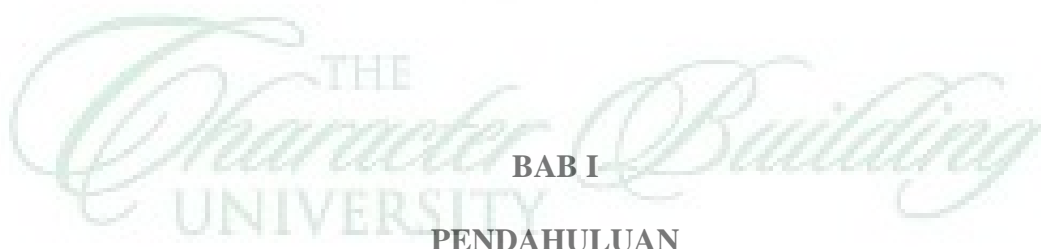
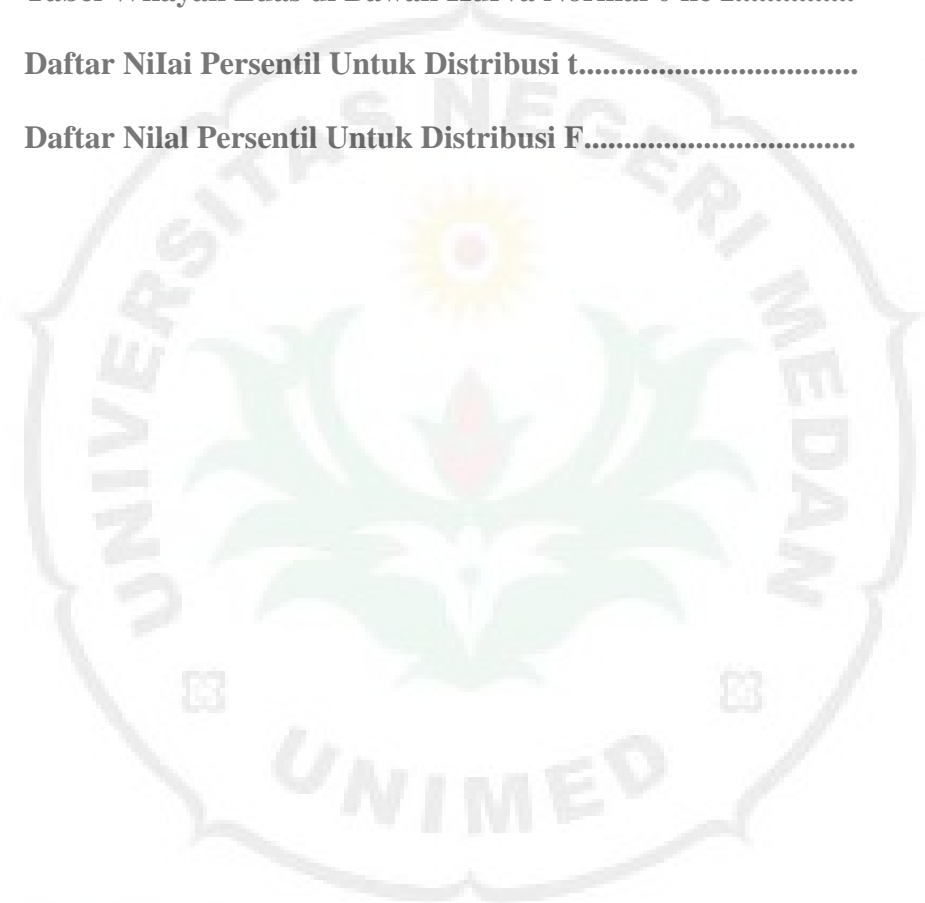


5. Pengujian Hipotesis.....	66
6. Daftar Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors.....	69
7. Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal 0 ke z.....	70
8. Daftar Nilai Persentil Untuk Distribusi t.....	71
9. Daftar Nilai Persentil Untuk Distribusi F.....	72



## A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sarana yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan orang banyak. Bahasa juga merupakan media berpikir, oleh karena itu bahasa memegang peranan penting bagi manusia terutama dalam

kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan belajar menyimak dan berbicara merupakan upaya penguasaan dan kemampuan menggunakan bahasa lisan. Sementara kegiatan menulis dan membaca merupakan upaya penguasaan dan kemampuan menggunakan bahasa tulis.

Terampil menulis berarti terampil berkomunikasi secara tertulis. Berkomunikasi secara tertulis maksudnya dapat menuangkan ide, pikiran, perasaan, dan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Mampu menulis pantun merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai siswa pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas VII.

<http://agepelesson.blogspot./index.php/sastraindonesia/article/view/com/2008/02> menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan menulis siswa bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Kedua, siswa masih kurang bisa berkonsentrasi terhadap bahan pembelajaran. Ketiga, model pembelajaran yang digunakan terkesan monoton dan tidak efektif. Hal tersebut sejalan dengan hasil pengamatan peneliti pada saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL). Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam meluruskan fenomena tersebut. Salah satu solusi yang dapat digunakan dalam meluruskan fenomena tersebut adalah menemukan jenis model pembelajaran yang tepat untuk menyinergiskan antara kemampuan menulis pantun.

Dalam kegiatan belajar mengajar peran guru tidak hanya memindahkan atau mentransfer ilmu kepada siswanya tetapi sebagai fasilitator yang

mengembangkan kegiatan belajar agar siswa secara efektif dan efisien serta mengena pada tujuan yang diharapkan. Kalangan pendidik sangat menyadari bahwa kreativitas berpikir anak-anak Indonesia masih memprihatinkan (Mangunwijaya, 1998; Drost, 1998). Kondisi anak-anak Indonesia yang demikian tentu tidak bisa dilepaskan dari sistem pendidikan/pembelajaran yang kini dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan. Rendahnya hasil belajar anak-anak Indonesia di bidang ilmu pengetahuan ditengarai berhubungan dengan proses pembelajaran ilmu pengetahuan yang belum memberi peluang anak untuk dapat mengembangkan konsepsinya tentang ilmu pengetahuan secara benar, yaitu mengkonstruksi. Menurut Gardner (1991) para siswa sekolah menengah sering mengalami kesulitan memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan. Kondisi pembelajaran yang demikian juga terjadi pada proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Dilihat dari sisi guru, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru merasa sulit mengintegrasikan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang inovatif, karena merasa kekurangan pengetahuan tentang masalah tersebut. Akibatnya guru sampai saat ini masih menggunakan pendekatan mengajar tradisional, yang belum mampu menumbuhkan kreativitas dan kebiasaan berpikir produktif, yang merupakan dimensi paling utama dari dimensi belajar. Demikian pula penggunaan cara-cara mengajar yang lama, akan cenderung mematikan kreativitas siswa.

Banyak jenis model pembelajaran yang biasa digunakan dalam menulis pantun. Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan sekarang ini adalah

model pembelajaran kooperatif dengan berbagai tipe. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sering digunakan oleh guru dalam menerangkan materi pelajaran adalah model pembelajaran *Inkuiri*. Metode inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analisis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Namun kenyataannya, model pembelajaran tersebut kurang menunjukkan hasil yang maksimal dalam pencapaian hasil belajar menulis pantun, karena kurang dapat menciptakan suasana kelas menjadi hidup.

Untuk itulah guru sangat dituntut menciptakan suasana kelas menjadi hidup sehingga siswa tertarik dan tidak bosan. Salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat menjadi tawaran dalam merangsang siswa menulis pantun adalah model pembelajaran *Brain Gym* (senam otak).

Dalam mengulas mengenai model pembelajaran *Brain Gym* (seman otak) sangat baik dilakukakn pada awal proses pembelajaran, terlebih lagi bila diiringi dengan lagu atau musik yang bersifat riang dan gembira. *Brain Gym* juga bisa dilakukan untuk menyegarkan fisik dan pikiran murid setelah menjalani proses pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi yang mengakibatkan kelemahan pada otak. *Brian Gym* (senam otak) Adalah serangkaian gerakan sedarhana yang menyenangkan dan digunakan oleh para murid untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka dengan menggunakan keseluruhan otak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Model Pembelajaran *Brian Gym* (Senam Otak) Terhadap Kemampuan Menulis Pantun oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Porsea Tahun Pembelajaran 2009/2010.”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut di bawah ini.

- a. Pengajaran menulis pantun masih menggunakan model pembelajaran yang kurang inovatif.
- b. Kemampuan siswa dalam menulis pantun masih sangat rendah.
- c. Apakah model pembelajaran *Brain Gym* (senam otak) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Inkuiri* dalam kemampuan menulis pantun?

### **C. Pembatasan Masalah**

Melihat luasnya cakupan masalah-masalah yang teridentifikasi maka penulis memberikan batasan terhadap masalah yang akan dikaji. Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini di batasi pada : “Efektivitas model pembelajaran

*Brain Gym* (senam otak) Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Oleh Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Porsea Tahun pembelajaran 2009/2010”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penulis membuat fokus masalah agar kajian lebih terperinci dengan jelas. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 2 Porsea tahun pembelajaran 2009/2010 yang menggunakan model pembelajaran *Brain Gym* (senam otak)?
2. Bagaimana kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 2 Porsea Tahun pembelajaran 2009/2010 yang menggunakan model Inkuiri?
3. Apakah model pembelajaran *Brain Gym* (senam otak) lebih efektif dibandingkan dengan model inkuiri dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 2 Porsea tahun pembelajaran 2009/2010?



#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan terdapat di bawah ini.

1. menggambarkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Porsea dalam kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran *Brain Gym* (senam otak).
2. menggambarkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Porsea dalam kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model pembelajaran *Inkuiri*.
3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Brain Gym* (senam otak) dengan model pembelajaran *Inkuiri* dalam kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 2 Porsea

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai bahan informasi bagi sekolah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis pantun.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Brain Gym* (senam otak) terhadap kemampuan menulis pantun.
3. Sebagai bahan masukan bagi teman-teman yang berminat mengadakan penelitian lebih lanjut terhadap materi ini.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN**

### **HIPOTESIS PENELITIAN**