

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk melaksanakan terjadinya proses meraih pengetahuan, penguasaan kemahiran dan membentuk sikap dan kepercayaan peserta didik oleh tenaga pendidik. Pembelajaran di sekolah akan dapat berjalan dengan baik apabila ada dampak yang signifikan terhadap potensi siswa saat pembelajaran berlangsung. Pengertian lain pembelajaran artinya suatu kegiatan yang kompleks. Pada hakekatnya pembelajaran tidak hanya memberikan informasi, melainkan membangkitkan semangat untuk memanfaatkan keterampilan mengajar secara terpadu serta mewujudkan efisiensi dalam pembelajaran (Mashudi, Toha dkk, 2007 : 3 dalam Morningrum, dkk., 2022). Pengertian lain juga dijelaskan oleh Hardini dan Puspitasari (2012:10) bahwa kegiatan yang disengaja untuk memberikan perubahan dalam berbagai kondisi dengan maksud untuk terlaksananya tujuan kurikulum merupakan pengertian pembelajaran (dalam Morningrum, dkk., 2022).

Esensial pembelajaran bahasa Indonesia dibelajarkan di sekolah dasar karena mampu menghasilkan bibit unggul yang berwawasan dan berilmu guna memajukan kualitas sumber daya manusia. Salah satu mata pelajaran yang mampu membangkitkan semangat siswa sekolah dasar dalam pembelajaran adalah bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan, bahasa sebagai alat dalam berkomunikasi baik lisan maupun tertulis. Tujuan dibelajarkan bahasa Indonesia

di sekolah dasar tidak jauh berbeda dari tujuan pembelajaran yang lain yakni untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Sesuai dengan kurikulum sekolah keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, antara lain keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (dalam Ali, 2020). Keterampilan menyimak adalah proses menyimak simbol-simbol lisan, memahami apresiasi, serta memahami informasi yang didapatkan oleh pembicara melalui bahasa lisan. Keterampilan berbicara adalah sebuah kemampuan berbahasa dalam melafalkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan ide dan pikiran. Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan membaca teks yang terdapat pada teks tertulis. Keterampilan menulis merupakan kegiatan menyalurkan ide, gagasan dan perasaan dalam bentuk tulisan, sehingga pembaca dapat mengerti isi tulisan dengan tepat.

Keterkaitan antara keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat erat antara satu dengan lainnya. Keterampilan berbahasa untuk diperoleh, dengan adanya suatu hubungan urutan yang kronologis dan hirarkis, yakni diawali dengan belajar menyimak, kemudian berbicara, lalu belajar membaca dan terakhir menulis. Sehingga, keterampilan menulis menjadi suatu hal yang urgen dalam pembelajaran. Hal ini karena, menulis merupakan bentuk komunikasi tidak langsung yang dilakukan untuk menyampaikan ide, gagasan, dan pikiran ke dalam bahasa tulis. Keterampilan menulis adalah suatu hal yang penting karena dengan menulis dapat merasakan hubungan-hubungan, memperkaya daya tanggap dan persepsi siswa dalam memecahkan masalah serta menyusun

urutan pengalaman. Tarigan (2008) mendefinisikan keterampilan menulis sebagai aktivitas berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak tatap muka (Sanita, dkk, 2020). Berdasarkan definisi tersebut menunjukkan kegiatan menulis adalah aktivitas yang ekspresif dalam merangkai kata-kata sehingga menghasilkan sebuah kalimat.

Penyusunan kalimat tentu erat kaitannya dengan penggunaan tanda baca. Tanda baca merupakan simbol pada sistem ejaan seperti tanda titik, tanda koma, tanda seru, tanda tanya dan lain-lain. Pentingnya tanda baca dalam penulisan dikarenakan dapat membantu pembaca memahami isi tulisan tersebut. Sehingga, kalimat dalam sebuah paragraf penting berisi tanda baca agar tidak adanya kesimpangan makna yang disampaikan penulis dengan pembaca dalam sebuah penulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak lepas dari pembelajaran menyusun kalimat, siswa tidak hanya dituntut dapat menyusun kalimat yang baik, namun dituntut untuk memperhatikan ejaan dan tanda baca sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dengan maksud untuk memudahkan penyampaian apa yang dimaksud penulis terhadap pembaca dengan baik. Penyusunan kalimat terdiri dari beberapa bagian yang menunjang pembentukan kalimat yakni kata, frasa, dan klausa. Pada setiap unsur kata dan frasa memiliki fungsi tertentu. Maksud dari fungsi tertentu ialah subejk (S), predikat (P), objek (O), pelengkap dan keterangan (K). Singkatnya, kalimat terdiri atas klausa. Klausa merupakan satuan bahasa yang terdiri atas subjek dan predikat. Kalimat berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi kalimat tunggal dan kalimat majemuk. Kalimat tunggal merupakan kalimat yang terdiri dari satu klausa yakni subjek dan objek dan dapat dikembangkan dengan unsur tambahan. Kalimat majemuk merupakan

kalimat tunggal yang diperpanjang dan membentuk satu atau lebih pola kalimat baru.

Merujuk pada hal tersebut pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat, melestarikan budaya, membangun peradaban bangsa dan lain – lain. Era globalisasi ini teknologi semakin berkembang dengan pesatnya sehingga perlu adanya penyesuaian dengan perkembangan zaman termasuk pada sistem pendidikan (dalam Effendi & Wahidy, 2019). Pada masa kini teknologi digital sangat berkembang pesat dalam kehidupan, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Apabila teknologi digital digunakan ke dalam pembelajaran maka akan memberikan peluang – peluang terbuka dan kemudahan bagi pendidik dalam melakukan pembelajaran. Pengaruh teknologi pada bidang pendidikan memberikan dampak bagi pendidik dan siswa untuk berpikir kreatif, inovatif sehingga terciptanya suasana belajar yang menarik dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Karena kemajuan inilah membuat tantangan baru bagi pendidik untuk beradaptasi dengan situasi serba digital, serba cepat, dan serba mudah. Kemajuan teknologi juga memicu adanya perkembangan terhadap perangkat-perangkat yang digunakan agar dapat dimanfaatkan pada segala jenis bidang, salah satunya bidang pendidikan. Sehingga pendidik dituntut untuk mampu mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Oemar Hamalik merupakan teknik, metode yang digunakan untuk memudahkan komunikasi dan berinteraksi anatar guru dan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran harus mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar.

Beberapa kendala yang ditemukan pada aspek pendidikan yakni penyampaian bahan ajar berbentuk bacaan yang sulit dipahami siswa. Kemudian muncul asumsi dari siswa dimana materi dan tugas tidak cukup karena perlu adanya pembahasan lebih dalam dari guru (Widiari, 2023). Di sisi lain dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar yang konvensional seperti buku teks pelajaran, buku guru sehingga membuat pembelajaran menjadi bosan, monoton dan tidak sesuai kebutuhan siswa. Hal inilah yang menjadikan guru harus memahami dengan baik tentang teknologi sehingga penerapan media pembelajaran mampu menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Di tinjau dari tingkat pencapaian tujuan belajar di SD Nomor 4 Darmasaba, untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai ulangan harian siswa yang masih belum memuaskan. Dimana ditemukan masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai masih sangat jauh dari nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia 72. Rendahnya nilai siswa disebabkan karena kurang maksimalnya pembelajaran dan daya serap siswa pada materi pelajaran. Beberapa permasalahan yang menyebabkan siswa mendapat nilai rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di kelas IV antara lain (1) minat dan perhatian siswa yang kurang terhadap mata pelajaran tersebut; (2) belum adanya media pembelajaran yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar; dan (3) penggunaan media yang konvensional seperti papan tulis, buku pelajaran dan ceramah membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran. Seharusnya dari permasalahan tersebut guru mulai berbenah dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan

kemampuan siswa, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan tentang permasalahan media pembelajaran dengan bapak I Nyoman Arcana, S.Pd.SD selaku guru wali kelas IV di SD Nomor 4 Darmasaba, diketahui bahwa diperlukannya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Harapan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah bentuk media yang menggabungkan berbagai komponen media lainnya seperti teks, audio, video, dan animasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan interaktifitasnya kepada pengguna. Pengembangan multimedia interaktif ini adalah solusi dari permasalahan media pembelajaran pendukung sebab belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pemilihan multimedia interaktif ini disesuaikan dari fasilitas yang ada di SD Nomor 4 Darmasaba maupun dengan mempertimbangkan kondisi ekonomi setiap siswa. Selain itu, alasan lainnya pemilihan media ini yaitu dengan melihat kebiasaan yang dilakukan siswa pada kehidupan sehari – harinya yang sudah tidak asing lagi dengan namanya benda – benda elektronik. Selanjutnya multimedia interaktif ini dipilih karena anggaran pembuatan ekonomis, efisien untuk dipelajari, dan dilengkapi dengan bermacam-macam media seperti teks, animasi, video, dan audio. Kemudian disatukan dalam bentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan. Keunggulan dari media ini adalah

mempunyai alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih sistematis berjalannya multimedia interaktif tersebut. Mengingat multimedia interaktif di dalamnya memuat teks, animasi, video, dan audio yang dapat memberikan arahan kepada siswa sebagai pengguna multimedia. Pengembangan multimedia interaktif tersebut tentunya sangat diperlukan sebagai sebuah inovasi dan pembaharuan dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pengembangan multimedia interaktif ada banyak sekali model yang dapat digunakan, salah satunya adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen sesuai dengan susunan kata itu sendiri. Setiap huruf mengandung arti masing-masing, seperti sebagai berikut.

- 1) *Analysis* (tahap menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa)
- 2) *Design* (tahap merancang dan membuat media)
- 3) *Development* (tahap pengembangan media interaktif)
- 4) *Implementation* (tahap melakukan uji coba media)
- 5) *Evaluation* (tahap melakukan evaluasi dan merekapitulasi hasil penilaian kelayakan media)

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara untuk Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaannya menyebabkan kebosanan terhadap peserta didik karena materi yang disajikan kurang menarik sehingga berpengaruh terhadap pembelajaran menjadi kurang optimal.
- 2) Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada penggunaan tanda baca materi penyusunan kalimat majemuk setara.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media pendukung seperti media digital yang digunakan selama pembelajaran di kelas, karena pendidik hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang bergantung pada bahan bacaan dari buku yang telah diberikan dari sekolah.
- 4) Keterbatasan waktu dalam mengembangkan materi ajar berbasis digital dan mengajar mata pelajaran bahasan Indonesia di kelas.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini berpusat pada kemajuan media pembelajaran digital yang membutuhkan pengembangan seiring dengan perkembangan zaman. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang kurang sesuai terhadap karakteristik siswa menjadi penyebab siswa kurang berminat dan tertarik dalam pembelajaran berlangsung. Sehingga pembelajaran akan tampak menjadi membosankan dan kurang bermakna. Maka, perlunya mengembangkan multimedia interaktif yang



inovatif dan berisi langkah – langkah pembelajaran, komponen teks, suara, video, kuis dan evaluasi yang interaktif dalam media pembelajaran.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi kajian penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara untuk Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
- 2) Bagaimanakah kelayakan Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara untuk Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
- 3) Bagaimanakah efektivitas Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara untuk Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba Tahun Pelajaran 2023/2024 ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara untuk Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba Tahun Pelajaran 2023/2024.

- 2) Mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara untuk Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba Tahun Pelajaran 2023/2024.
- 3) Mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara untuk Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba Tahun Pelajaran 2023/2024.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1) Manfaat teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi jalan keluar serta memberikan keterkaitannya dalam perkembangan ilmu pengetahuan mengenai teori pengembangan media pembelajaran dan teori model pembelajaran interaktif sehingga meningkatkan kualitas belajar. Selain itu juga dapat menambah konsep dan cara untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk mengajarkan penggunaan tanda baca materi penyusunan kalimat majemuk setara.

#### 2) Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### a) Bagi Siswa

Multimedia interaktif ini mampu memberikan manfaat untuk siswa yakni meningkatkan keterampilan dan pengetahuan teknologi dalam pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami penggunaan tanda bacadalam

menyusun kalimat majemuk setara yang tepat dan mengasah keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, serta siswa mampu belajar secara mandiri dan termotivasi dalam belajar. Karena dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran akan disajikan menjadi lebih menarik. Tujuan hal tersebut agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b) Bagi Guru

Multimedia interaktif dapat memberikan manfaat yaitu memperkaya pengetahuan, wawasan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, menggunakan variasi model dalam pembelajaran, mempermudah guru untuk penyampaian dan persiapan materi pembelajaran kreatif, menyenangkan dan menarik perhatian siswa, serta membantu guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran menjadi kondusif, meningkatkan prestasi sekolah dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah serta memperkaya ketersediaan media pembelajaran di sekolah agar dapat digunakan saat proses pembelajaran baik secara klasikal maupun individual.

d) Bagi peneliti lainnya

Tujuan penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan tambahan kepada peneliti sebagai mahasiswa dan juga calon tenaga pendidik tentang multimedia interaktif dan tambahan referensi atau rujukan penelitian serta sebagai pedoman pada pengembangan lain produk pendidikan.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yakni Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara untuk Siswa Kelas IV. Fungsi dari multimedia interaktif ini untuk fasilitas pendukung aktivitas pembelajaran. Berikut merupakan spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran ini.

- 1) Hasil akhir multimedia interaktif ini berupa *link* yang di dalamnya termuat halaman menu terdiri dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, kuis, evaluasi, dan profil pengembang.
- 2) Cakupan materi pada multimedia interaktif ini mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester I. Pada setiap halaman terdapat tombol-tombol yang diperlukan, seperti tombol kembali, keluar, dan tombol untuk membuka materi pada multimedia interaktif.
- 3) Komponen materi yang terdapat pada media pembelajaran ini termuat media visual berupa teks bacaan, media audio-visual berupa video pembelajaran.
- 4) Pada akhir materi pada media diberikan kuis dan evaluasi dengan beberapa pertanyaan. Pengembangan multimedia interaktif ini berbantuan dengan *platform Microsoft PowerPoint* dan *Canva* sebagai program utama dengan bantuan aplikasi seperti *Ispring Suite 10* dan *youtube* serta *website* pendukung lainnya.

## 1.8 Pentingnya Penelitian

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin berkembang pesat terutama di era globalisasi ini penggunaan teknologi sangatlah ditekankan pada semua kalangan, termasuk dalam dunia pendidikan. Semakin berkembangnya teknologi guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi secara maksimal. Guru setidaknya mampu memanfaatkan teknologi yang ada guna memfasilitasi siswa dalam pembelajaran agar menjadi lebih bermakna. Selain itu juga, guru harus mampu mengembangkan kemampuan dan cara berpikir siswa agar nantinya siswa mampu dalam menghadapi tantangan dalam pembelajaran. Pentingnya mengembangkan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar, mampu beradaptasi secara aktif dan mandiri saat mengikuti kegiatan pembelajaran serta membuat inovasi baru pada media ajar guru agar semakin bervariasi dan menarik perhatian siswa dalam belajar.

## 1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembang

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif ini dapat membangkitkan semangat dan perhatian belajar siswa untuk mendapatkan wawasan dan pengetahuan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan belajar menjadi lebih bermakna.

- 2) Belum adanya multimedia interaktif yang dikembangkan pada penggunaan tanda baca materi penyusunan kalimat majemuk setara untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dari pengembangan produk berupa multimedia interaktif yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar, pada penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang hanya berupa multimedia interaktif.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif ini terbatas hanya pada penggunaan tanda baca materi penyusunan kalimat majemuk setara untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- 3) Pengembangan multimedia interaktif ini dimanfaatkan oleh guru dan siswa kelas IV sekolah dasar.

### **1.10 Definisi Istilah**

Agar terhindar dari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah pada penelitian ini, maka perlu adanya mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran tertentu, dan diuji efektivitas produk tersebut dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model untuk mengembangkan suatu produk yang bersifat umum dan

digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ADDIE merupakan akronim dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

- 2) Multimedia adalah media komputer yang digunakan untuk penyajian dan menggabungkan teks, video, video dan animasi dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat berinteraksi. Multimedia saat ini mulai dikembangkan pada dunia pendidikan. Sehingga multimedia berarti gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, video, animasi, dan suara yang digabungkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Multimedia interaktif merupakan keterpaduan beberapa unsur media seperti teks, video, animasi, audio serta cara penyampaian media yang sifatnya interaktif yang menimbulkan aksi sehingga terjadinya komunikasi dua arah atau lebih yang memiliki hubungan timbal balik agar menciptakan suasana baru dalam proses belajar siswa.
- 4) Kalimat majemuk setara adalah kalimat yang terbentuk dari dua klausa atau lebih yang memiliki hubungan setara. Artinya, antara satu klausa dengan klausa lainnya memiliki fungsi dan peran yang sama. Klausa sendiri merupakan satuan bahasa yang memiliki subjek dan predikat dan bisa berdiri sendiri sebagai kalimat utuh apabila dipisahkan antara satu dengan lainnya.
- 5) Tanda baca merupakan simbol untuk mempertegas kalimat, kata dan ucapan. Secara umum tanda baca yang lumrah digunakan dalam penulisan terdiri dari tanda titik, tanda koma, tanda tanya dan tanda seru. Tanda baca digunakan untuk memahami bagian-bagian dari kalimat sehingga akan memudahkan pemahaman dalam membaca.

- 6) Bahasa Indonesia merupakan Bahasa resmi yang digunakan oleh seluruh masyarakat yang mendiami negara Indonesia sebagai tanda jati diri dan identitas negara Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam hal menulis dengan baik dan benar. Menulis menjadi media yang digunakan dalam upaya melestarikan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa resmi.

