

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) identifikasi istilah.

1.1 Latar belakang

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang digunakan di Indonesia dan berfungsi sebagai alat komunikasi yang mempersatukan bangsa. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan dalam ranah formal, seperti pemerintahan, pendidikan, dan media, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari di berbagai lapisan masyarakat. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Bahasa Indonesia merupakan bahasa utama di Indonesia dan diajarkan sejak dini berlanjut sampai tingkat perguruan tinggi (Munsi, 2020). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi kewajiban bagi setiap warga negara Indonesia. Oleh sebab itu penting untuk mengenalkan Bahasa Indonesia tersebut kepada anak mulai dari sejak dini. Bahasa Indonesia dalam pembelajaran mulai dari mengenal abjad, membaca, menulis, hingga mengembangkan keterampilan berbahasa dalam bentuk karya tulis, seperti cerpen, esai, dan puisi. Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidikan, karena bahasa adalah kunci utama dalam memahami berbagai ilmu pengetahuan. Tanpa penguasaan bahasa yang baik, peserta didik akan kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran lain yang disampaikan melalui Bahasa Indonesia, dan juga khususnya dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia (Arifin, 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran perkembangan bahasa, guru hendaknya memelihara suasana pembelajaran yang sehat dan kreatif, sehingga anak mampu mengekspresikan dirinya sebagai subjek proses belajar bukan hanya sebagai objek pembelajaran (Hamzah dan Khoiruman, 2021). Di berbagai jenjang pendidikan, khususnya sekolah dasar, pengajaran Bahasa Indonesia sering kali berfokus pada penguasaan kaidah kebahasaan, seperti tata bahasa, kosa kata, dan ejaan yang disempurnakan (EYD) (Fatimah, 2022). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat 4 (empat) aspek keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Astutik, dkk 2021).

Keterampilan menulis merupakan keterampilan menuliskan segala sesuatu yang dipikirkan. Keterampilan menulis ialah sebuah kemahiran dalam menggunakan bahasa yang sangat kompleks (Argiandini, 2019). Dengan mencurahkan sebuah pemikiran, gagasan yang dimiliki (Amalia, dkk, 2017). Kegiatan menulis ini memiliki kaitannya dengan proses berpikir serta keterampilan dalam berekspresi dalam wujud tulisan, (Munawarah & Zulkifli, 2021). Dalam keterampilan menulis ini dapat diketahui fungsi atau tujuan dalam menulis menulis. Pada dasarnya menulis juga memiliki beberapa fungsi, yaitu untuk melatih peserta didik menulis dengan baik dan benar. Fungsi menulis sendiri untuk memperluas pikiran atau sebuah ide serta menuangkan sebuah gagasan yang dimiliki peserta didik (Meryam & Usman, 2017). Ada fungsi

menulis, ada pula jenis-jenis keterampilan menulis yang peserta didik perlu kuasai dalam pembelajaran.

Pentingnya keterampilan menulis yang perlu dikuasai oleh setiap orang dan akan selalu bermanfaat hingga kapanpun. Karena menulis merupakan kegiatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai wujud ekspresi kemampuan berbahasa yang dikuasai siswa (Margawati, 2022). Oleh sebab itu, peserta didik perlu diberikan pembelajaran yang efektif dan kreatif agar peserta didik termotivasi untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam menulis dengan model pembelajaran yang mengarahkan mereka untuk menulis dengan baik. Keterampilan yang dapat diajarkan, yaitu salah satunya keterampilan menulis puisi.

Puisi adalah bentuk kesusastran tertua (Muntazir, 2017). Dengan menggunakan rangkaian kata yang kreatif serta imajinatif untuk menyampaikan amanat atau pesan tertentu yang menggambarkan sebuah karakteristik penyair (Citraningrum, 2016). Adapun beberapa struktur fisik yang terdapat dalam sebuah puisi. Adapun unsur-unsur atau struktur fisik yang ada pada sebuah puisi. struktur fisik puisi, yaitu sebuah ungkapan rasa yang hanya dapat dirasakan melalui batin seseorang serta pikirannya (Rahimah, 2017). Maka dari penting untuk seorang tenaga pendidik mengajarkan keterampilan menulis puisi yang lebih menarik dan bisa menuangkan ide pikiran peserta didik agar mereka merasa lebih bisa untuk berkolaborasi dengan pikiran yang berbeda-beda dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat

dipahami oleh peserta didik. Menurut (Musfiqon dalam Mashuri, 2019), dengan memikirkan strategi khusus, guru menggunakan media sebagai alat untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran. Penentuan media menurut (Abidin, 2016), Sangat penting untuk belajar fokus dan mempertimbangkan sejumlah faktor, termasuk tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi, bakat atau konsentrasi siswa, jenis keinginan belajar, dasar atau keadaan ekologis, situasi terdekat, dan kuantitas yang tepat.

Untuk dapat mengembangkan media yang akan membantu memfokuskan pemikiran peserta didik dalam mengembangkan puisi yaitu dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Neuro Linguistic Promming* (NLP), yang artinya pikiran (*neuro*), bahasa (*linguistic*), dan pola perilaku (*programming*). Maka dari itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan efektif. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Salah satunya ialah media pembelajaran *Scrapbook* berbasis NLP yang dimana nantinya akan mengajak siswa untuk berpikir dengan imajinasi yang lebih baik dalam menulis suatu puisi. *Scrapbook* sendiri berasal dari bahasa Inggris *Scrap* yang berarti sisa atau potongan dan *book* berarti buku. *Scrapbook* adalah media berupa gambar yang menarik (Cahyani, dkk, 2021). Selain itu *Scrapbook* dapat memuat potongan catatan penting yang berkaitan dengan gambar, kata - kata, atau materi pelajaran. Melalui *Scrapbook* yang dikemas bentuk buku yang berisi gambar beserta penjelasan materi yang terdapat ilustrasi warna didalamnya (Hijjah & Bahri, 2021) dengan harapan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar dan materi dapat

disampaikan dengan baik.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, telah dilaksanakan wawancara pada Jumat 23 Agustus 2024. Sebagai lokasi penelitian dan diperoleh beberapa data dan informasi terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia SD No.3 Taman bersama wali kelas atas nama Ni Nyoman Sriatini, S.Pd. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan fakta yang terjadi dilapangan, yaitu dibuktikan dari data nilai ulangan harian peserta didik masih ada beberapa dibawah rata-rata KKM. Adapun nilai ketuntasan belajar yaitu 75, dari jumlah siswa 15 orang hanya 9 orang yang memiliki nilai di atas KKM dan 6 orang dibawah KKM. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya kurangnya Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan, guru jarang menggunakan media pembelajaran menarik pada saat proses belajar. Akibatnya, peserta didik merasa kesulitan untuk menuangkan ide dan kreativitas mereka ke dalam bentuk tulisan puitis. Beberapa peserta didik juga mengalami hambatan dalam memilih kata-kata yang tepat, merangkai kalimat, serta memahami struktur puisi secara umum. Selain itu, sebagian besar peserta didik belum terbiasa dengan kegiatan menulis kreatif, karena pembelajaran yang mereka terima lebih terfokus pada aspek tata bahasa dan pemahaman teks. Jarang ada pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam menulis. Peserta didik cenderung hanya mengikuti aturan yang ada tanpa diajak untuk mengeksplorasi bahasa sebagai alat ekspresi diri. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis puisi yang indah dan bermakna, serta menurunkan minat mereka dalam berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Observasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan

buku ajar yang didapatkan dari sekolah dan kurangnya variasi media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa tidak termotivasi saat proses pembelajaran maka tidak ada interaksi yang dapat merangsang imajinasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemukan dalam pembelajaran menulis puisi di SD No. 3 Taman Kabupaten Badung, pengembangan media *Scrapbook* berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) dapat menjadi solusi yang efektif. Media *scrapbook* ini berupa media konkrit dan dapat mempermudah guru dalam menyalurkan materi yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik, dan juga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar menulis puisi. Dengan adanya elemen gambar, tulisan, dan desain yang menarik, peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengembangkan ide dan kreativitas mereka dalam menulis. Media *scrapbook* ini juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi secara bebas dalam mengekspresikan perasaan dan pemikiran mereka melalui kata-kata, sehingga proses menulis puisi menjadi lebih menyenangkan dan tidak lagi membosankan. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV SD No. 3 Taman Kabupaten Badung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini memiliki beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Guru memerlukan Media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran.

- 2) Penggunaan Media yang masih abstrak dalam pembelajaran.
- 3) Persediaan Media pembelajaran yang kurang dalam pembelajaran bahasa indonesia sehingga peserta didik kesulitan untuk mengembangkan ide dan mengekspresikan kreativitas mereka.

1.3 Pembatas Masalah

Permasalahan yang telah diuraikan dan didapatkan beberapa masalah maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan tidak menghadirkan adanya kerancuan dan lebih terfokus kepada masalah masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini hanya akan membahas terkait penerapan dan “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV SD No.3 Taman Kabupaten Badung”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini akan mengkaji beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *Scrapbook* berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD No.3 Taman Kabupaten Badung?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media *Scrapbook* berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD No.3 Taman Kabupaten Badung?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media *Scrapbook* berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa Kelas IV SD No.3 Taman Kabupaten Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan. Adapun tujuan dalam pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *Scrapbook* berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD No. 3 Taman Kabupaten Badung.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *Scrapbook* berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD No.3 Taman Kabupaten Badung.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *Scrapbook* Berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD No.3 Taman Kabupaten Badung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki dua jenis manfaat yaitu secara teoretis dan praktis, adapun penjabaran masing-masing manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian pengembangan produk ini dapat berkontribusi untuk memperdalam wawasan dan memberikan sumbangan hasil pemikiran positif bagi pendidik terutama dalam pengembangan media pembelajaran, serta hasil pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa dapat digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Kehadiran media ini memberikan

visualisasi kepada siswa, sehingga mempermudah siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan *scrapbook* pada materi puisi dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain.

1) Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman pembelajaran baru bagi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dengan media *Scrapbook* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV.

2) Bagi Guru

Produk yang dihasilkan penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat membantu guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan adanya media ini, guru diharapkan dapat termotivasi dan mampu mengembangkan media lainnya sesuai dengan kompetensi dan materi yang diajarkannya.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadikan bahan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran di masa yang akan mendatang sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menambah sumber rujukan penelitian mengenai perkembangan media *Scrapbook* yang dapat digunakan dalam

mengembangkan produk yang akan dirancang selama pendidikannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan media *Scrapbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV No. 3 Taman Kabupaten Badung. *Scrapbook* merupakan media yang berbentuk tiga dimensi (3D) yang nantinya akan berisikan desain yang unik terkait dengan materi puisi, dan juga gambar-gambar yang akan mendukung siswa dalam berimajinasi saat menulis puisi. *Scrapbook* memudahkan siswa untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran, karena dapat memudahkan siswa dalam menulis puisi pada saat pembelajaran. Adapun Spesifikasi produk pengembangan media *Scrapbook* berbasis *Neuro Linguistic Programming* (NLP) ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas IV SD No.3 Taman Kabupaten Badung adalah sebagai berikut :

- 1) Produk hasil penelitian ini berupa *Scrapbook* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai pedoman bagi siswa pada saat melaksanakan pembelajaran.
- 2) *Scrapbook* ini memuat tentang materi pembelajaran puisi khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia yang berbentuk tiga dimensi.
- 3) Produk hasil penelitian ini dirancang dengan bentuk konkret yang didalamnya terdapat petunjuk dari penggunaan, kompetensi, materi, evaluasi, profil pengembang.
- 4) Produk hasil penelitian ini dibuat menggunakan kertas *Scrapbook*, kertas warna warni, lem, spidol, crayon, dan juga desain gambaran, foto-foto yang

menjadi lebih menarik.

5) Produk Penelitian pengembangan *Scrapbook* ini menggunakan model ADDIE yang menyertakan 5 tahapan, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pentingnya penelitian pengembangan ini dilakukan agar dapat meningkatkan aktivitas belajar mengajar yang dilakukan di sekolah menjadi lebih mudah, untuk siswa dapat memahami materi serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, guru sebagai fasilitator harus bisa menyediakan sumber belajar atau media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa.

Berdasarkan analisis lapangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa masih adanya kebutuhan terhadap pengembangan *Scrapbook* guna membantusiswa dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. *Scrapbook* ini dapat digunakan dalam bentuk konkret untuk mempermudah siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis puisi yang lebih baik, maka dilakukanlah pengembangan media *Scrapbook* ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari oleh asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini di dasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Kelas IV di SD No.3 Taman telah menerapkan kurikulum merdeka.
- 2) Peserta didik belum pernah menggunakan media *Scrapbook* saat proses pembelajaran.
- 3) Produk ini memiliki visualisasi yang menarik dan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian ini pengembangan *Scrapbook* yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan *Scrapbook* ini hanya memuat materi Puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Media Pembelajaran *Scrapbook* ini memfokuskan untuk melatih peserta didik dalam menulis puisi, sehingga hanya sebagai pendukung kegiatan pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar saja.

1.10 Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa batasa istilah yang dapat dūraikan sebagai berikut.

- 1) Penelitian Pengembangan adalah pencarian solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran terkait dengan media pembelajaran yang dapat memberikan penyampain serta pengetahuan yang layak dari seorang siswa melalui pengembangan sesuatu. Penelitian pengembangan diuji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

- 2) *Scrapbook* merupakan media berbentuk buku yang memiliki tiruan tiga dimensi yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada siswa dalam menulis suatu puisi, *scrapbook* berbentuk konkrit sehingga mudah digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik.
- 4) Keterampilan menulis merupakan keterampilan menuliskan segala sesuatu yang dipikirkan, Dalam keterampilan menulis ini dapat diketahui fungsi atau tujuan dalam menulis menulis. Pada dasarnya menulis juga memiliki beberapa fungsi, yaitu untuk melatih peserta didik menulis dengan baik dan benar.

