

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan dalam dirinya yang berguna bagi kehidupan di dalam bermasyarakat (Hamalik, 2014: 3). Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan karena pendidikan memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan di masa yang akan datang. Tujuan pendidikan yaitu tercapainya hasil oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Rashid (2013: 85) menyatakan “Pendidikan berperan untuk membuka wawasan peserta didik tentang berbagai ilmu pengetahuan dan memberikan ide dasar dan inspirasi yang lengkap tentang ilmu pengetahuan”. Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah sekolah dasar. Sekolah dasar sebagai institusi pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan masa depan, dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Untuk mencapai lulusan yang berkualitas dalam berbagai hal baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan maka disusunlah kurikulum pada setiap jenjang pendidikan yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang diharapkan dapat membentuk peserta didik yang berkualitas.

Keterampilan berbahasa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk melakukan interaksi sosial dengan individu dan masyarakat lainnya. Peserta didik

dapat mengembangkan keterampilan bahasa melalui mata pelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik bisa mendapatkan ilmu pengetahuan bahasa Indonesia di berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan baik dan benar, menguasai keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan.

Keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008: 1). Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting diajarkan kepada siswa karena telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari yang berkaitan dengan tulis-menulis. Solhan (2007: 9.5) menyatakan bahwa “tujuan pengajaran menulis adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis yang sesuai dengan konteks pemakaian bahasa yang wajar”.

Menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna (Dalman, 2015: 4). Kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/tanda/tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kata atau kalimat, kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana atau karangan yang utuh dan bermakna. Proses kemampuan menulis, pelaksanaan, dan hasilnya diperoleh secara bertahap. Artinya untuk menghasilkan tulisan yang baik umumnya dilakukan

berkali-kali. Tahapan menulis terdiri dari tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap pasca penulisan.

Tujuan pembelajaran menulis di kelas II adalah melengkapi cerita sederhana dengan kata yang tepat, menulis kalimat sederhana yang didektekan guru dengan menggunakan huruf tegak bersambung dan memperhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda titik, mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis, dan menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung yang rapi. Dalam tujuan pembelajaran menulis terdapat materi tentang mendeskripsikan binatang. Karangan deskripsi merupakan salah satu jenis karangan yang harus dikuasai siswa. Menurut Dalman (2015: 94) karangan deskripsi merupakan karangan yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau peristiwa tertentu dengan kata-kata secara jelas dan terperinci sehingga pembaca seolah-olah turut merasakan atau mengalami langsung apa yang dideskripsikan penulisnya. Dalam pembelajaran menulis memerlukan metode yang sesuai, media yang menarik, materi yang menarik, dan suasana kelas yang kondusif, sehingga siswa dapat menulis karangan deskripsi dengan baik.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh Ibu Siti Rokayyah di kelas II SD Negeri Kasengan II Sumenep sering menggunakan media. Ibu Siti Rokayyah tidak hanya menggunakan buku teks dalam mengajar. Namun, Ibu Siti Rokayyah juga menggunakan media dalam mengajar. Ibu Siti Rokayyah mengaku dengan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang akan digunakan Ibu Siti Rokayyah adalah media *puzzle* 3D dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan

deskripsi dalam materi mendeskripsikan binatang. Media *puzzle* 3D merupakan media *puzzle* berbentuk tiga dimensi yang dibuat guru dengan bentuk binatang yang akan menjadi materi pelajaran, yaitu ayam, kambing, kelinci, dan kucing. Ayam, kambing, kelinci, dan kucing merupakan binatang yang sudah diketahui siswa dan berada di lingkungan sekitar siswa. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat penting dilakukan karena akan membantu guru untuk mentransformasikan materi yang akan dipelajari. Sedangkan untuk siswa, penggunaan media dibutuhkan untuk membantu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari informasi yang didapat, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan media *puzzle* 3D dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi.

Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar (Sadiman 2012: 7). Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hamalik (dalam Arsyad 2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi siswa dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa dalam pembelajaran.

Sudjana (2010: 156) mengatakan “media tiga dimensi adalah model tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa kedalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya”. Salah satu media yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa yaitu dengan menggunakan *puzzle* 3D. Menurut Fitriyani (2014: 48) *Puzzle* 3D merupakan suatu alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan-kepingan *puzzle* yang memiliki ukuran berdasarkan pasangannya. Media *puzzle* 3D dapat membuat siswa bermain sambil belajar. Siswa dapat mengaplikasikan media *puzzle* 3D pada materi mendeskripsikan binatang. Siswa dapat bermain dan belajar dengan menggunakan media *puzzle* 3D. Siswa dapat bermain dengan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* 3D. Setelah siswa selesai menyusun media *puzzle* 3D, siswa dapat mendeskripsikan binatang sesuai bentuk binatang yang disusun melalui media *puzzle* 3D.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Huda Fitriyani, 2014 yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Deskriptif Kuantitatif di TK PGRI 25 Karangrejo Semarang)”. Hasil penelitian terdapat peningkatan pada kecerdasan visual spasial anak, terlihat dari hasil tes I dan tes II setelah diberi treatment. Hasil persentase tes I sebesar 46% dan hasil dari tes II persentase sebesar 54%. Kemudian berdasarkan perhitungan hasil dari tes I dan tes II menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial sebesar 8%. Hal

tersebut menjelaskan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan visual spasial setelah diberikan perlakuan pada anak. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* tiga dimensi memberikan peningkatan terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan dengan media *puzzle* tiga dimensi. Guru disarankan untuk menggunakan media *puzzle* tiga dimensi dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan media *puzzle* 3D untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa, sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah penggunaan media *puzzle* 3D terhadap keterampilan menulis siswa.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Hebbry Juliansyah, 2014 yang berjudul “Penggunaan Media Gambar *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SDN II Krikilan”. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara bersiklus. Setiap siklus selalu melalui tahapan yang sama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan, serta refleksi. Hasil menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II mencapai 100% (sangat baik). Adapun nilai ketercapaian pada siklus I sebesar 60 sedangkan siklus II sebesar 85. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I adalah 61,5% dan meningkat menjadi 88,5% pada siklus II. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I telah dapat diatasi sehingga tidak terjadi lagi pada siklus II. Disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis deskripsi dengan menggunakan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN II Krikilan Gresik. Penelitian ini memiliki perbedaan pada media

yang digunakan dan materi pembelajaran dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

Berdasarkan informasi dari guru kelas II SDN Kasengan II Sumenep dan diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media *puzzle* 3D dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi siswa dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* 3D dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas II SD Negeri Kasengan II Sumenep”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari masalah di muka, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media *puzzle* 3D pada siswa kelas II SD Negeri Kasengan II Sumenep?
- 2) Bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media *puzzle* 3D pada siswa kelas II SD Negeri Kasengan II Sumenep?
- 3) Bagaimana hasil keterampilan menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media *puzzle* 3D pada siswa kelas II SD Negeri Kasengan II Sumenep?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi dengan menggunakan *puzzle* 3D pada siswa kelas II SD Negeri Kasengan II Sumenep.
- 2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media *puzzle* 3D pada siswa kelas II SD Negeri Kasengan II Sumenep.
- 3) Mendeskripsikan hasil keterampilan menulis karangan deskripsi dengan menggunakan *puzzle* 3D pada siswa kelas II SD Negeri Kasengan II Sumenep.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek keterampilan menulis.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan yang berguna bagi peningkatan mutu dan pencapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.

2) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan tolak ukur dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menulis. Serta mendorong guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan aktif dengan penggunaan media pembelajaran.

3) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan penelitian selanjutnya khususnya pada keterampilan menulis.

1.5 Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah, dalam penelitian ini peneliti mengajukan asumsi sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media *puzzle* 3D dalam materi mendeskripsikan binatang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Penggunaan media *puzzle* 3D membuat pembelajaran aktif dan kondusif.
- 3) Penggunaan media *puzzle* 3D dapat memudahkan siswa dalam mendeskripsikan binatang.
- 4) Siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam mendeskripsikan binatang.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)