

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk pendidikan sekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah (PP No. 27 Th 1990). Tugas utama SD sebagai lembaga pendidikan sekolah adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Pandangan ini mengisyaratkan bahwa SD merupakan lembaga pendidikan akademik. SD mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik. Pandangan tersebut dapat menimbulkan berbagai pertanyaan baik dari orang tua maupun kalangan pendidik. Orang tua mungkin menanyakan kapankah sebenarnya waktu yang tepat untuk mengajarkan membaca dan menulis?.

Pendidik Sekolah Dasar yang memahami, telah menyadari bahwa di Sekolah Dasar (berdasarkan kurikulum) wajib mengajarkan membaca dan menulis yang cenderung “akademis”. Hal itu akan mengembangkan kepribadian anak, alur pemikiran tersebut tidak selalu sejalan dan terimplementasikan dalam praktik kependidikan Sekolah Dasar di Indonesia. Beberapa Sekolah Dasar sering kali mengajukan persyaratan atau tes masuk dengan menggunakan konsep akademik, terutama tes “membaca dan menulis”. Lembaga Sekolah Dasar seperti ini sering pula dianggap sebagai lembaga pendidikan “berkualitas”.

Gejala-gejala atau peristiwa praktik pendidikan seperti ini mendorong lembaga pendidikan Sekolah Dasar maupun orang tua untuk berlomba-lomba mengajarkan kemampuan akademik membaca dan menulis dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di Sekolah Dasar. Akibat dari praktik pendidikan yang seperti itu, tidak jarang Sekolah Dasar tidak lagi menjadi tempat yang indah dan berteman banyak tetapi benar-benar beralih fungsi menjadi “ Sekolah “. Tanda-tandanya terlihat pada target kemampuan akademik membaca dan menulis, proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan bentuk penugasan “pekerjaan rumah” pada anak-anak. Kondisi ini justru diperparah oleh desakan orang tua agar anak-anak di SD harus sudah bisa membaca dan menulis. Tidak dipungkiri bahwa persoalan diatas menjadi dorongan bagi suatu lembaga SD untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas terutama mampu membaca dan menulis seperti yang diharapkan, sehingga dapat menghasilkan kualitas lulusan yang baik.

Menurut Browman, Donovan, dan Burns (2001:323) kemampuan membaca dan menulis penting bagi keberhasilan anak di sekolah. Salah satu pertanda baik apakah seorang anak akan belajar secara kompeten disekolah adalah tingkat kemajuan anak itu dalam hal membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis anak merupakan dasar penting bagi perkembangan membaca dan menulis di masa depan.

Pernyataan diatas dapat diperhatikan bahwa di Sekolah Dasar wajib mengajarkan membaca dan menulis. Mengajarkan membaca dan menulis di Sekolah Dasar dapat dilaksanakan dengan mendasarkan diri pada prinsip-prinsip pembelajaran di SD. Pelaksanaan pembelajaran membaca dan menulis sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pendekatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap penentuan tujuan pembelajaran, metode, dan teknik apa yang

digunakan. Seorang guru harus selalu berusaha menggunakan metode mengajar yang paling efektif dan memakai alat atau media yang terbaik. Metode yang tepat dalam pembelajaran di SD kelas I adalah melalui permainan, karena dengan permainan tidak akan membuat siswa bosan dan tertekan dalam belajar. Permainan menulis dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran yang diberikan pendidik di sekolah.

Permainan menulis salah satunya adalah melalui permainan huruf. Sebelum anak belajar menulis kata, siswa terlebih dulu diperkenalkan tentang huruf. Setelah anak menguasai huruf-huruf, guru mulai berfikir bagaimana anak dapat merangkai huruf-huruf tersebut menjadi sebuah suku kata atau kata. Bukanlah hal yang mudah untuk selalu mempertahankan minat siswa dalam pembelajaran menulis, karena siswa memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. Selain itu pembelajaran menulis bagi siswa dianggap pembelajaran yang membosankan, hal ini sering mendominasi pemikiran siswa sehingga mereka kurang berminat dalam pembelajaran menulis. Kondisi umum yang terjadi dalam dunia pendidikan Sekolah Dasar tersebut terjadi juga di SDN 01 Tegalgede Karanganyar. Menurut hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas I, pembelajaran menulis di kelas dilaksanakan melalui metode meniru atau mencontoh. Pembelajaran berlangsung satu arah, yaitu berpusat pada guru. Siswa hanya menerima informasi dari guru dan melaksanakan tugas belajar dengan arahan guru. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk berekspresi, mengemukakan ide, dan bersosialisasi antar teman dalam pembelajaran menulis. Saat proses pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru dan suasana kelas menjadi gaduh tidak terarah. Dilihat dari pengamatan guru selama mengajar dan hasil evaluasi berupa nilai dari kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini

dikarenakan rendahnya minat anak terhadap pembelajaran menulis yang disebabkan oleh metode mengajar yang kurang tepat yang digunakan guru di kelas I SD N 01 Tegalgede Karanganyar.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka layak kiranya peneliti melaksanakan pembelajaran untuk mengatasi rendahnya minat terhadap pembelajaran menulis. Permainan Huruf Punggung Berantai ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya minat dalam belajar menulis yang dialami anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan dalam latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis yang di capai siswa saat ini di pandang masih rendah.
2. Sulitnya meningkatkan minat belajar menulis pada tema keluarga mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Tegalgede.
3. Banyaknya metode permainan yang digunakan dalam meningkatkan minat menulis pada siswa yang tidak sesuai pada sasaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah dan dapat di kaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Peningkatan minat belajar menulis pada tema keluarga mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN 01 Tegalgede dengan menggunakan metode permainan huruf punggung berantai.

2. Metode permainan yang digunakan dibatasi pada metode permainan punggung berantai.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan salah satu tahap diantara sejumlah penelitian yang memiliki kedudukan yang sangat penting. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan huruf punggung berantai dapat meningkatkan minat belajar menulis pada tema keluarga mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN 01 Tegalgede Tahun Pelajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan untuk mencapai hasil yang jelas diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan teratur. Tujuan penelitian harus sejalan dan sinkron dengan rumusan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah “ untuk mengetahui apakah ada peningkatan minat belajar menulis melalui permainan huruf punggung berantai pada tema keluarga mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN 01 Tegalgede Tahun Pelajaran 2011/2012”.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru, sebagai informasi bagi semua tenaga pendidik mengenai permainan huruf punggung berantai sebagai usaha dalam meningkatkan minat belajar menulis sehingga dapat dicapai hasil belajar yang optimal.
2. Bagi Peneliti, untuk mengetahui keefektifan permainan huruf punggung berantai dalam peningkatan minat belajar menulis.