

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mengarahkan peserta didik untuk memiliki kemampuan berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) yang diajarkan di sekolah dasar. Hal tersebut merupakan sarana yang penting dikuasai peserta didik agar dapat mengungkapkan gagasan pendapat, pengalaman, dan perasaan dengan baik.

Penguasaan keterampilan menulis sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, namun pada kenyataannya pembelajaran menulis karangan kurang perhatian yang serius. Pembelajaran menulis di sekolah dasar sering kurang ditangani dengan baik. Kalaupun ada, pelaksanaannya kurang sistematis. Pendidik hanya memberikan sebuah judul karangan yang harus dibuat oleh peserta didik dengan banyak lembar atau paragraf tertentu

Peserta didik harus berfikir kreatif menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk kata-kata yang harus disusun menjadi sebuah kalimat. Kalimat-kalimat disusun lagi menjadi sebuah paragraf. Kemudian paragraf demi paragraf dirangkai menjadi sebuah tulisan yang utuh.

Kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran menulis khususnya menulis paragraf deskriptif, antaranya peserta didik kurangnya pengetahuan mengenai suatu objek yang akan dideskripsikan, lalu peserta didik sulit menuangkan ide, gagasan, dan mengembangkan daya imajinatif. Selain itu kurangnya media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis paragraf deskriptif.

Sehingga dengan kurangnya media pembelajaran peserta didik mudah merasa jenuh dengan rutinitas kegiatan yang sama, yaitu mendengarkan, menulis, dan menghafal materi pembelajaran. Akibat ini berdampak pada kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar yang berdampak pula pada kurang optimalnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan di SDN Rawamangun 05 Pagi peserta didik kelas tiga masih banyak yang belum menguasai keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menulis. Contohnya kemampuan awal yang peneliti lihat masih sulit untuk membuat paragraf deskripsi dari objek yang diberikan. Hal tersebut dikarenakan

sulitnya peserta didik untuk menuangkan ide dan pengembangan daya imajinasinya. Dari sisi pendidik, pendidik kurang kreatif dalam penggunaan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis bahkan pendidik hanya menggunakan media buku paket saja, hal ini mengakibatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia menjadi menurun khususnya dalam menulis paragraf deskripsi. Apabila minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia telah menurun, maka hasil belajar yang dicapai pun akan menurun.

Untuk membangun kembali minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis, pendidik harus bisa memusatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran menulis. Untuk membangun minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis haruslah menggunakan media yang menarik. Jika pendidik bisa menggunakan media belajar dengan baik maka pembelajaran menulis akan mudah dikuasai peserta didik.

Untuk mengembangkan minat dan keterampilan menulis paragraf deskripsi peserta didik dibutuhkan media yang menunjang dan pendekatan yang cocok digunakan dalam pembelajaran menulis tersebut. Pendidik dapat mengajarkan pembelajaran menulis deskripsi dengan pendekatan *whole language* dimana pendekatan tersebut melibatkan empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa itu meliputi keterampilan membaca, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, dan

keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa ini merupakan keterampilan yang saling terkait dan memegang peran dan fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk mengajarkan keterampilan menulis paragraf deskripsi menggunakan media yang dapat dipegang peserta didik dan menarik minat peserta didik. Menurut Jean Piaget anak usia sekolah dasar (7 tahun – 11 tahun) masuk ke dalam periode operasional konkret dimana anak baru mampu berpikir sistematis mengenai benda – benda dan peristiwa – peristiwa yang konkret.<sup>1</sup>

Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran untuk proses penyampaian informasi.<sup>2</sup> Selain itu menurut Suryani dan Agung S media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.<sup>3</sup> Dalam pengertian diatas dapat disimpulkan media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk meyalurkan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Evita Adnan dkk, “*Perkembangan Peserta Didik*” (Jakarta: UNJ Press,2016) hlm 102

<sup>2</sup> Nunuk Suryani dkk, “*Rosdakarya*,2018) hlm 2

<sup>3</sup> *ibid.*

(Bandung: PT Remaja



Melalui penelitian ini, pendidik dapat mengetahui media yang menarik untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran menulis paragraf deskriptif. Dalam penelitian ini media yang akan digunakan yaitu media *flashcard*. *Flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan gambar, tulisan ataupun simbol yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. *Flashcard* merupakan permainan edukatif melatih daya ingat, kemandirian dan meningkatkan kosakata pada peserta didik. Media *flashcard* yang sudah ada sebelumnya hanya untuk membuat anak tahu tentang apa yang ingin disampaikan oleh media tersebut tanpa ada tindak lanjut dari kemampuan yang sudah didapat peserta didik. Pada media *flashcard* yang sudah ada sebelumnya juga kurangnya aspek interaktif sehingga media ini kurang cocok apabila dijadikan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar.

Media *flashcard* ini akan membantu peserta didik untuk menambah pengetahuan mengenai suatu objek dan membantu melatih keterampilan menulis paragraf deskripsi peserta didik, karena produk ini berisi kosakata kosakata tentang hewan yang peserta didik temui di lingkungan sekitarnya. Media ini berbasis *whole language* sehingga mampu melatih keterampilan berbahasa anak yang terdiri dari empat aspek keterampilan yaitu keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara. Dengan adanya berbasis *whole language* tidak

hanya mengembangkan keterampilan bahasa anak tetapi, dapat melatih kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara di depan teman temannya, peserta didik menjadi lebih interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dan dapat menindak lanjuti media *flascard* ini dengan peserta didik ditugaskan menulis ciri – ciri atau deskriptif hewan yang terdapat di dalam media tersebut sebanyak mungkin tanpa dibatasi oleh pendidik.

Dengan adanya tindak lanjut penugasan dari keterampilan tersebut menurut peneliti, peserta didik kelas tiga sekolah dasar sudah mampu mengolah kosakata kosakata yang peserta didik dapat menjadi paragraf yang utuh. Pendapat peneliti ini juga didasarkan oleh teori perkembangan yang dikemukakan oleh Havighusr. Menurut Havighrust, peserta didik berada pada umur 6 – 12 tahun harus diberikan tugas perkembangan agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung<sup>4</sup>. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Havighusr itu maka pada media yang akan dikembangkan ini peserta didik dilatih untuk menggunakan kosakata yang sudah dipelajari dengan cara menuliskan ciri – ciri atau deskriptif, membaca, menyimak dan menceritakan deskriptif yang dibuat menggunakan bahasa sendiri. Deskriptif yang dibuat peserta didik sebanyak mungkin yang mereka bisa dan pendidik tidak membatasi deskriptif yang peserta didik buat.

---

<sup>4</sup> Sunarto dan Agung Hartono (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya. h 26

Dengan adanya penelitian pengembangan media *flashcard* ini, para pendidik bisa membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif lagi, sehingga peserta didik menyenangkan dalam belajar bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menulis deskripsi dan pembelajaran lebih bermakna. Pendidik akan sangat terbantu dengan adanya media ini. Pendidik tidak perlu terpaku pada buku paket saja, karena peserta didik akan lebih mengingat pelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui media yang akan dikembangkan ini. Melalui media ini pendidik dapat melihat tingkat kemampuan berbahasa peserta didik. Pendidik juga dapat menindak lanjuti pengetahuan peserta didik yang didapat dari buku dengan menggunakan media *flashcard* ini.

Adanya media ini peserta didik dapat menambah pengetahuan mengenai hewan yang ada di sekitarnya dan melatih keterampilan menulis. Hasil yang diharapkan dari adanya penelitian ini yaitu peserta didik dapat meningkatkan keterampilan menulis deskriptif yang dimilikinya

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran menulis deskriptif.

2. Media pembelajaran belum membuat siswa aktif dalam pembelajaran menulis deskripsi.
3. Kurangnya siswa dalam pengetahuan mengenai suatu objek.
4. Kurangnya siswa dalam keterampilan berbahasa.
5. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis deskripsi.

### **C. Ruang lingkup**

Penelitian ini akan menghasilkan pengembangan dari media *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti digunakan dalam pembelajaran menulis deskripsi, dengan ruang penelitian sebagai berikut:

#### **1. Pengembangan media *flashcard***

Hasil penelitian ini berupa produk yaitu kartu berbentuk persegi panjang terdapat gambar hewan dan siklus perkembangbiakan yang mencakup pengetahuan tentang siklus perkembangbiakan hewan berbasis *whole language* dalam pembelajaran menulis deskripsi yang dilakukan pada peserta didik kelas III sekolah dasar.

#### **2. Jenjang Pendidikan**

Sebagai mahasiswa jurusan PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar), penelitian ini dilakukan di sekolah dasar. Kelas yang digunakan yaitu kelas tiga sekolah dasar.



### 3. Mata Pelajaran

Media ini difokuskan untuk pembelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis deskripsi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, peneliti merumuskan masalah yang menjadi fokus penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Whole Language* Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Kelas III Sekolah Dasar?”

#### **E. Kegunaan pengembangan**

Dari pemaparan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

##### 1. Secara Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini memberikan pengetahuan tentang pengembangan media *flashcard* berbasis *whole language* pada pembelajaran menulis kelas III sekolah dasar. Selain itu, dengan mengembangkan media *flashcard* dapat membantu menambah pengetahuan mengenai suatu objek dalam membuat deskripsi gambar hewan yang peserta didik temui dalam kehidupan sehari hari.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pendidik sebagai inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan aktif bagi peserta didik.

### b. Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan media *flashcard* ini diharapkan dapat melatih keterampilan menulis deskripsi peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi kepala sekolah karena memberikan informasi tentang pentingnya pengetahuan berbahasa dalam perkembangan peserta didik di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga bermanfaat bagi kepala sekolah untuk penambahan sumber belajar sebagai acuan dan referensi pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

### d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pengembangan penelitian selanjutnya tentang pengembangan media *flashcard* berbasis *whole language* pada pembelajaran menulis deskripsi kelas III sekolah dasar.

## F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan pengembangan dari media yang sudah ada sebelumnya, dengan spesifikasi seperti berikut:

1. *Flashcard* ini kartu berbentuk persegi panjang, yang memiliki dua sisi yaitu sisi depan (isi) dan sisi belakang (*cover*). Pada sisi depan (isi) gambar hewan beserta siklus perkembangbiakan dan sisi belakang (*cover*) merupakan nama permainan media “AYO TEBAK”, dilengkapi dengan tata cara penggunaan permainan menggunakan media ini.
2. Media ini dikemas menggunakan kotak .
3. Media ini melatih pengetahuan pengetahuan suatu objek peserta didik kelas III sekolah dasar.
4. Media ini juga melatih siswa dalam keterampilan menulis yaitu mendeskripsikan hewan dengan gambar gambar yang ada.
5. Media digunakan untuk melatih empat keterampilan berbahasa peserta didik menggunakan pendekatan *whole language*.
6. Media ini juga dapat melatih percayadiri peserta didik dalam berbicara di hadapan teman.