

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap orang harus mempelajari bahasa Indonesia karena ini adalah ilmu penting yang mempengaruhi setiap aspek kehidupan sehari – hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah memastikan siswa dapat berkomunikasi secara tertulis dan lisan (Latifah, Idris, & Prasrihamni, 2023). Empat keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam kursus bahasa Indonesia adalah berbicara, membaca, menulis, dan menyimak. Ke empat kompetensi tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dan tidak dapat dibedakan (Hasim & Saleh, 2022). Keempat keterampilan ini berperan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan menjadi modal agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif. Pada tingkat sekolah dasar, keterampilan membaca dan menulis perlu diajarkan sebagai keterampilan dasar agar siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dengan baik.

Di antara keterampilan berbahasa lainnya, menulis adalah salah satu keterampilan yang kompleks. Hal ini sesuai dengan pendapat dari (Rahayu, Nurhayati, & Manik, 2021) bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam pengembangan keterampilan menulis secara keseluruhan, khususnya dalam mengelompokkan kata untuk menyusun kalimat. Latihan menulis adalah latihan berbahasa yang bermanfaat. Menulis adalah proses menuangkan pemikiran ke

dalam bentuk tulisan agar orang lain dapat memahaminya dalam bentuk simbol-simbol grafis (Nurhadi, 2019:5). Kalimat sederhana dibahas dalam materi menulis di sekolah dasar. Kalimat yang hanya memiliki dua komponen subjek (S) dan predikat (P) dan mengandung informasi penting disebut kalimat sederhana. Selain kedua komponen tersebut, masih banyak lagi komponen yang dapat diperluas, Kalimat sederhana adalah kalimat yang mengandung informasi inti dan mempunyai pola kalimat yang terdiri dari dua unsur yaitu subjek (S) dan predikat (P). Selain kedua unsur tersebut, dapat diperluas unsur lainnya yaitu objek (O) dan keterangan (Hilda Hadian, Mochamad Hadad, and Marlina 2018). Menurut (Finoza, 2007), peran sintaksis kata adalah subjek, predikat, objek, pelengkap, dan keterangan yang dianggap sebagai unsur kalimat. Subjek dan predikat merupakan jumlah minimal unsur yang terdapat dalam kalimat sederhana bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara terhadap guru di UPT SD Negeri 23 Gresik, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah maupun tinggi masih belum menggunakan media pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan selama pembelajaran masih terbatas pada buku siswa. Sehingga, siswa mengalami kejenuhan saat kegiatan belajar bahasa Indonesia berlangsung. Pada pokok pembahasan menulis kalimat sederhana yang menjelaskan mengenai penulisan dengan pola kalimat subjek, predikat dan objek masih ada siswa yang mengalami kesulitan saat menulis kalimat sederhana, penyebabnya yaitu siswa bingung dalam menentukan pola kalimat subjek, predikat, dan objek yang benar. Di UPT SD Negeri 23 Gresik, pengajaran bahasa Indonesia kini disampaikan secara konvensional. Artinya, ceramah merupakan strategi pengajaran yang umum yang

menjadikan pembelajaran menjadi pasif dan terutama terfokus pada guru. Ketika pengajaran berpusat pada guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Alfiansyah, 2018) bahwa lingkungan belajar seperti ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan hanya mendengarkan guru menjelaskan sesuatu.

Dari hasil temuan awal peneliti, media pembelajaran berperan penting terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kartu kuartet merupakan salah satu jenis permainan dimana setiap kartu bergambar tertera keterangan yang menjelaskan gambar tersebut (Mariani & Setiawati, 2022). Berdasarkan definisi tersebut, Peneliti tertarik untuk mengembangkan kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana, karena sejalan dengan permasalahan yang telah dijelaskan. Selain itu, kartu kuartet adalah media visual yang dapat dimanfaatkan untuk menarik minat siswa agar tidak hanya menggunakan buku sebagai bahan pembelajaran, tetapi juga membuat siswa tidak bosan saat kegiatan pembelajaran keterampilan menulis di kelas.

Solusi dari penelitian sebelumnya mengenai keterampilan menulis kalimat sederhana yaitu melalui model pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh (Hasim & Saleh, 2022) menggunakan model *snowball throwing* dimana siswa akan belajar dan bersenang - senang dengan mengerjakan soal pada kertas yang berisi kalimat acak yang dimasukkan ke dalam bola lalu dilemparkan. Model tersebut berhasil meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas II SDN 11 Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo. Solusi lain mengenai keterampilan menulis kalimat sederhana adalah pemanfaatan media pembelajaran, seperti yang

dikembangkan oleh (Rizqia,2021) menggunakan media gambar sebagai alat bantu visual untuk siswa kelas III MI Selakopi, Kabupaten Bandung Barat. Hasil dari penggunaan media tersebut mengalami peningkatan setiap siklus nya.

Pembaharuan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti mengembangkan media kartu kuartet yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan menambahkan gambar dan deskripsi. Selain itu, media pembelajaran khususnya keterampilan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia belum ada di sekolah. Dikembangkan peneliti untuk menyelaraskan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Dalam teori perkembangan kognitif, Piaget menegaskan bahwa anak akan berhasil jika pembelajarannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Menurut teori Piaget anak usia 6 – 12 tahun termasuk dalam tahap operasional konkrit, yaitu tahap perkembangan anak sudah cukup matang untuk menerapkan pemikiran bernalar pada objek nyata saat itu (Ibda,2015).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang dihasilkan ditinjau dari:
 - a) Bagaimana kevalidan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana ?

- b) Bagaimana keefektifan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran kartu kuartet ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan ditinjau dari:
 - a) Kevalidan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana
 - b) Keefektifan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana
2. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pola kalimat sederhana.
 - b. Sebagai sumber pembelajaran yang menyenangkan untuk mendorong siswa agar terlibat aktif dan tidak bosan.

2. Bagi Guru

- a. Media ini memfasilitasi pengajaran bagi guru dan membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Guru dapat memperbaiki proses kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

- a. Temuan dari penelitian ini bisa bermanfaat sebagai alat penilaian untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia di UPT SD Negeri 23 Gresik.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai tambahan informasi pengetahuan untuk membuat media ajar bagi siswa.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan, penelitian ini di fokuskan pada masalah yang berkaitan dengan keterampilan menulis kalimat sederhana. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik di UPT SD Negeri 23 Gresik kelas IV tahun ajaran 2023-2024.

F. Definisi Operasional

Untuk mengurangi penafsiran yang salah, maka istilah - istilah tersebut harus di definisikan sebagai berikut :

1. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang diperlukan untuk menguasai pembelajaran Bahasa

Indonesia. Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan bermakna yang dimanfaatkan untuk komunikasi secara tidak langsung (Ganing, 2019). Dari pendapat tersebut, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memerlukan cara berpikir kreatif. Menulis sebagai keterampilan berbahasa merupakan kegiatan yang kompleks karena memerlukan pengorganisasian dan pengungkapan gagasan dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis juga mencakup kegiatan menyusun huruf menjadi kata dan mengkaitkannya menjadi kalimat sehingga pembaca dapat memahaminya

2. Kalimat Sederhana

Kalimat sederhana adalah kalimat yang berisi informasi inti yang memiliki satu pola kalimat dengan dua unsur yaitu subjek (S) dan predikat (P) (Hilda Hadian et al. 2018). Dalam menulis kalimat sederhana harus memuat beberapa kata sebagai subjek, predikat, objek, dan bisa menambahkan keterangan tempat, waktu atau suasana agar membuat kalimat menjadi sempurna. Namun, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekurang – kurangnya kalimat sederhana terdiri dari dua unsur yaitu subjek (S) dan predikat (P). Kalimat sederhana ini berisi rangkaian kata yang hanya mengandung satu pola.

3. Media Kartu Kuartet

Kartu kuartet adalah kartu bergambar yang merangsang secara visual yang digunakan sebagai alat pengajaran. Kartu produk akhir berupa teks dan

gambar yang ditampilkan pada kartu, maka media permainan kartu tergolong dalam media cetak berbasis visual (Saputri et al. 2022). Dari definisi tersebut, media kartu kuartet pembelajaran berisi gambar dan teks yang digunakan untuk menuntun siswa agar lebih mudah memahami materi berkaitan dengan gambar pada kartu. Media ini diperkenalkan setelah siswa memiliki kemampuan dasar membaca, sehingga lebih mudah diterapkan saat kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui permainan media kartu kuartet dapat menarik perhatian siswa agar tidak bosan saat pembelajaran, memperkuat daya ingat siswa, dan belajar interaksi sosial karena permainannya lebih dari satu anak.

Media kartu kuartet yang digunakan pada penelitian ini adalah kartu yang dibuat oleh peneliti sendiri dengan menggunakan art paper dengan ukuran panjang dan lebar kartu berkisar 7,4 x 5,2 cm. Pada kartu terdapat terdapat kalimat yang terletak di bagian atas, kemudian terdapat gambar di bawahnya, lalu urutan pola kalimat subjek predikat objek, dan yang terakhir terdapat keterangan. Permainan kartu kuartet ini dimainkan secara berkelompok yang berjumlah 7 orang. Pemain harus mengumpulkan empat kartu dengan judul yang sama dan bertanya dengan meminta kepada pemain lain.