

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa mempunyai manfaat yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena bahasa termasuk kedalam salah satu alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari, melalui bahasa manusia dapat menyampaikan ide pikiran perasaan kepada pendengar baik secara lisan maupun tertulis. Menurut Iskandarwassid (2013: 226) bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh ucap manusia. Oleh karena itu, dengan melalui proses pembelajaran yang dinamis dan diharapkan agar tercipta suatu bentuk komunikasi baik secara lisan antara peserta didik satu dengan yang lain melalui keterampilan mendengarkan, berkomunikasi, membaca, dan menulis.

Suryadi dan Milawasri (2018: 235) mengemukakan bahwa setiap keterampilan berbahasa baik menulis, membaca, berbicara dan menyimak dapat berhubungan terhadap proses yang mendasar. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, terampilnya seseorang dalam berbahasa dengan menguasai melalui jalan praktik dan dengan banyak latihan. Keterampilan berbahasa dapat dilatih dengan keterampilan berpikir serta menguasai banyak kosakata. Bahasa seseorang akan baik apabila kosakata yang didapatnya semakin banyak karena kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang

penting. Salah satu aspek kebahasaan yang harus dilatih kepada peserta didik yaitu menulis. Menurut Yunus (2013: 1.3) Menulis adalah suatu kegiatan menuangkan pikiran yang sistematis ke dalam bentuk tertulis atau kegiatan memikirkan, menggali dan mengembangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis termasuk keterampilan berbahasa yang digunakan dalam berhubungan secara tidak langsung atau tidak tatap muka secara langsung dengan orang lain. Dalam hal ini, seseorang diharapkan lebih terampil dalam merangkai sebuah kata sehingga dapat menghasilkan tulisan yang baik. Maksud dari tulisan yang baik yaitu agar informasi yang ditulis dapat diterima oleh pembaca dengan baik.

Kompetensi yang hendak dicapai dengan adanya pembelajaran Tema 8 di kelas II adalah peserta didik mampu menulis cerita dengan memperhatikan kosakata, huruf kapital, dan tanda titik pada akhir kalimat dengan benar. Hal tersebut sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia yang berbunyi “Menulis teks dengan memperhatikan huruf kapital (nama tuhan, agama, dan nama orang) serta penggunaan tanda titik dan tanya pada akhir kalimat dengan benar” dalam kurikulum K13. Khair (2018: 88) mengemukakan bahwa kurikulum 2013 merupakan menyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yakni kurikulum 2006 atau KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) telah membawa perubahan yang mendasar dalam pembelajaran Indonesia. Pada kurikulum 2006, pelajaran Bahasa Indonesia belajar mengenai keterampilan berbahasa dan sastra, sedangkan dalam

kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar.

Di zaman sekarang masih banyak peserta didik yang belum mampu menulis dengan kosakata yang baik dan benar, hal ini disebabkan karena beberapa faktor, yaitu faktor guru dan faktor peserta didik. Berdasarkan observasi yang diperoleh peneliti di SD Muhammadiyah 3 Gresik, dalam proses pembelajaran guru cenderung hanya memberikan pembelajaran keterampilan menulis secara teori yaitu hanya dengan menjelaskan dengan metode ceramah, tanpa memanfaatkan media sebagai alat untuk proses belajar mengajar. Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Tematik sekaligus sebagai wali kelas II SD Muhammadiyah 3 Gresik menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang dapat menulis cerita dengan menggunakan kosakata yang baku dan ejaan yang tepat, sedangkan 15 peserta didik masih belum mampu menulis cerita dengan kosakata yang benar. Berikut adalah hasil wawancara dengan Ibu Sumiyati selaku guru wali kelas II SD Muhammadiyah 3 Gresik.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru wali kelas tersebut mengemukakan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam menulis sebuah cerita dengan menggunakan kosakata yang baku, peserta didik juga belum menguasai materi yang dijelaskan. Guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran, hanya mengandalkan buku Tema sebagai media atau bahan ajar.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peserta didik yang masih mengalami kesulitan pada saat menulis sebuah cerita dengan menggunakan kosakata yang baik dan benar. Hal ini diakibatkan karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton karena tidak adanya media yang dapat menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengembangkan keterampilan dalam menulis sebuah cerita dan tidak ada media yang bisa menarik minat menulis peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas II Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang dibuat sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75. Terlihat dari ketuntasan belajar keterampilan menulis cerita dalam menggunakan kosakata baku dari peserta didik sebesar 60% atau 15 peserta didik yang telah memperoleh nilai \leq KKM, sedangkan 40% atau 10 peserta didik memperoleh \geq KKM. Hal tersebut yang menyebabkan nilai rata-rata pada kompetensi menulis cerita dalam menggunakan kosakata yang baik dan benar pada kelas II SD Muhammadiyah 3 Gresik masih cukup rendah dibawah KKM.

Faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis cerita tersebut adalah: (1) dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, guru hanya mengandalkan buku ajar tanpa memanfaatkan media; (2) guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah; (3) guru merasa kebingungan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Minimnya penggunaan media selama ini perlu diubah, hal ini dimaksud agar peserta

didik tidak hanya menguasai dalam bidang kualitas teorinya tetapi juga menguasai dalam bidang praktiknya. Keadaan yang terjadi di sekolah dasar pada umumnya termasuk SD Muhammadiyah 3 Gresik yaitu kurang memanfaatkan media, padahal media memiliki peran penting terhadap kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti menggunakan media Roda Pintar untuk pembelajaran menulis cerita dianggap tepat dan mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita dngan menggunakan kosakata yang benar. Selain itu, media ini tidak membuat peserta didik merasa bosan atau jenuh karena dengan adanya media roda pintar peserta didik dapat bermain sambil belajar dan menumbuhkan minat menulis pada peserta didik guna meningkatkan keterampilan menulis cerita dengan menggunakan media-media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pada saat proses pembelajaran supaya peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang berkualitas. Sadirman (2014: 07) mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran bisa terjadi. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran peserta didik akan lebih kreatif, menumbuhkan minat menulis dan peserta didik bisa lebih terpacu melalui media tersebut. Salah satu media yang dapat menumbuhkan

keterampilan menulis peserta didik yaitu Media Roda Pintar. Dengan adanya media roda pintar dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam menulis sebuah cerita dengan menggunakan kosakata yang tepat.

Media roda pintar yaitu media yang menampilkan beraneka gambar yang dipakai untuk media bercerita, bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih aktif. Dengan media tersebut diharapkan bisa memacu peserta didik untuk memahami dan menumbuhkan ide menulis cerita serta menumbuhkan minat belajar anak dalam menulis sebuah karangan menjadi cerita dengan menggunakan kosakata yang baik dan benar. Selain itu, pemilihan media ini juga diharapkan memudahkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar, sehingga peserta didik lebih merasa senang dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Alasan penulis menggunakan media roda pintar karena termasuk karakteristik dari anak SD, menurut piaget (dalam Mu'awanah & Hidayah 2009: 7) tahap berpikir anak yaitu: a) sensori motor (usia 0-2 tahun) anak berpikir sebagai reaksi stimulus sensoris; b) pra operasional konkrit (usia 2-7 tahun) anak mulai mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan berpikir dalam bentuk simbolik; c) operasional konkrit (usia 7-11 tahun) anak mampu bernalar logis dalam memecahkan masalah; d) operasional formal (usia 11 tahun keatas) anak mampu menyelesaikan masalah abstrak secara logis dan lebih ilmiah dalam berpikir. Berdasarkan sumber diatas, karakteristik anak di SD kelas 2 masih berada pada tahap operasional konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasikan dan dapat mengontrol

persepsinya. Keunggulan dari media ini adalah mudah digunakan, bersifat konkrit, dan dapat menarik perhatian peserta didik supaya dapat menumbuhkan minat menulis peserta didik.

Selain media, guru harus menggunakan pendekatan agar proses pembelajaran tidak cenderung datar. Maka guru sebaiknya memilih pendekatan yang dapat melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan saintifik yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis cerita. Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik aktif dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan- tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Sufairoh, 2016 : 120).

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Menurut Majid (2014: 28) hasil akhir dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*).

Pada penelitian terdahulu media Roda Pintar sudah pernah dilakukan oleh Rista Surya Dewi (2016) tentang “*Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Roda Pintar Pada Anak Kelompok A TK joho Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk*”. Hasil Penelitiannya adalah terdapat peningkatan hasil belajar dalam kemampuan berbicara pada siklus I mencapai ketuntasan hasil belajar 47,6%, pada siklus II meningkat sebesar 62%, dan pada siklus III meningkat sebesar 85,7%. Dan penelitian yang dilakukan oleh Yunniartien, Ersya (2017) tentang “Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, berturut-turut adalah 63,75 dan 81,81 dengan ketuntasan klasikal 50% dan 91,66%. Berdasar penelitian diatas dapat dinyatakan bahwa dengan penggunaan media roda pintar dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran dengan mengangkat judul “ **Pembelajaran Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pada Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah 3 Gresik**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di SD Muhammadiyah 3 Gresik:

1. Rendahnya kemampuan menulis cerita dngan menggunakan kosakata yang baik.
2. Tidak adanya media pembelajaran untuk pemahaman dan keterampilan menulis sebuah cerita yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
3. Perlunya penggunaan suatu media pembelajaran sehingga peserta didik bisa mengungkapkan ide-ide yang kreatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu: “Bagaimana peningkatan keterampilan menulis cerita pada pembelajaran pendekatan saintifik berbantuan media roda pintar pada peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 3 Gresik?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu: Untuk mendiskripsikan keterampilan menulis cerita pada pembelajaran pendekatan saintifik berbantuan media roda pintar pada peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 3 Gresik.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik

Dengan menggunakan media Roda Pintar, diharapkan guru dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan memudahkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar, sehingga peserta didik lebih merasa senang dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman kepada peneliti sebagai bekal menjadi pendidik dalam penggunaan media roda pintar yang mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita.

F. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipertimbangkan kemampuan yang dimiliki, juga agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas dan menyimpang dari tujuan penelitian, maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini fokus pada pendekatan saintifik.
2. Penelitian ini fokus pada penggunaan media Roda Pintar.
3. Penelitian ini fokus pada peningkatan keterampilan menulis cerita.
4. Penelitian ini dilakukan di kelas II SD Muhammadiyah 3 Gresik.

5. Penelitian ini dilakukan pada materi Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional disini bermaksud agar dalam pemahaman penulis ini tidak terjadi salah persepsi, maka pada penulisan ini perlu diuraikan definisi dari permasalahan yang di angkat:

1. Keterampilan Menulis Cerita

Keterampilan menulis cerita merupakan keterampilan menuangkan ide pikiran secara sistematis ke dalam bentuk tertulis atau kegiatan memikirkan, menggali dan mengembangkan ide dan menuangkannya dalam bentuk tulisan.

2. Media Roda Pintar

Media roda pintar merupakan alat yang digunakan pada proses pembelajaran yang menampilkan beraneka gambar yang digunakan untuk media bercerita, bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih aktif. Media ini diharapkan bisa memacu siswa untuk mudah memahami dan menumbuhkan ide menulis cerita dengan kosakata yang baik dan benar.