

BAB I

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan salah satu pedoman bagi pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya pemerintah dalam mengembangkan pendidikan adalah melalui penyempurnaan kurikulum. Perbaikan dan penyempurnaan kurikulum didasari oleh perkembangan sistem nasional pendidikan untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan (Kurniasih, 2014).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang saat ini diimplementasikan di Indonesia yang merupakan penyempurnaan terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai warga negara dan sebagai pribadi yang beriman, inovatif, afektif, produktif dan kreatif serta mampu berkontribusi pada kehidupan peradaban dunia, bernegara, berbangsa, dan bermasyarakat. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar saat ini menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini terdapat tema pada setiap pembelajarannya yang lebih dikenal dengan pembelajaran tematik. Bahasa adalah alat yang digunakan untuk mengomunikasikan gagasan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara, gerak yang memiliki makna yang dipahami. Berbicara mengenai kemampuan berbahasa, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis, keterampilan berbicara yang merupakan bagian dari empat keterampilan berbahasa (Tarigan, 1994).

Menulis merupakan kegiatan abstrak dimana harus dilakukan secara berulang-ulang dan secara terus-menerus dimana siswa mengungkapkan pendapat, gagasan, dan perasaannya pada pembaca melalui bahasa tulis (Abbas, 2006). Menulis juga merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks.

Menurut pendapat dipaparkan dalam penelitian Azmussyani (2014:Vol 2) bahwa terdapat beberapa masalah terutama pada aspek keterampilan menulis yaitu masalah yang ada pada diri siswa pada aspek penulisan ejaan yang belum tepat, belum memahami tentang tanda baca serta masih kurangnya kerapian dalam penulisan yang sering dialami oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di masing-masing wali kelas II di SD Negeri Gugus Jenderal Sudirman, bahwa terdapat permasalahan yang sama seperti yang telah dikemukakan dari hasil penelitian tersebut. Seperti banyak siswa yang masih kesulitan dalam membedakan bentuk huruf dan belum hafal huruf alphabet, belum memahami tentang penggunaan ejaan dan tanda baca, kurangnya minat siswa dalam belajar menulis. Guru sering memberikan tugas menulis, namun masih banyak siswa enggan dan tidak berminat untuk mengerjakan, siswa lebih banyak menghabiskan waktu belajarnya di sekolah dengan bermain dan mengobrol saat pelajaran berlangsung.

Dalam memecahkan permasalahan yang sangat beragam dalam pembelajaran menulis permulaan yang sering dialami siswa, diperlukan suatu solusi yaitu dengan mengemas pembelajaran Bahasa Indonesia agar memberikan situasi belajar yang kondusif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan memiliki kreatifitas sehingga

pembelajaran yang dilakukan bermanfaat dan benar-benar berguna bagi siswa. Salah satu model yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan adalah model pembelajaran tipe *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* suku kata.

Model pembelajaran *make a match* adalah merupakan model pembelajaran siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberikan poin (Rusman, 2012). Untuk mengoptimalkan model perlu dikombinasikan dengan media pelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan model *make a match* adalah media *puzzle* suku kata

Media gambar ataupun media yang berbasis visual merupakan bagian dari Media *puzzle*. Vernanda (2013 Vol 3) menyatakan “ permainan pecahan keeping untuk membuat suatu gambar-gambar dan tulisan yang sudah ditentukan yang bisa dilakukan untuk mengasah kemampuan motoric sekaligus otak siswa adalah permainan *puzzle*”. Pendapat lain dari Ratnawati (2013: Vol 4) menyatakan bahwa *puzzle* merupakan merupakan penarik perhatian yang kuat materi dan sekaligus dapat memotivasi diri sendiri. Silabel atau Suku kata adalah ritmis terkecil dalam runtutan bunyi ujaran. Satu silabel biasanya meliputi satu vocal, dan satu konsonan atau lebih (Abdul, 2017:Vol 3). Jadi media *puzzle* suku kata adalah sebuah permainan untuk menyatakan pecahan keeping untuk membentuk suatu tulisan dimana setiap tulisan memiliki satu vocal dan satu konsonan atau lebih.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat sangat

penting membelajarkan siswa. Diharapkan model pembelajaran *make a match* dengan media *puzzle* suku kata dapat berperan dalam menambah keterampilan menulis siswa, maka diadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *make a match* berbantuan Media *Puzzle* Suku Kata Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri Gugus Jenderal Sudirman Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020”. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri Gugus Jenderal Sudirman Denpasar Selatan akan meningkat.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah di SD sebagai berikut.

1. Siswa masih mendapat kesulitan dalam penggunaan tanda baca, ejaan penggunaan huruf capital dan kosakata baku
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafalkan huruf alphabet
3. Siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf
4. Pemanfaatan sarana dan prasarana pendukung masih belum inovatif yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran

1.2 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini hanya difokuskan pada keterampilan menulis permulaan Bahasa Indonesia siswa kelas II sebagai akibat dari model *make a match* menggunakan media *puzzle* suku kata yang digunakan dalam pelajaran Bahasa

Indonesia di SD Negeri Gugus Jenderal Sudirman Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *make a match* menggunakan media *puzzle* suku kata terhadap keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri Gugus Jenderal Sudirman Tahun Ajaran 2019/2020?

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *make a match* menggunakan media *puzzle* suku kata terhadap keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Gugus Negeri Jenderal Sudirman Tahun Ajaran 2019/2020.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa dijadikan salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami proses kegiatan belajar mengajar, khususnya pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran *make a match* menggunakan media *puzzle* suku kata dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk siswa, guru, sekolah dan peneliti lain.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk berusaha mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi khususnya dalam keterampilan menulis sehingga memunculkan kesenangan siswa di dalam keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bisa menjadi masukan dan informasi yang berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran yang inovatif di sekolah sehingga dapat meningkatkan kredibilitas dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan serta dapat dijadikan pedoman dan bahan dalam perancangan penelitian selanjutnya yang sejenis.