

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB I ini dibahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah penelitian, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting di sekolah dasar karena diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya kesastraan Indonesia (Ali, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki beberapa tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yaitu untuk dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, kreativitas, dan sikap. Oleh karena itu kompetensi yang ada pada mata pelajaran bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik melalui 4 ketrampilan berbahasa.

Menurut Magdalena (2021) mengungkap bahwa ketrampilan berbahasa sangat dibutuhkan untuk semua individu sebagai model untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter siswa. Ketrampilan berbahasa merupakan ketrampilan seseorang untuk mengungkapkan dan memahami sesuatu yang diungkapkan oleh orang lain dengan media Bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Tarigan (dalam Pamuji, 2021: 7) mengungkapkan bahwa ketrampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat aspek, yaitu:

- a. Ketrampilan Menyimak
- b. Ketrampilan Berbicara
- c. Ketrampilan Membaca
- d. Ketrampilan Menulis

Salah satu ketrampilan berbahasa yang dipandang menduduki hirarki yang paling rumit dan kompleks diantara jenis ketrampilan yang lain adalah ketrampilan menulis, karena dalam menulis bukan hanya sekedar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat namun juga menuangkan dan mengembangkan gagasan-gagasan maupun ide yang dirangkum menjadi tulisan yang teratur, sistematis, dan bisa dimengerti oleh pembaca.

Ahmad Rofiuddin dan Darmiyati Zuhdi (dalam Yulianti, 2021) mendefinisikan keterampilan menulis sebagai suatu keterampilan mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis adalah sebuah aktivitas menuangkan gagasan dan perasaan berupa huruf, angka, lambang-lambang kebahasaan pada suatu halaman tertentu dengan menggunakan alat tulis, seorang penulis harus memiliki tujuan yang jelas dari apa yang akan dituliskannya. Misal pada kemampuan menulis puisi adalah salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Puisi memungkinkan siswa untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, dan imajinasi mereka melalui bahasa yang

indah dan kreatif, namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis puisi karena beberapa faktor.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD terdapat materi menulis puisi yang dimana siswa dapat mengekspresikan diri atau mengungkapkan sesuatu dalam bentuk karangan tertulis atau puisi. Tujuan lain dari menulis puisi adalah agar siswa memiliki kegemaran menulis untuk menstimulasi pengetahuan dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Qadaria,, Rambe, Khairiah, Pulungan & Zahratunnisa (2023, 102-106) menyatakan dalam analisis rendahnya ketrampilan menulis pada tingkat sekolah dasar terungkap bahwa faktor internal yang menyebabkan siswa kesulitan menulis salah satunya yaitu kemampuan motorik halus yang lemah, kemampuan visual memori lemah, minat dan motivasi belajar yang rendah. Kemudian masalah lainnya yang terjadi di lapangan yakni di SD Negeri 18 Pemecutan diungkapkan melalui sebuah wawancara dengan salah satu guru wali kelas II.

Dalam wawancara dengan guru wali kelas II B atas nama Ibu A.A.Ayu Oka Widiyastuti, S.Pd. pada tanggal 20 Agustus 2024 didapatkan hasil bahwa siswa kelas II kesulitan dalam membuat puisi sendiri, dan setelah observasi di kelas pada tanggal 21 Agustus 2024 banyak siswa yang masih bingung dengan puisi yang dibuatnya sendiri dan mengaku susah mendapat ide untuk merangkai sebuah puisi. Dari wawancara dengan guru wali kelas II B, adapun kendala yang dialami siswa kelas II B SD Negeri 18 Pemecutan adalah kurangnya minat siswa dalam menulis puisi, kurangnya kemampuan siswa mengembangkan ketrampilan berbahasa, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam mengorganisir ide atau gagasan dan

menyusun kalimat secara lengkap dan bermakna dalam puisi, serta kurangnya penggunaan media-media pembelajaran terhadap materi menulis puisi.

Pembenahan dalam proses belajar mengajar yang dapat dilakukan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian setiap materi pembelajaran sehingga siswa secara mudah menerima materi pelajaran. Menurut Arzhar Arsyad (dalam Teni Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran hingga dapat merangsang minat siswa dalam belajar sehingga melalui penerapan media pembelajaran didalam kelas, guru dapat membantu siswa mendapatkan ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan idenya,. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam media pembelajaran dari yang sederhana sampai yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Salah satu media yang akan digunakan adalah media kartu bergambar. Media kartu bergambar ini dirancang untuk memadukan unsur visual dan verbal, yang dapat membantu siswa mengaitkan gambar dengan kata-kata dan ide-ide kreatif mereka. Kartu gambar merupakan seperangkat kartu yang di dikemas memampangkan gambar dengan keterangan. Sukmadinata (dalam Ardiansa, 2023 : 163) menyatakan media kartu gambar dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan termasuk dalam bagian media visual. Saluran yang digunakan memanfaatkan indera penglihatan. Pesan yang disalurkan dituangkan pada simbol-simbol koneksi visual. Selain itu peran media kartu gambar dalam proses pembelajaran dapat memperjelas sajian ide, menarik perhatian, penyampaian fakta-fakta menjadi jelas sehingga tidak akan cepat lupa atau diabaikan, dapat

merangsang ide menulis dari gambar-gambar ataupun teks yang telah disajikan pada kartu tersebut. Media kartu gambar dapat membuat suasana kelas tidak pasif dengan tampilan media yang inovatif.

Menurut Amini (2020), beberapa karakteristik utama dari media kartu bergambar adalah

1. Sederhana

Media ini dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak. Gambar-gambar pada kartu bergambar memberikan representasi visual yang langsung sesuai dengan kata atau konsep yang diajarkan, sehingga anak-anak bisa langsung menghubungkan gambar dengan kata tersebut.

2. Interaktif

Kartu bergambar memungkinkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Anak-anak dapat memegang kartu, melihat gambar, dan mengucapkan kata yang tertulis di kartu. Interaksi ini memperkuat pembelajaran dengan melibatkan lebih banyak indra, seperti penglihatan dan sentuhan.

3. Fokus Pada Keterkaitan Gambar dan Kata

Setiap gambar dalam kartu bergambar memiliki keterkaitan langsung dengan kata atau konsep yang ingin diajarkan. Gambar tersebut membantu anak mengasosiasikan konsep abstrak dengan sesuatu yang lebih konkret, sehingga memudahkan pemahaman mereka.

4. Menarik dan Visual

Media kartu bergambar dibuat dengan elemen visual yang menarik, yang dirancang untuk memancing perhatian anak-anak. Aspek visual ini sangat penting untuk menjaga fokus anak selama pembelajaran.

Beberapa penelitian yang membuktikan keefektifan media kartu bergambar yakni dari, Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Adinda Rizky Hervita, Novanita Whindi Arini (2022), yang berjudul “Pengembangan Media POCA (Poetry Card) Dengan Teknik Akrostik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar” menyatakan bahwa dari hasil validasi oleh tiga validator dan telah dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa media POCA sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena media kartu yang berisi gambar dan kata-kata dapat membantu meningkatkan daya ingat, pemilihan pemilihan kosakata, dan kemandirian dalam menulis puisi.

Kemudian penelitian pengembangan oleh Dwi Agustina Mawardah, Asri Susetyo Rukmi (2024) dengan judul “Pengembangan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Untuk Ketrampilan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa media kokami sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dibuktikan dari perolehan nilai pretest dan posttest baik dalam uji coba skala kecil dan besar mengalami peningkatan tinggi engan nilai n-Gain 0,66 dan n-Gain 0,78 pada uji skala besar. Kemudian dari hasil perhitungan rumus kepraktisan mendapat hasil 90% dan 94,5% dikategorikan sangat praktis. Media kokami ini dapat meningkatkan imajinasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran di kelas.

Penggunaan media kartu bergambar ini diharapkan dapat menstimulasi ketrampilan menulis puisi bebas untuk siswa kelas II SD dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era saat ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka dalam penelitian ini dicoba mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar untuk menstimulasi keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas II SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- (1) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
- (2) Kesulitan menyusun kalimat secara lengkap dan bermakna dalam menulis puisi sederhana
- (3) Kesulitan dalam mengorganisir ide atau gagasan dalam menulis puisi sederhana
- (4) Rasa bosan dan malas serta hilangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran karena kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga nilai hasil belajar siswa menurun

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, serta adanya keterbatasan dari peneliti baik dari biaya, waktu, ruang lingkup, serta sumber daya yang ada, maka permasalahan akan dibatasi dan difokuskan pada permasalahan yang melatar belakangi. Maka penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan media kartu bergambar untuk menstimulasi keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas II SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media kartu bergambar untuk menstimulasi keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas II SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2024/2025?
- (2) Bagaimanakah kelayakan media kartu bergambar untuk menstimulasi keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas II SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2024/2025?
- (3) Bagaimanakah efektivitas media kartu bergambar untuk menstimulasi keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas II SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media kartu bergambar untuk menstimulasi keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas II SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2024/2025
- (2) Untuk mengetahui kelayakan media kartu bergambar untuk menstimulasi keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas II SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2024/2025
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media kartu bergambar untuk menstimulasi keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas II SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2024/2025

1.6 Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, kompetensi pengetahuan yang diperoleh dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif serta berguna dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis, penelitian ini juga bermanfaat secara praktis, yaitu bermanfaat bagi peneliti, guru, bagi peserta didik serta bermanfaat bagi lembaga pendidikan.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk mengoptimalkan keterampilan menulis puisi sehingga siswa dapat mengungkapkan gagasan atau ide dalam puisi yang dibuat dengan bantuan media kartu bergambar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, melalui penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada guru dalam menggunakan media ajar kartu bergambar dan dapat memudahkan guru untuk mengajar materi menulis puisi.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi informasi yang berharga bagi lembaga pendidikan, sehingga pihak lembaga pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk memperoleh informasi dan menambah wawasan mendesain kartu bergambar sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan pemahaman mengenai media visual yang di desain menggunakan aplikasi canva, sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti lain jika nantinya melakukan penelitian yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah kartu bergambar, spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran kartu bergambar memiliki gambar yang menarik dan relevan, yang dapat merangsang imajinasi siswa. Gambar-gambar ini dapat berupa pemandangan alam, objek sehari-hari, atau ilustrasi abstrak yang dapat memicu ide-ide kreatif.
- (2) Media kartu bergambar ini terbuat dari kertas photo, agar tahan lama dan tampilannya bagus
- (3) Tiap kartu bergambar dilengkapi dengan kata-kata kunci atau frasa pendek yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide-ide untuk menulis puisi bebas dan sederhana.

- (4) Media ini harus didukung dengan materi puisi yang mencakup pengertian puisi dan cara menulis puisi yang baik. Panduan ini dapat berupa teks, video, atau kombinasi keduanya.
- (5) Penyediaan contoh-contoh puisi dari berbagai penyair terkenal untuk memberikan inspirasi dan referensi bagi siswa dalam menulis puisi mereka sendiri dan lebih mengenal sastrawan Indonesia.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Adapun beberapa hal penting yang terdapat pada penelitian pengembangan media ajar adalah sebagai berikut :

- (1) Terdapat tiga tujuan, tiga yaitu: pertama, menjembatani kesenjangan antara temuan-temuan yang terjadi dalam penelitian dengan praktek pendidikan. Kedua, menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk sehingga penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif. Ketiga, menguji satu atau lebih teori yang mendasari lahirnya suatu produk (Sumarni, 2019).
- (2) Penelitian pengembangan dianggap penting karena dapat meningkatkan atau memperkuat dasar-dasar empirik untuk mengkreasi produk, media pembelajaran ataupun non-pembelajaran yang lebih baik. Dalam pengembangan media kartu bergambar ditujukan untuk memecah masalah rendahnya kemampuan menulis puisi siswa, yang disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang ide-ide maupun kemampuan siswa untuk mengorganisir kata-kata dalam puisi. Melalui penerapan media

pembelajaran didalam kelas, guru dapat membantu siswa mendapatkan maupun menstimulus ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan idenya.

1.9 Keterbatasan Pengembangan

- (1) Pengembangan kartu bergambar ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD Negeri 18 Pemecutan, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD Negeri 18 Pemecutan dan siswa di sekolah lain dengan karakteristik sejenis.
- (2) Gambar dan teks yang disajikan pada kartu bergambar ini terbatas pada pokok pembahasan menulis puisi. Media pembelajaran Bahasa Indonesia ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu hanya diberikan pada siswa SD Negeri 18 Pemecutan kelas II semester II, karena keterbatasan waktu dan biaya sehingga media pembelajaran Bahasa Indonesia ini tidak diperbanyak dan disebarluaskan ke seluruh sekolah, kecuali pada siswa sekolah lain yang memiliki karakteristik sejenis.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan adalah penelitian untuk membandingkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas/laboratorium dan bukan untuk menguji teori.

- (2) Media pembelajaran adalah setiap benda yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar, dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada orang yang akan menerimanya
- (3) Kartu bergambar adalah media yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam pembelajaran, terbuat dari kertas tebal atau karton yang ditengahnya terdapat gambar maupun teks yang sesuai dengan pokok bahasan atau materi.
- (4) Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia.
- (5) Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.
- (6) Keterampilan menulis adalah suatu keterampilan mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis.
- (7) Keterampilan menulis puisi adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, dan imajinasi dalam bentuk bahasa yang padat, imajinatif, dan penuh makna dengan menggunakan teknik dan gaya bahasa tertentu.