

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu aset yang digunakan untuk mencapai kemajuan bangsa. Pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi baru yang berprestasi dalam membangun kehidupan negara. Menurut Djadjuri, dkk (2015: 12) “Tujuan pendidikan nasional merupakan semua orang Indonesia dewasa setelah lulus, dimulai dari pendidikan informal di rumah, pendidikan informal di luar sekolah, dan pendidikan formal di sekolah”. Pendidikan tercapai ketika kurikulum dirancang sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran disampaikan dengan cara sebaik mungkin.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah komponen penting yang termuat dalam kurikulum pendidikan nasional yang berperan strategis dalam membentuk kompetensi kebahasaan peserta didik. Melalui mata pelajaran ini, proses pengembangan dan pembinaan kemampuan berbahasa Indonesia dilakukan secara terarah, terencana, dan berkesinambungan (Harlani & Wardarita, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai pengalaman mengungkapkan hasil karyanya. Dalam proses berekspresi, siswa dilibatkan dalam aktivitas yang mendorong pengembangan kreativitas sekaligus kemampuan mengungkapkan diri melalui wujud bahasa. Pengalaman ini akan menjadi lebih bermakna apabila dipadukan dengan kegiatan produksi karya sastra, salah satunya melalui aktivitas menulis sebagai bentuk konkret ekspresi bahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia

ialah pembelajaran yang mencakup empat komponen menyimak, membaca, berbicara, menulis (Haryanti, 2019). Keempat komponen ini akan menciptakan puisi, cerita pendek, sajak, atau jenis tulisan lainnya.

Pantun adalah jenis puisi tradisional yang berasal dari budaya Melayu dan sejak itu menjadi bagian penting dari sastra lisan Indonesia. Pantun memiliki dua bagian utama: sampiran dan isi. Sampiran mengacu pada dua baris pertama, berfungsi sebagai pengantar dan memiliki keterkaitan bunyi dengan dua baris berikutnya. Meskipun sampiran tidak mengandung makna secara langsung, keberadaannya penting dalam membangun irama dan pola rima yang khas pada pantun. Menurut Winarti (2014: 11) Pantun berbeda dari gaya puisi lainnya dalam beberapa hal. Pantun memiliki ciri – ciri sebagai berikut ini: a) setiap bait terdiri dari atas empat larik (baris), b) banyaknya suku kata tiap larik sama atau hampir sama (terdiri 8 – 12 suku kata), c) yang bersajak a – b – a – b, dan d) larik pertama dan kedua disebut sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat disebut isi pantun (makna, tujuan dan tema pantun).

Menurut Tarigan dalam (Lebu, dkk. 2020) Menulis merupakan keterampilan penting di antara empat kemampuan berbahasa fundamental (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis). Menulis memungkinkan seseorang untuk menyampaikan gagasannya secara tertulis, yang mungkin bermanfaat bagi banyak orang. Namun, belajar menulis pantun cukup sulit karena kebanyakan anak belum sepenuhnya tertarik. Siswa masih kurang antusias untuk berpartisipasi dalam sesi ini, dan beberapa belum mampu mengekspresikan diri dan merangkai kata-kata untuk sampiran (puisi pendek). Dengan demikian, media

digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, karena media dapat dimanfaatkan sebagai unsur penentu, yang memungkinkan materi atau bahan tersampaikan secara jelas sehingga dapat memahami apa yang diajarkan pendidiknya.

Keterampilan menulis perlu dikembangkan secara terstruktur sejak pendidikan dasar. Tanpa adanya pendekatan dan pengajaran yang teratur, kemampuan ini sulit dicapai. Di samping keterampilan membaca dan menghitung, Kemampuan menulis dalam pengajaran, guru harus menekankan pentingnya bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hal ini memungkinkan siswa berkomunikasi secara lisan dan tertulis dengan baik. Siswa harus memiliki kemampuan menulis yang efektif, dan bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah, tetapi juga sebagai kemampuan penting yang akan menunjang kehidupan sehari – hari dan karier profesional mereka di masa depan (Puspitasari et al., 2014) .

Media pembelajaran mengacu pada metode apa pun untuk mengkomunikasikan Komunikasi dari sumber (pengirim) ke penerima bertujuan untuk membangkitkan ide, emosi, perhatian, dan minat siswa guna menumbuhkan lingkungan belajar aktif dan meningkatkan keberhasilan belajar (Purnamawati, dkk dalam Daulae, 2019). Media ini juga dapat dipandang sebagai cara jelas dan terstruktur dalam berkomunikasi. Dalam praktiknya, media memainkan peran penting dalam pengajaran dan pembelajaran. Keberadaan media berkaitan erat dengan proses pendidikan karena memungkinkan guru menyampaikan konten yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan.

Keberadaan media pembelajaran yang dibuat secara menarik mampu mendorong munculnya semangat dan keinginan untuk belajar. Dalam menyampaikan materi pelajaran, diperlukan penggunaan media pembelajara tidak hanya menyenangkan tetapi juga sesuai dengan kualitas dan tuntutan anak. Media tersebut mampu merangsang daya imanjinasi siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk berpikir secara kreatif. Media pembelajaran juga diharapkan memiliki peran dalam menumbuhkan minat membaca peserta didik.

Berdasarkan hasil temuan peneliti yang melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi pantun di kelas V SDN Songgokerto 03 Batu, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 17 siswa dan Ibu Rodiyah selaku wali kelas V, diperoleh gambaran bahwa kondisi ruang kelas dan lingkungan belajar secara umum sudah tergolong memadai. Namun, fasilitas penunjang pembelajaran seperti sarana dan prasarana masih terbatas. Walaupun guru telah memanfaatkan media pembelajaran berupa video melalui tampilan LCD, beberapa siswa tampak kurang fokus dan terlibat dalam percakapan sendiri. Sehingga materi tidak dapat disampaikan secara maksimal dan membuat siswa cepat merasa jenuh. Keadaan ini dapat memengaruhi hasil belajar khususnya dalam pemahaman materi pantun.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas V di SDN Songgokerto 03 Batu menunjukkan bahwa sekolah telah mengimplementasikan kurikulum merdeka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Biasanya karakteristik peserta didik kelas V sangat aktif. Namun demikian, saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar dari mereka cenderung pasif. Kondisi

ini menyebabkan guru perlu memberikan penjelasan berulang kali kepada siswa yang secara menyeluruh belum memahami materi.

Di akhir proses pembelajaran, guru bertanya dengan siswa memfasilitasi guna refleksi. Tujuan latihan ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Namun, dalam pelaksanaannya, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan partisipasi aktif, meskipun beberapa di antaranya memberikan jawaban yang belum sepenuhnya tepat. Khusus pada materi pantun, beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami materi seperti mengenali ciri – ciri serta mengidentifikasi jenis – jenis pantun.

Berdasarkan observasi di kelas V SDN Songgokerto 03 Batu, ditemukan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pantun, secara umum masih rendah, dengan banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh penggunaan materi dan praktik pembelajaran yang kurang efektif dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Para juri mengusulkan strategi alternatif, yaitu pemanfaatan materi pembelajaran. Media yang dirancang dengan tepat tidak hanya memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menghibur dan komunikatif, tetapi juga menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, meningkatkan pemahaman dan memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

Para peneliti akan menciptakan media pembelajaran *scrapbook* dengan konten pantun untuk sekolah dasar kelas lima. *Scrapbook* adalah proses pembuatan media visual gambar untuk membantu siswa memahami materi. Media

scrapbook lebih dari sekadar gambar potongan; proses pembuatannya mempertimbangkan desain susunan gambar yang akan dihubungkan, serta informasi berdasarkan tampilan gambar, menurut Karisma 2019 (dalam skripsi Desy Fajar 2020). Dari sini dapat diketahui bahwa media *Scrapbook* merupakan media berupa gambar visual yang nantinya di dalamnya terdapat tempelan gambar dan tulisan kemudian diberi hias – hiasan lainnya yang diaplikasikan di atas kertas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Songgokerto 03 Batu karena sejumlah siswa dari total 17 yang ada menunjukkan kurangnya semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini mendorong perlunya penggunaan media yang menarik guna membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu, untuk memastikan keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran, diperlukan media yang mampu mendorong partisipasi siswa dalam penggunaannya. *Scrapbook* dianggap sebagai bahan pembelajaran yang ideal karena bersifat interaktif dan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menciptakan *scrapbook* sebagai metode pembelajaran pantun. Media ini dirancang dalam bentuk tiga dimensi dan memiliki tampilan yang menarik serta interaktif. Penggunaan elemen grafis dan warna yang selaras dengan materi pantun ditujukan untuk menarik minat belajar siswa. Media *scrapbook* ini juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran visual dan artistik yang membimbing siswa mempelajari materi pantun secara konkret. Dengan pendekatan tersebut, proses pembelajaran diharapkan berlangsung dalam

suasana yang lebih menyenangkan serta mampu meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terhadap materi.

Keunggulan media pembelajaran yang disesuaikan ini adalah dirancang semenarik mungkin, dengan grafis dan teks interaktif yang menarik perhatian siswa. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bersenang-senang, yang diyakini dapat meningkatkan semangat belajar mereka. Lebih lanjut, dengan menggunakan pendekatan visual dan kreatif, media ini memudahkan siswa memahami topik. Keunggulan lainnya adalah penggunaan media *scrapbook* ini merupakan inovasi baru di SDN Songgokerto 03 Batu, yang belum diterapkan. Dengan demikian, *scrapbook* diharapkan mampu memberikan suasana belajar yang lebih semangat dan menyenangkan bagi siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya yang mengeksplorasi media *scrapbook* telah menunjukkan hal ini. Menurut temuan penelitian (Dewi & Yuliana, 2018) media *scrapbook* memengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Hapsari & Wulandari, 2019), temuan penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* ideal untuk digunakan karena dirancang dengan cara yang menarik.

Berdasarkan uraian dari salah satu penelitian terdahulu serta berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* dengan fokus pada materi pantun untuk siswa kelas V sekolah dasar. Kehadiran media *scrapbook* ini diharapkan mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus mengurangi kejenuhan melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Selain itu, media ini berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses pengajaran

bahasa Indonesia, khususnya pada materi pantun, sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi pembelajaran. Melalui penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar. Adapun judul penelitian yang akan diteliti adalah **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PANTUN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan keterbatasan yang ada, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun siswa kelas V Sekolah Dasar ?”

C. Tujuan penelitian dan pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* pantun pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan terbagi menjadi 2 yaitu konten dan konstruk. Adapun yang termasuk konten dan konstruk meliputi :

1. Konten Produk

Scrapbook adalah media yang dihasilkan dalam penelitian ini, yang merupakan alat pembelajaran interaktif. bahasa Indonesia bertema "Pantun". Bagian ini menjelaskan tentang sifat, jenis, dan

komponen pantun. Kelas V memiliki capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan aspek-aspek berikut :

a. Elemen pembelajaran :

Menulis

b. Tujuan pembelajaran

Siswa dapat memahami cita-cita yang tergambar dalam karya sastra (prosa, syair, dan puisi).

c. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- 1) Siswa dapat mengenali kualitas dan ragam pantun. (C1)
- 2) Siswa dapat menjelaskan komponen-komponen pantun yang disajikan oleh guru. (C2)
- 3) Siswa dapat membuat pantun berdasarkan tema yang ditentukan oleh guru. (P2)
- 4) Siswa dapat berlatih membaca pantunnya sendiri dengan pengucapan, intonasi, dan ekspresi yang tepat. (P3)

2. Konstruk (Tampilan *Scrapbook*)

- a. Media pembelajaran *Scrapbook* ini dalam bentuk buku dengan ilustrasi dan tulisan terkait dengan materi.
- b. Dalam media pembelajaran *Scrapbook* terdapat game membuat pantun sesuai dengan gambar yang sudah disediakan. Sehingga memberikan suasana yang menyenangkan.
- c. Dalam media *Scrapbook* ini terdapat game mengambil soal pertanyaan yg ada di dalam media *Scrapbook*, setelah selesai

menjawab pertanyaan bisa menempelkan jawaban di dalam media *Scrapbook*, sehingga suasana pembelajaran tidak mudah bosan dan menyenangkan.

E. Pentingnya Pengembangan Produk

Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini dari produk pengembangan yang diteliti:

1) Manfaat Teoritis

Dengan mengembangkan media *Scrapbook* meningkatkan keterampilan menulis dan mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dari segi teoritis, penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini memiliki kepentingan dalam meningkatkan materi keterampilan menulis dan mengevaluasi kelayakan media tersebut serta hasilnya. Sedangkan dari segi praktis, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk keterampilan menulis.

b. Bagi Guru

Untuk meningkatkan dan memperluas penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan guru. *Scrapbook* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk konten. Pantun, serta memanfaatkannya sebagai media pembelajaran alternatif bagi instruktur.

c. Bagi Sekolah

Studi pengembangan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa dan guru, tetapi juga seluruh sekolah. Temuannya kemungkinan besar akan berkontribusi positif efektif dan kreatif.

d. Bagi Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan sebagai salah satu sarana pengembangan diri, sekaligus memperluas pengalaman dan pemahaman peneliti tentang pengembangan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* yaitu:

- a. Siswa dapat memahami konsep materi pantun
- b. Siswa dapat membuat pantun
- c. Menggunakan media *Scrapbook* menarik minat belajar siswa.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Uji coba hanya dilakukan di SDN Songgokerto 3 Batu
- b. Penyajian materi hanya berbentuk buku atau visual.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang relevan dengan topik penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Media *Scrapbook* yang valid

Media *Scrapbook* yang valid adalah alat bantu pembelajaran yang telah melalui pengujian dan verifikasi untuk memastikan kesesuaian dengan

standar pendidikan. Dalam definisi operasional, *Scrapbook* valid mencakup tiga aspek utama: (a) keakuratan konten, yang berarti materi di dalamnya sesuai dengan fakta dan teori yang diakui secara ilmiah; (b) keselarasan dengan kurikulum, yaitu media tersebut relevan dengan kompetensi yang harus dicapai dalam kurikulum; dan (c) desain pembelajaran yang tepat, yang menunjukkan bahwa metode penyampaiannya sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogi dan didaktik yang berlaku. Validitas ini biasanya dinilai oleh ahli pendidikan atau instruktur yang berpengalaman.

2. Media *Scrapbook* yang praktis

Media *Scrapbook* yang praktis adalah alat bantu yang mudah diterapkan dalam proses belajar mengajar, baik oleh guru maupun siswa, dengan efisiensi waktu dan sumber daya. Definisi operasional dari media *Scrapbook* yang praktis meliputi: (a) kemudahan penggunaan, yang mencakup penyusunan dan pengaplikasian media tersebut tanpa membutuhkan keterampilan teknis yang rumit; (b) efektivitas dalam pelaksanaan, artinya media ini dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai metode pengajaran; dan (c) biaya dan waktu yang efisien, di mana media tersebut tidak memerlukan sumber daya yang berlebihan, baik dalam hal waktu maupun biaya, sehingga dapat digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran.

3. Pantun

Pantun merupakan salah satu jenis puisi tradisional yang tersusun atas empat baris dengan pola rima a – b – a – b. Isi pantun umumnya menyampaikan pesan berupa nasihat, hiburan, atau ungkapan kiasan, dengan ciri khas berupa adanya sampiran dan isi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pantun berfungsi sebagai materi sastra yang digunakan untuk mengajarkan siswa mengenai keindahan berbahasa, memahami struktur puisi, serta melatih kemampuan berfikir logis dan kreatif dalam merangkai pesan yang singkat namun penuh makna.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Proses pendidikan yang berupaya membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia, seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini juga bertujuan untuk memperkaya wawasan budaya dan memperdalam pemahaman tentang struktur bahasa serta penggunaan bahasa yang efektif dalam berbagai konteks komunikasi.