

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Sekolah dasar (SD) Merupakan jenjang dasar pada satuan pendidikan formal yang ada di Indonesia. Ditempuh dalam waktu 6 tahun, dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kurikulum wajib yang ditempuh peserta didik di setiap jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar.

Pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada empat keterampilan berbahasa, keempat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Dalam kegiatan pembelajaran menulis, peserta didik diarahkan untuk mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis. (Rofi'uddin, 1999 : 159) menjelaskan bahwa menulis merupakan suatu proses menuangkan pikiran, ide, gagasan tentang suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa secara tertulis.

Keterampilan menulis diperlukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan tidak pernah lepas dari kegiatan menulis. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menulis merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pengajaran menulis harus benar-benar diperhatikan.

Berbagai macam pembelajaran menulis diajarkan di sekolah dasar, salah satunya menulis deskripsi. Hal ini sesuai dengan kompetensi inti 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis. kompetensi dasar kelas IV yakni 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri. Kompetensi dasar tersebut berada pada Tema 7

Indahnya Keberagaman Negeriku, subtema 2 indahya keragaman budaya negeriku, pada pembelajaran ke 4 semester 2.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti di kelas IV MI YKUI Sekar gadung Dukun Gresik pada saat proses pembelajaran menulis paragraf deskripsi berlangsung diperoleh data observasi, yaitu: (1) peserta didik kurang antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis paragraf deskripsi; dan (2) peserta didik mengerjakan tugas menulis dengan berpedoman pada contoh yang diberikan oleh pendidik, sehingga peserta didik masih kesulitan dalam mengembangkan gagasannya.

Kurangnya inovasi ini juga diperjelas dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV maka peneliti memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi, mengingat bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses belajar mengajar. (Ashar, 2006: 2-3) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan secara optimal. Jenis media pembelajaran yang akan peneliti gunakan adalah *puzzle*. Pemilihan media *puzzle* ini berdasarkan alasan bahwa *puzzle* memiliki bentuk yang timbul sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Media *puzzle* sendiri dapat sekaligus dimainkan, Media *puzzle* juga membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan peserta didik diajak untuk memainkan *puzzle* tersebut menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi sebuah keutuhan.

Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan (Herwani, 2009) tentang “Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi dengan Menggunakan Media Puzzle melalui Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas 3 SDN Daren 01 Jepara” karena penggunaa media tersebut bisa membuat siswa aktif didalam kelas, lebih siap mengikuti pembelajaran,

semakin aktif bertanya serta menjawab pertanyaan dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis paragraf deskripsi.

Media *puzzle* dalam penelitian ini merupakan *puzzle* yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan memodifikasi dari bentuk *puzzle* yang sudah ada di pasaran dijadikan bentuk *puzzle damar kurung* yang memiliki empat sisi *puzzle*. Media *puzzle* dalam penelitian ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan *puzzle* buatan pabrik yang sudah beredar di pasaran.

Pertama, *puzzle* ini memiliki empat sisi dalam satu buah *puzzle*. Kedua, bentuk dari *puzzle* ini adalah damar kurung yakni salah satu kebudayaan lokal gresik. Ketiga, gambar dari *puzzle* ini meliputi beberap kebudayaan khas jawa timur. Keempat, *puzzle* ini juga menjadi sarana memperkenalkan budaya lokal kepada peserta didik. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas penggunaan media *puzzle* terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada siswa kelas IV MI YKUI Sekargadung menggunakan media pembelajaran *puzzle damar kurung*. Penelitian ini, mengambil judul “*pengembangan Media puzzle materi menulis deskripsi Siswa Kelas IV madrasah ibtidaiyah*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang akan diteliti penelitian ini adalah Bagaimana Validitas pengembangan media puzzle pada materi menulis deskripsi peserta didik kelas IV sekolah dasar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian pengembangan bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, maka tujuan utama adalah Mengembangkan media puzzle pada materi menulis deskripsi peserta didik kelas IV sekolah dasar

#### D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di Kelas IV MI YKUI Sekargadung dukun Gresik. ini, memiliki beberapa manfaat teoritis dan manfaat praktis, antara lain:

##### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi pembaca, serta digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini menjadi bahan pertimbangan oleh guru yang mengampu di sekolah dasar untuk lebih meningkatkan kompetensinya dalam mengajar pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis.
- 2) Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan.
- 3) Mengembangkan keterampilan guru kelas, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis paragraf deskripsi dengan menggunakan media *puzzle*.
- 4) Sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang sejenis.

###### b. Bagi Siswa

- 1) Memberi kemudahan bagi siswa untuk mengembangkan ide dalam menulis paragraf deskripsi.
- 2) Menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf deskripsi.
- 4) Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan menulis paragraf deskripsi.

- 5) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menulis paragraf deskripsi.

#### **E. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan pembatasan masalah agar penanganannya lebih spesifik. Penelitian ini memfokuskan pada validitas pengembangan media puzzle pada materi menulis paragraf deskripsi peserta didik Kelas IV dengan kompetensi inti 4. Dengan penelitian sampai pada validasi media oleh ahli media dan ahli materi serta pada kompetensi dasar yakni point 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri. Kompetensi dasar tersebut berada pada tema 7 indahny keberagaman negeriku, subtema 2 indahny keragaman negeriku, pada pembelajaran ke 4 semester 2 di MI YKUI Sekargadung Dukun Gresik.

#### **F. Definisi Operasional**

Menulis deskripsi adalah bentuk tulisan yang melukiskan sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat seolah-olah melihat, mendengar, mencium dan merasakan apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya. Tulisan deskripsi berarti sebuah bentuk tulisan yang berusaha menggambarkan sejelas-jelasnya dari suatu objek.

Media puzzle adalah media yang dapat menarik minat siswa, berpikir, dan berpartisipasi aktif yang akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.