

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa pada umumnya digunakan sebagai alat komunikasi manusia, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan digunakan manusia untuk berinteraksi dengan manusia lainnya dalam menyampaikan ide, gagasan, pendapat, bahkan ilmu pengetahuan. Bahasa merupakan alat yang penting dalam seluruh aspek kehidupan, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan bahasa sebaiknya dimulai ketika anak memasuki usia sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya suatu proses seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang sangat luas tentang bahasa Indonesia, diantaranya adalah penguasaan tata bahasa, keterampilan membaca, memahami struktur bahasa, keterampilan komunikasi, serta mengapresiasi kekayaan budaya dan sastra Indonesia. Keterampilan menulis merupakan aspek penting dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa untuk memahami mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka. Empat keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis (Arsip et al., 2022:8).

Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide, informasi, atau pesan secara tertulis dengan cara jelas dan efektif. Keterampilan menulis tidak hanya tentang mengenal kata-kata, tetapi juga tentang pengenalan struktur kalimat serta pemahaman makna dan tujuan dari teks yang dibaca. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat aktif, produktif,

karena aktivitas menulis bukan hanya sekedar menyalin kalimat, tetapi juga menuangkan ide, gagasan, sistematis dan logis serta mudah dipahami pembaca menurut Asip et al., (2022:39).

Mengingat pentingnya kemampuan menulis, maka kegiatan menulis perlu diefektifkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal yang harus diperhatikan siswa dalam menulis dan membaca salah satunya yaitu mengenai penggunaan tanda baca. Tanda baca adalah simbol atau tanda tertentu yang digunakan dalam penulisan untuk menandai struktur, hubungan, atau arti dalam suatu kalimat seperti koma (,), titik (.), tanda seru (!), dan sebagainya. Tanda baca berperan penting dalam membantu pembaca dalam memahami teks dengan benar dan memberikan petunjuk intonasi dalam bacaan. Tanda baca adalah simbol yang digunakan untuk memperjelas ucapan, kalimat, atau kata (Mulyanti, 2022:2498). Capaian pembelajaran fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan.

Permasalahan yang sering ditemui guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kegiatan menulis, yaitu kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca (Amalia et al., 2023:36). Siswa sering mengabaikan penggunaan dan fungsi tanda

baca seperti tanda titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), tanda seru (!), dan tanda baca lainnya. Sehingga, pada saat menulis diperlukan pemahaman tanda baca agar kalimat yang disampaikan dapat dipahami oleh pembaca. Jika pemahaman tanda baca terus-menerus diabaikan, maka siswa akan terbiasa melakukan kesalahan dalam penggunaan tanda baca hingga dewasa nanti. Tanda baca sangat penting dan terus digunakan hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Jika guru tidak mulai mengajar dengan baik sejak usia dini, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan penggunaan tanda baca di kemudian hari. Karena itu, pengajaran penggunaan tanda baca bagi siswa menjadi sebuah hal dasar untuk diketahui (Amalia et al., 2023:36).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan selama dua kali saat program asistensi mengajar di UPTD SDN Mlajah 2 Kota Bangkalan pada siswa kelas V ditemukan bahwa masih banyak siswa yang pemahamannya kurang mengenai tanda baca. Kegiatan observasi pertama pada tanggal 16 Oktober 2023 saat pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks fiksi, guru meminta salah satu siswa untuk membaca teks bacaan cerita fabel. Dari kegiatan membaca teks fabel ditemukan siswa tersebut kurang memperhatikan penggunaan dan fungsi tanda baca. Siswa tersebut mengabaikan tanda baca dalam teks bacaan, seperti tanda koma dan tanda titik pada kalimat. Kegiatan observasi yang ke dua pada tanggal 18 Oktober 2023, siswa dan guru membahas bersama-sama tugas yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Siswa bergantian membaca soal dan menentukan jawaban mereka. Dari kegiatan tersebut ditemukan ada 10 siswa membaca tanpa memperhatikan tanda baca, mereka terburu-buru untuk langsung ke jawaban tanpa memperhatikan soal yang ada. Hal ini diperkuat dengan adanya

data dokumen hasil belajar siswa dari guru kelas V pada keterampilan membaca sebanyak 53, 49 % siswa dapat memahami penggunaan tanda baca dengan benar sedangkan 46, 51% siswa masih kurang memahami penggunaan tanda baca.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Romlah, S. Pd selaku guru kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Kota Bangkalan pada hari rabu 29/11/2023, guru mengajar menggunakan bahan ajar buku paket dan buku dari perpustakaan. Metode yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman tanda baca kepada siswa yaitu melalui pemberian tugas. Tidak ada media yang digunakan dalam membelajarkan tanda baca kepada siswa. Selanjutnya berdasarkan angket kebutuhan siswa yang diberikan kepada seluruh siswa kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan media multimedia. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebanyak 2, 33% siswa menjawab tidak tertarik dengan multimedia sedangkan 97, 67% siswa menjawab tertarik dengan multimedia. Dari studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka dibutuhkan solusi untuk memecahkan masalah tersebut.

Dari pernyataan tersebut peneliti berinisiatif membuat pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran dimana siswa dapat terlibat langsung dalam penggunaannya. Media pembelajaran terdiri dari dua buah kata yaitu media dan pembelajaran, media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu peristiwa yang terencana

dan berorientasi guna mencapai hasil belajar (Asip et al., 2022:84). Media pembelajaran merupakan suatu alat, bahan, atau perangkat yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk mendukung pengalaman belajar siswa, meningkatkan pemahaman, dan memfasilitasi pemecahan masalah serta kreativitas.

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian pengembangan ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anindia et al., (2023). Disimpulkan bahwa pengembangan multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar layak digunakan. Hasil presentase validasi media menurut para ahli yaitu: 1) ahli materi 91,67%, 2) ahli media 92,36%, dan 3) ahli bahasa 90,83%. Hasil yang diperoleh tersebut menyatakan bahwa multimedia PANDACA (Panda Tanda Baca) sangat baik dan layak untuk digunakan. Selain itu hasil uji keterbacaan diperoleh hasil presentase guru sebesar 95,83% dan siswa 93,33%. Hasil yang diperoleh tersebut menyatakan bahwa multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) sangat baik dan terbaca. Nilai presentase yang diperoleh dari hasil kelayakan dan keterbacaan, maka multimedia PANDACA (Pandai Tanda Baca) dapat dijadikan sebagai media belajar bagi guru maupun siswa dalam memperdalam materi dan pemahaman tentang penggunaan tanda baca yang baik dan benar.

Selanjutnya, terdapat penelitian dari Rusanti et al., (2022). Disimpulkan bahwa analisis kesalahan penggunaan huruf kapital dan tanda baca siswa sekolah dasar dipengaruhi beberapa faktor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penulisan huruf kapital, kesalahan yang paling sering dilakukan yaitu pada penulisan nama orang/alamat/bulan/instansi yang masih menggunakan huruf kecil, dan huruf

kapital di tengah kalimat indikasinya yaitu adanya keterbiasaan dari siswa itu sendiri dan siswa tidak terlatih menulis menggunakan huruf kapital dengan baik dan benar. Faktor lain yang menyebabkan siswa melakukan kesalahan pada penulisan huruf kapital dan tanda baca, yakni disebabkan karena motivasi belajar siswa rendah, respon dan sikap siswa yang kurang baik selama proses belajar, guru yang hanya mengandalkan metode ceramah dan lebih menekankan aspek teoritikal dari pada keterampilan praktis bahasa tulis, dan materi ajar yang kurang dipahami siswa.

Terdapat penelitian dari Rani et al., (2021). Disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *instructional games* materi huruf kapital dan tanda baca pada siswa kelas II SD Negeri Mrican 2 dikatakan valid dan efektif. Hasil penelitian ini memperoleh kevalidan pada uji validasi konstruksi media 95,6% dan uji validasi materi 96,9%, memperoleh respon guru 98%. Keefektifan memperoleh rata-rata nilai *post test* sebesar 97 pengetahuan dan 86 keterampilan. Hasil *post test* menunjukkan KKM ≥ 70 dan tuntas secara klasikal dengan presentase 100%. Berdasarkan kebutuhan di atas maka materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada fase C capaian pembelajaran keterampilan menulis, peserta didik mampu menulis teks imajinasi. Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini Dengan membaca dalam hati contoh teks narasi dalam multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca), peserta didik mampu mengidentifikasi macam-macam tanda baca beserta fungsinya dengan baik. Dengan mendengarkan audio dalam multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca), peserta didik mampu membedakan intonasi membaca berdasarkan penggunaan tanda baca dengan benar. Dengan mengerjakan kuis atau ujian

interaktif yang terdapat dalam multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca), peserta didik mampu menentukan penggunaan tanda baca dengan benar. Dengan memperhatikan teks imajinasi yang telah disediakan, peserta didik dapat mengidentifikasi penggunaan tanda baca dengan benar. Materi tersebut dipilih dalam penelitian pengembangan ini juga karena masih jarang ditemui media pembelajaran yang secara khusus membahas materi tersebut khususnya yang berada di UPTD SDN Mlajah 2, Kabupaten Bangkalan. Multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) merupakan salah satu media yang terbuat dari PPT Interaktif. Dengan adanya multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca), siswa dapat belajar mengenai tanda baca dengan lebih menarik.

Multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) dipilih untuk penelitian ini karena penggunaannya yang sederhana serta dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam tentang tanda baca. Selain itu, multimedia BEDACA dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang tanda baca dengan memvisualisasikan aturan tanda baca, menyajikan contoh bacaan, dan menghadirkan latihan interaktif untuk menguji pemahaman siswa secara langsung. Dalam penggunaannya, multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) ini dapat diakses siswa dengan menggunakan laptop, komputer, iPad, perangkat IOS yang menjalankan aplikasi mendukung format presentasi *powerpoint*, seperti *Microsoft powerpoint for IOS*. Sedangkan dalam pembelajaran di kelas, guru dapat menampilkan multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) melalui LCD proyektor agar siswa dapat belajar bersama-sama.

Selaras dengan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan melalui observasi, wawancara ditambah dengan studi pustaka tentang materi dan media

pembelajaran, maka perlu dilakukan upaya untuk melakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa kelas V di UPTD SDN Mlajah 2 Kabupaten Bangkalan dalam mempelajari materi menulis teks imajinasi. Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan dapat menambah ketersediaan media yang valid dan menarik untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Kota Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, siswa, dan tes hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari hasil respon siswa dan hasil respon guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) yang valid dalam materi menulis teks imajinasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) dalam materi menulis teks imajinasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, siswa dan tes hasil belajar.
3. Untuk mengetahui kemenarikan multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) dalam materi menulis teks imajinasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan ditinjau dari hasil respon siswa dan hasil respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) ini terdiri dari 4 menu, yaitu :
 - a. Menu games diberikan 2 teks dimana untuk teks yang pertama tidak disertai tanda baca sedangkan pada teks yang ke dua disertai tanda baca, di dalam games ini siswa dapat menemukan perbedaan membaca teks dengan menggunakan tanda baca dan dengan tanpa tanda baca.

- b. Menu materi yang disajikan dalam multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) ini memuat pengenalan tanda baca, contoh penggunaan tanda baca, dan fungsi tanda baca dalam bentuk video pembelajaran. Tanda baca yang dipelajari yaitu: tanda titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), tanda seru (!), dan tanda kutipan (“ ”).
 - c. Menu belajar yang disajikan dalam multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) ini memuat cara membaca tanda baca dengan benar, dan contoh bacaan teks dengan menggunakan teks disertai audio.
 - d. Menu kuis yang disajikan dalam multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) ini memuat soal-soal interaktif mengenai tanda baca.
2. Desain multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) ini menggunakan aplikasi powerpoint dan aplikasi canva.
 3. Pengguna multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) ini dapat diakses siswa dengan menggunakan laptop, komputer, iPad, perangkat IOS yang menjalankan aplikasi mendukung format presentasi *powerpoint*, seperti *Microsoft powerpoint for IOS*. Media ini berbentuk PPT maka, file PPT ini akan dishare di grup wa kelas dan bisa di download masing-masing siswa. Media BEDACA (Belajar Tanda Baca) ini difokuskan untuk memperkenalkan fungsi tanda baca dan cara membaca dengan intonasi yang benar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka media yang akan dikembangkan peneliti akan disesuaikan dengan kebutuhan. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah multimedia BEDACA

ini hanya dapat digunakan dalam materi Bahasa Indonesia dan berfokus pada keterampilan membaca dan menulis.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) dilakukan sebagai salah satu sumber belajar yang mempunyai makna penting bagi siswa, guru, dan sekolah terutama dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diperoleh sebelumnya. Salah satunya yaitu materi membaca teks imajinasi yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk memperoleh beberapa manfaat yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan khususnya tentang multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca).

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis pada penelitian ini ditunjukkan untuk kebutuhan sekolah, guru dan siswa yaitu sebagai berikut.

a. Bagi sekolah

Hasil pengembangan penelitian ini berupa produk multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan guna mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Bagi guru

Hasil pengembangan penelitian ini berupa produk multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) yang dapat digunakan guru sebagai salah satu alternatif dalam mengajar Bahasa Indonesia kepada siswa kelas V agar hasil belajar lebih optimal.

c. Bagi siswa

Produk pengembangan multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) pada penelitian ini dapat digunakan siswa untuk melatih pemahaman mengenai tanda baca pada materi menulis teks imajinasi dengan lebih menarik dan menyenangkan.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Multimedia BEDACA (Belajar Tanda Baca) dalam penelitian pengembangan ini adalah salah satu media yang terbuat dari PPT interaktif yang dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat memahami tanda baca dengan mudah dan menyenangkan.
2. Tanda Baca adalah simbol atau tanda tertentu yang digunakan dalam penulisan untuk menandai struktur, hubungan, atau arti dalam suatu kalimat seperti koma (,), titik (.), tanda seru (!), dan sebagainya. Dalam penelitian pengembangan ini tanda baca yang dipelajari yaitu, tanda titik (.), tanda koma (,), tanda seru (!), tanda tanya (?) dan tanda kutipan (“ ”).