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diatas, telah dilaksanakan penelitian dengan menggunakan strategi permainan edukatif sebelumnya. Tetapi hasil yang didapat belum memenuhi harapan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas V SDN 9 Metro Barat dan penelitian tersebut dikatakan belum berhasil. Nilai KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 6,5. Sementara siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 63,33% dan jumlah siswa yang sudah memenuhi nilai KKM hanya 36,67%.

Dari berbagai penelitian (Ditjen Dikti, 2007: 53), seorang pendidik dari Jerman percaya bahwa salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui permainan. Menurut pendapatnya, anak-anak lebih siap dan berpotensi untuk bermain daripada cara lain. Hal serupa dikemukakan oleh Buhler (Sutarno, 2007: 160), menurutnya bermain merupakan pemicu kreativitas. Anak yang banyak bermain akan meningkat aktivitas dan kreativitasnya. Bermain juga merupakan sarana untuk mengubah potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Bermain sangat penting sehingga meskipun terdapat unsur kegembiraan, namun tidak dilakukan demi kesenangan saja.

Bermain adalah hal serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Bermain bagi anak-anak sama halnya seperti bekerja bagi orang dewasa. Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan yang akan menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Orang dewasa bekerja dari pagi hingga sore hari. Waktu bermain anak tidak jauh berbeda dengan waktu bekerja orang dewasa. Anak-anak juga bermain dari pagi hingga sore hari.

Kurangnya waktu bagi anak-anak untuk bermain akan membuat anak-anak menjadi bosan akan rutinitasnya. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam diri anak-anak yang disebut naluri. Semua naluri harus disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain bagi anak-anak merupakan kebutuhan hidupnya seperti makan, minum, tidur, dan lain-lain.

Waktu yang relatif sedikit untuk bermain bagi anak-anak, jika dikaitkan dengan dunia belajar, maka akan membuat anak menjadi jenuh ataupun bosan dan tidak bersemangat mengikuti pelajaran, yang mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi menurun juga akan berdampak pada tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan optimal.

Pendapat di atas diperkuat lagi oleh Montessori dalam (Sutarno, 2007: 162) yang dikenal sebagai ahli pendidikan prasekolah. Beliau berpendapat bahwa beliau sangat menghargai nilai-nilai yang terdapat dalam permainan pada masa anak-anak. Baik Froebel maupun Montessori, menerapkan suatu pemikiran bahwa anak belajar sesuatu melalui permainan, jadi keduanya menggunakan permainan sebagai alat pendidikan. Belajar tidak mungkin dipaksakan. Cara belajar yang baik, salah satunya dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan, tentunya cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Naluri anak yang harus memperoleh kesempatan untuk bermain tetap disalurkan dan pembelajaran yang mestinya kepada anak, mestinya juga tersampaikan.

Permainan biasanya dapat dilakukan dengan menirukan atau memperagakan keadaan yang sebenarnya. Teknik pembelajaran dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak atau konsep yang sering sulit dijelaskan dengan kata-kata. Melalui permainan khusus, para siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu keadaan. Dengan permainan, siswa dapat memahami suatu konsep, prinsip, unsur pokok, dan hasil.

Permainan akan meningkatkan partisipasi aktif anak, sehingga pembelajaran akan efektif. Kesenangan anak saat bermain dapat dipakai sebagai kesempatan untuk belajar hal-hal yang konkret, sehingga daya cipta, imajinasi, dan kreativitas anak dapat berkembang.

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dilaksanakannya kurikulum berbasis permainan untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 9 Metro Barat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- 1.2.1 Rendahnya keterampilan menulis siswa kelas V SDN 9 Metro Barat untuk membuat sebuah karangan deskripsi.
- 1.2.2 Kurang kreatifnya guru dalam menggunakan strategi permainan edukatif dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi.
- 1.2.3 Kurangnya kemampuan siswa untuk memadukan kalimat dengan baik dalam menulis karangan deskripsi.
- 1.2.4 Kurangnya kemampuan siswa dalam menggunakan ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD bahasa Indonesia.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka inti permasalahannya dirumuskan sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimanakah meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi melalui strategi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 9 Metro Barat?
- 1.3.2 Bagaimanakah meningkatkan aktivitas dan kreativitas guru dan siswa melalui strategi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 9 Metro Barat?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk:

- 1.4.1 Meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 9 Metro Barat.
- 1.4.2 Meningkatkan aktivitas dan kreativitas guru dan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 9 Metro Barat.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Bagi Siswa**

Siswa akan lebih berminat dengan pelajaran bahasa Indonesia, dapat meningkatkan keterampilan menulis, memahami, dan mudah menuangkan ide ke dalam tulisan, karena cara belajar di kelas menjadi

menyenangkan. Siswa juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, merasa gembira, tidak bosan berada di kelas, dan keterampilan menulis karangan deskripsi dapat meningkat.

#### 1.5.2 Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru memperoleh alternatif dalam menggunakan cara-cara pembelajaran yang lebih bervariasi bagi siswa dan guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam melaksanakan tugas mengajar, serta dapat menciptakan suasana menyenangkan di dalam kelas.

#### 1.5.3 Bagi Sekolah

Dengan menggunakan strategi bermain edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 9 Metro Barat, sekolah akan memiliki siswa-siswi berprestasi dan guru-guru berpotensi, kreatif, dan berkualitas.