

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah pelajaran yang diajarkan pada bangku Sekolah Dasar (SD) yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa ada didalam keseharian kita yang digunakan dalam melakukan sebuah komunikasi atau menyampaikan pesan secara lisan maupun tulisan. Menurut (Devianty, 2017) Bahasa adalah media lisan dan tulisan yang digunakan orang untuk mengekspresikan pikiran, keinginan, dan perasaan mereka. Dalam pembelajarannya meliputi empat aspek yakni membaca, menulis, berbicara, menyimak. Pada ke empat kemampuan berbahasa tersebut diajarkan pada anak di sekolah melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan bahasa yang penting bagi anak terdiri dari dua hal yaitu kemahiran baca serta menulis. Menulis pada dasarnya terdapat dua jenis yaitu kemampuan menulis tingkat dasar serta lanjutan. Pada tingkat dasar yaitu anak hanya diberikan kemampuan untuk menggunakan ejaan. Kemampuan menulis lanjutan anak sudah luas dalam memahami huruf dan menggunakan ejaan.

Pembelajaran menulis yang terdapat dalam tingkat SD, mencakup penulisan teks narasi. Menurut (Heri Jauhari, 2020) karangan narasi ialah suatu karya yang penciptaannya serta rangkaiannya didasarkan oleh pandangan seseorang terkait suatu fenomena yang berdasarkan pengalamannya, serta didalamnya ada tokoh yang berkonflik dan dirancang dengan sistematis. Penulisan teks narasi membuat peserta didik dapat mengemukakan gagasannya pada suatu tulisan. Disamping itu sesuai

pendapat Dalman, maka dapat disimpulkan bahwa karangan narasi ditujukan guna mengutarakan gagasan pada suatu rentetan waktu agar mampu memberikan imajinasi terhadap pembacanya terkait sebuah peristiwa yang biasanya klimaks dikejadian utamanya.

Menulis teks narasi pun dibutuhkan oleh penulis guna membuat kalimat yang benar yaitu penulisan harus sesuai dengan kaidah ejaan yang sudah ada, seperti tanda baca. Penggunaannya berfungsi memberikan kemudahan pemahaman seseorang terhadap sebuah tulisan. Menurut (Shara dkk., 2019) tanda baca digunakan agar pembacanya mampu mengerti maksud dari suatu tulisan tersebut. Penulisannya harus selaras terhadap EYD (Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan). EYD menciptakan suatu acuan terhadap pemakaian tanda baca. Adapun tanda baca dalam EYD terdiri dari beberapa jenis, antara lain yaitu tanda titik (.), koma (,), titik koma (;), titik dua (:), hubung (-), tanda tanya (?), tanda seru (!), tanda kurung (()), garis miring (?), beserta tanda petik (“...”). Penguasaan atas prinsipnya mampu memastikan bahwasanya pesan yang disampaikan penulis tersampaikan.

Proses pembelajaran ialah sebuah mekanisme komunikasi, yang mana aktivitas pada kelas menjadi lokasi pertukaran pikiran antar pelajar serta tenaga pengajar. Melakukan komunikasi di kelas kerap kali menyimpang, dimana komunikasi yang ada kurang optimal sebab terdapat ketidak siapan, kurangnya minat pelajar untuk belajar, serta adanya ketidak pahaman pelajar dengan materi yang diberikan. Sebuah upaya solutifnya ialah melalui pengaplikasian media belajar yang terintegrasi, dimana

mampu menampilkan beragam informasi yang ada secara langsung dan menunjang hasil pembelajaran.

Pada permasalahan yang diteliti oleh peneliti telah menemukan dari observasi dan wawancara di tanggal 06 Oktober 2023 yang berlokasi di SD Muhammadiyah 05 Kota Batu pada pukul 09.00 WIB diamati secara langsung kondisi sekolah pada saat tenaga pengajar serta pelajar melakukan pembelajaran di kelas. Pada saat itu telah ditemukan permasalahan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia yakni pada materi penggunaan tanda baca dalam teks narasi. Dari wali kelas III di SD Muhammadiyah 05 Batu sudah melakukan pembelajaran di kelas menggunakan buku cerita bergambar dan buku cerita berseri, serta video yang diambil dari Youtube dan peserta didik diperintahkan untuk membacanya. Keberhasilan dalam penggunaan media cerita bergambar, dan buku cerita, serta video yang diambil dari Youtube mulai sedikit memahami, walaupun peserta didik masih belum paham sepenuhnya jika penggunaan tanda baca dan fungsinya digunakan pada saat menulis teks narasi. Dikarenakan saat pembelajaran dimulai guru (pendidik) langsung menuju ke modul ajar dan menjelaskan materi yang ada di buku, lalu peserta didik langsung diperintahkan mengerjakan soal.

Pemahaman penggunaan tanda baca dalam menulis teks narasi sangat sedikit dan memprihatinkan. Sehingga dengan menulis perlu memahami dan cara berpikir untuk bisa melakukan sebuah keterampilan menulis dan dalam menulis juga perlu kemampuan memahami ejaan, memahami penggunaan tanda baca dengan benar, dan menggunakan tata cara penulisan yang baik dan benar.

Kesulitan penggunaan tanda baca dalam menulis teks narasi guru belum bisa menyempatkan waktu untuk bisa membuat sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Cara guru dalam memilih media di Kelas III menyebabkan kekurangan keterampilan guru, dengan menampilkan informasi yang terjadi dengan melihat kondisi pembelajaran di kelas menjadi sarana apa yang akan menunjang hasil belajar peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Dalam pembelajaran berlangsung tugas guru untuk mendorong dan memberikan semangat kepada peserta didik dan memberikan fasilitas belajar yang melalui wawancara dan observasi yang dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan penggunaan tanda baca dalam menulis teks narasi dan meningkatkan guru untuk membuat media yang menarik serta memberi pemahaman kepada peserta didik dalam pembelajaran di kelas yang mencakup materi dan percobaan materi itu sendiri, permasalahan pada kemampuan penggunaan tanda baca dalam teks narasi terlebih dahulu.

Sebuah penelitian yang mengaplikasikan media Power Point Interaktif seperti judul penelitian yang dilakukan oleh (Octaliani & Reinita, 2022) yang berjudul Pengembangan Media Power Point Interaktif Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik di SD. Peneliti mengembangkan sebuah media Power Point Interaktif dimana didalam media tersebut tersedia berupa menu yang berupa KD, KI, Indikator, soal evaluasi, dan LKPD. Media yang dikembangkan oleh peneliti tersebut dapat diakses menggunakan aplikasi yang bernama website 2 apk builder di android. Pada penelitian tersebut peserta didik sangat antusias dalam

memahami materi menggunakan media Power Point Interaktif dikarenakan media tersebut dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam memahami materi dan peserta didik tidak merasa bosan.

Sesuai dengan ciri-ciri media yang dibutuhkan yakni pengembangan media pembelajaran digital Power Point Interaktif yang bersikan materi interaktif, video animasi, cerita animasi, dan games interaktif membuat peserta didik memperhatikan materi dengan penuh semangat, antusias, dan maksimal. Berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin pesat sesuai zaman media pembelajaran juga ikut berkembang. Pendidik atau guru harus mengikuti perkembangan IPTEKS dalam membuat dan menggunakan sebuah media pembelajaran yang berbasis Information Communication Technology (ICT). Dimana salah satunya yaitu media digital berupa Power Point Interaktif.

Power Point Interaktif ialah sebuah program microsoft office yang kerap kali dipakai dalam mendesain suatu presentasi. Power Point sebuah media yang menyatukan aspek visual, audio, serta teks yang mampu dikembangkan sebagai suatu media interaktif. Media ini mampu dipakai dalam menerangkan informasi sesuai dengan kebutuhan pendidik atau guru. Kelebihan dari media ini ialah ragam metode dengan penyajian yang menarik mampu mengembangkan kemotivasian pelajar yang utuh dengan suatu poin-poin materi yang mampu dipakai berulang kali (Nisa, 2015).

Berdasarkan analisis kebutuhan di SD Muhammadiyah 05 Kota Batu dapat disimpulkan bahwa media yang sangat cocok untuk mengatasinya yaitu media *Power Point* Interaktif . Alasan memilih media

ini dikarenakan media pembelajaran interaktif yaitu mampu melengkapi mekanisme belajar yang diaplikasikan oleh penggunanya, hingga mereka mampu memilih sesuatu yang diinginkan sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu juga karena pendidik atau guru terutama pada Guru Kelas III dalam menggunakan *Power Point* belum diterapkan di kelas serta dalam membuat atau mengedit terlalu susah atau rumit apalagi menggunakan media yang interaktif. Media yang kerap kali digunakan pendidik atau Guru Kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu untuk pembelajaran yaitu hanya aplikasi canva dengan mengedit gambar-gambar serta tulisan saja, video *Youtube*, dan *searching* internet, selebihnya guru hanya memberikan pembelajaran yang menggunakan sesuai media buku dan metode ceramah saja.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas maka perlunya suatu inovasi pendidikan yang selaras terhadap perkembangan zaman, maka perlunya pemanfaatan sebuah media digital untuk meningkatkan kreatifitas pendidik. Sehingga peneliti mengkaji sebuah persoalan itu pada skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif pada Materi Penggunaan Tanda Baca Dalam Teks Narasi di Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dirumuskan permasalahan yakni bagaimana pengembangan media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada materi penggunaan tanda baca dalam teks narasi di Kelas III Sekolah Dasar?.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian ini ialah guna menghasilkan media pembelajaran menggunakan media digital *Power Point* Interaktif pada materi penggunaan tanda dalam teks narasi di Kelas III Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk hasil penelitian ialah pengembangan media belajar yang mempunyai spesifikasi dibawah ini:

1. Konten (Isi)

Isi dari media pembelajarannya yakni mencakup:

a. Pilihan menu

1. Pada pilihan menu terdapat isi berupa petunjuk penggunaan dimana di petunjuk penggunaan dijelaskan cara pemakaian power point interaktif.

2. Materi

Pada materi terdiri dari materi yang diambil dari capaian, tujuan, serta alur pembelajaran yaitu:

a. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menyalin kata daripada teks cerita yang menggunakan tanda baca, huruf kapital yang tersusun atas 2-3 kata serta mampu menuliskan suku kata hingga kalimat sederhana.

b. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menggunakan tanda baca dalam menulis Teks Narasi.

c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik menerangkan teks narasi (C2).
2. Peserta didik mampu menuliskan langkah-langkah teks narasi sesuai penggunaan tanda baca (C3)
3. Peserta didik dapat menguraikan pengertian dan fungsi tanda baca (C4)
4. Peserta didik mampu menerapkan penggunaan tanda baca dalam menulis teks narasi (P2)

3. Games

Pada games berisi tentang games (permainan) spin games, kotak misteri dan tarik garis sesuai dengan materi yang dibahas.

4. Kesimpulan

Pada pilihan kesimpulan berisi mengenai kesimpulan dari semua materi yang dipelajari di dalam media PPT Interaktif.

2. Konstruk

Media belajar terdiri dari beberapa tampilan serta komponen yaitu :

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan memakai konsep Power Point Interaktif terdiri dari berbagai slide yang berwarna, bergambar, dan video.
- b. Media pembelajaran terdapat sebuah games yang menjadi tampilan berbeda, dikarenakan games tersebut tidak hanya salah benar, namun terdapat games seperti spin walls, memory games, dan puzzle dan mengurutkan kalimat

- c. Setiap slide pada media Power Point Interaktif terdapat tombol yang terdiri dari menu petunjuk penggunaan, materi berupa teks, video, dan gambar, games, serta menu simpulan. Di setiap slide terdapat sebuah tombol sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan dilengkapi tanda seperti animasi rumah, panah, dan lainnya. Pada setiap tombol yang ada di slide juga dilengkapi berbagai suara yang menarik.
- d. Media pembelajaran *Power Point* Interaktif biasanya dapat dibuka atau digunakan di laptop dengan membuka langsung file yang sudah tersimpan, namun berbeda terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Media ini dapat diakses melalui kode barcode dan link yang nantinya pada saat menggunakan akan di scan atau di serch terlebih dahulu.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan ini yaitu agar bisa mencapai sebuah permasalahan mengenai penggunaan tanda baca dalam teks narasi melalui PPT interaktif. Dengan mengembangkan media pembelajaran terkait diharapkan menjadi suatu solusi dalam permasalahan pada penggunaan materi tanda baca dalam teks narasi serta dapat menghasilkan sarana kreatifitas dan inovasi guru saat pembelajaran di kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Terdapat sarana dan prasarana yang memadai, seperti laboratorium komputer, laptop ataupun komputer, proyektor, dan speaker, dan WIFI atau internet.

- b. Pendidik atau guru mampu memakai media pembelajaran *Power Point* Interaktif.
 - c. Peserta didik mampu menggunakan dan mengoperasikan media PPT melalui laptop, komputer, maupun HP.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi pemakaian tanda baca dalam penulisan teks di Kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu dalam bentuk *Power Point* Interaktif.

- a. Implementasi media belajar PPT pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pemakaian tanda baca titik, koma, tanda tanya, dan seru ketika menuliskan teks narasi di Kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu.
- b. Uji validasi materi dan media dilakukan pada validasi ahli media serta materi.
- c. Uji coba produk dilaksanakan pelajar Kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terkait penelitian, diperlukan keterangan terkait beragam istilah yang ada pada penelitian ini yakni:

1. Media pembelajaran ialah keseluruhan hal yang mampu menyalurkan sebuah informasi dengan tersusun hingga terciptanya sebuah lingkungan belajar yang baik untuk belajar.
2. *Power Point* Interaktif ialah media yang berbentuk software yang digunakan untuk melakukan presentasi dengan dirancang sekreatif mungkin untuk menampilkan suatu multimedia seperti teks, suara, video, dan animasi

gambar dengan berbagai tombol interaktif untuk mempermudah dan menarik perhatian pengguna media tersebut.

3. Penggunaan tanda baca pada aktivitas menulis harus dioptimalisasi serta benar untuk menyampaikan sebuah pesan dengan jelas. Oleh karena itu, peserta didik harus mengerti terkait tanda baca secara tepat membuat sebuah tulisan menarik ketika dibaca.
4. Teks narasi ialah sebuah karangan yang menerangkan suatu fenomena secara nyata maupun rekaan yang didalamnya terdapat unsur pelaku, tempat terjadinya sebuah cerita, suasana dan amanat cerita sesuai urutan waktu.

