BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan yang diperlukan manusia. Pengetahuan yang dihasilkan dari pendidikan dapat dikembangkan manusia sesuai bakat dan kemampuannya. Pengembangan pengetahuan dapat dilakukan manusia melalui komunikasi. Komunikasi terwujud, pada saat manusia berbahasa, bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia. Bahasa juga menjadi inti kurikulum dalam pendidikan. Demikian juga halnya kurikulum pendidikan di Indonesia menempatkan bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran utama (Zulela, 2014)

Ada 4 aspek keterampilan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan yang diajarkan pada pelajaran Bahasa Indonesia selain keterampilan membaca, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Keterampilan menulis dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi secara tidak langsung karena individu yang melakukan komunikasi tidak bertemu secara langsung (berada di tempat yang berbeda) atau karena ada faktor gangguan tertentu.

Ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan keterampilan tulisan diantaranya yaitu unsur: 1) tema, 2) judul dan isi harus sesuai, 3) kesesuaian jenis karangan, 4) ketetapan ide dalam paragraf, 5) ketetapan susunan kalimat, 6) ketepatan pemilihan kata /diksi, dan 7) ketepatan penggunaan

ejaan. Imajinasi dan daya nalar peserta didik juga diperlukan untuk membuat tulisan yang baik.

Keterampilan menulis sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena sangat diperlukan dan berpengaruh terhadap mata pelajaran lain. Keterampilan menulis menjadi indikator penunjang keberhasilan dan prestasi akademik peserta didik di sekolah. Oleh sebab itu, guru harus melatih dan mengembangkan keterampilan menulis peserta didik sejak dini. Keterampilan menulis tidak akan tumbuh dengan sendirinya. Latihan, praktik, dan sering membaca buku menjadi kunci dalam mengembangkan keterampilan menulis peserta didik. Pembelajaran menulis peserta didik di sekolah menjadi wadah dalam mengembangkan minat, bakat dan potensi peserta didik dalam bidang menulis. Tugas guru di sekolah berperan untuk untuk mentransmisikan dan mengembangkan potensi dan bakat peserta didik tersebut.

Bagi sebagian orang keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sulit untuk dipelajari. Keterampilan menulis tidak sebebas keterampilan berbicara karena berbicara menggunakan gaya bahasa yang spontan digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Akan tetapi dalam menguasai keterampilan menulis dibutuhkan kemampuan dalam pemanfaatan morfologi, struktur bahasa, dan kosakata untuk menyusun kalimat sedemikian rupa sesuai dengan kaidah tata bahasa yang telah ditentukan. Kalimat-kalimat itu kemudian disusun membentuk sebuah paragraf dan salahsatu kalimat dalam paragraf itu akan menunjukan ide pokok dan ada juga yang menjadi kalimat pendukung.

Kesulitan peserta didik bukan pada materi pembelajarannya saja, tetapi juga pada bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran tersebut kepada peserta didik. Kurang menariknya penyampaian guru dalam mengajarkan materi menulis, menjadikan peserta didik mengalami kesulitan dalam pelajaran. Hambatan lain yang dialami peserta didik dalam pembelajaran menulis yaitu peserta didik tidak tahu apa yang akan dia tulis dan sulit dari mana ia akan memulai tulisan itu. Peserta didik juga sulit untuk merangkai dan menemukan kata untuk dirangkai menjadi sebuah kalimat karena keterbatasan kosakata.

Merujuk pada hasil studi PISA 2018 dirilis pada Desember 2019, untuk kategori kemampuan membaca, Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah alias peringkat 74. Skor rata-rata Indonesia adalah 371, berada di bawah Panama yang memiliki skor rata-rata 377. Data PISA mengenai kemampuan membaca berkaitan dengan kemampuan menulis peserta didik. Artinya untuk memiliki keterampilan menulis, diperlukan kemampuan membaca.

Salah satu yang menjadi faktor rendahnya keterampilan menulis peserta didik adalah dari cara guru mengajarkan materi menulis kurang efektif, kreatif, dan inovatif sehingga pembelajaran menulis terasa membosankan dan tujuan pembelajaran pun tidak tersampaikan. Keterampilan guru dalam mengajar merupakan faktor yang paling dominan dalam upaya mentrasfer ilmu pengetahuan pada paserta didik, karena hal itu dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan (Jufni, AR, & Ibrahim, 2015).

Kondisi di atas sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Amalia, Sukirman, & Darmawan, 2017) yang menunjukkan bahwa keterampilan menulis narasi peserta didik di Sekolah Dasar masih rendah dengan melihat dari hasil tes kemampuan menulis narasi sekitar 25% peserta didik yang berhasil dan mendapat nilai yang baik dan memenuhi standar kelulusan minimal dengan nilai 67 pada pembelajaran menulis. Selanjutnya (Alawiyah, Mulyana, & Apriliya, 2018) dalam temuan penelitiannya menunjukkan keterampilan membaca dan menulis peserta didik kelas I, SDN 2 Cisayong, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya masih rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata keterampilan menulis peserta didik yaitu 1,39 dari rentang skor 1-4 dengan persentase 34,75%. Adapun Kriteria ketuntasan Minimal dalamKeterampilan ini adalah ≥2,55 dengan persentase 70%. Kemudian penellitian lainnya (Mulyono, 2018) menemukan hasil ulangan mengarang keterampilan menulis peserta didik kelas IV, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, rata-rata ketuntasan klasikal masih di bawah KKM yaitu 6,8.

Temuan-temuan penelitian terdahulu didukung dengan hasil observasi yang dilakukan terhadap sejumlah Sekolah Dasar di Bogor. Hasil temuan observasi didapatkan bahwa ditemukan masih banyak guru yang belum memahami pentingnya pemanfaatan dan penggunaan multimedia. Kondisi ini dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, maka hasil belajar akan rendah dan tidak sesuai dengan KKM. Akibat lainnya timbul rasa bosan pada diri pserta didik. Kondisi ini menjadi permasalahan yang terus berkelanjutan, karena guru kurang melakukan inovasi

terutama dalam pengadaan multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran di Sekolah Dasar yang diobservasi dapat dikatakan belum maksimal. Kondisi ini didukung oleh fakta observasi awal bahwa Sekolah Dasar belum memiliki fasilitas yang memadai, sehingga berdampak pada penggunaan multimedia pembelajaran yang interaktif. Penggunaan multimedia masih sebatas media konvensional, artinya media yang biasa digunakan guru hanya gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Kondisi tersebut dapat disebabkan ketidakpahaman guru dalam pemanfaatan dan penggunaan multimedia pembelajaran. Kesulitan guru dalam membuat multimedia pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu penyebab kurangnya penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Media yang digunakan hanya berbentuk gambar diam ataupun *slide powerpoint* yang isinya teks materi pelajaran. Data tersebut dapat dilihat pada tabel hasil rangkuman penelitian pendahuluan, sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan Penggunaan Media Pembelajaran

No	Media yang digunakan guru	Kesulitan Peserta didik dalam menulis	Simpulan
1.	Gambar	Memahami makna	Diperlukan multimedia yang mampu memberikan kemampuan menuangkan gagasan dan menuliskannya dalam bentuk paragraf.
2.	Teks bacaan pada Karton	Memahami makna bacaan, bacaan sulit dibaca, disebabkan jarak duduk peserta didik	
3.	Petunjuk bacaan pada buku	Petunjuk yang ada menyebabkan miskonsepsi, sehingga tujuan tidak tercapai	
4.	Teks bacaan pada PowerPoint	Memahami bacaan, namun kesulitan dalam menuangkan gagasan atau ide dalam menulis	
5.	Pemanfaatan lingkungan sekolah	Kesulitan menuangkan gagasan atau ide dalam menulis	
6.	Rekaman / audio	Perlu dilakukan pengulangan	
7.	Video	Suara tidak terdengar dengan jelas karena peralatan yang belum memadai	

Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan gagasan atau ide dalam menulis. Guru masih terpaku pada media sebatas teks dan gambar. Kondisi demikian mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Gagasan atau ide tidak dapat dituangkan, yang akhirnya kemampuan menulis menjadi rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Zulela, 2014) menurutnya sulitnya menulis karangan menjadikan beban bagi peserta didik. Diperlukan serangkaian proses yang panjang untuk dapat menulis secara efektif dan efisien. Selanjutnya (Nugraha, MS, & Nurhattati Fuad, 2019) menegaskan bahwa pendidik perlu mengemas pembelajaran agar lebih menarik. Oleh sebab itu guru atau pendidik harus kreatif dan inovatif agar pembelajaran berkualitas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain data tersebut diberikan angket kepada 216 peserta. Perhitungan dibuat ke dalam peresentase, hasil angket peserta didik terangkum pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Hasil Angket pada Peserta Didik

No	Indikator/Pernyataan	Prosentase	Simpulan
1.	Pembelajaran dengan audio	84,25%	Peserta didik lebih menyukai media dengan bantuan media pembelajaran.
2.	Pembelajaran dengan audio visual (video)	85,18%	
3.	Pembelajaran dengan multimedia	86,80%	
4.	Menyukai pembelajaran dengan bantuan komputer	81,59%	
5.	Pembelajaran dengan bantuan gambar	76,45%	
6.	Belajar berkelompok	73,15%	
7.	Belajar mandiri	68,05%	
8.	Belajar dengan permainan atau game	86,80%	
9.	Belajar dengan menggunakan buku	65,16%	

Tabel 1.2 di atas menunjukkan bahwa 73,15% peserta didik lebih menyukai belajar secara kelompok dibandingkan dengan belajar secara mandiri yang hanya mendapatkan persentase 68,05% peserta didik. Jika ditinjau dari media pembelajaran yang digunakan, peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran dengan persentase sebesar 86,80%, audio visual 85,18%, visual 76,45%, dan audio 84,25%. Sementara itu, 81,59% menyukai pembelajaran menggunakan komputer dan 65,16% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan buku. Sedangkan peserta didik memiliki antusias yang sangat besar pada proses pembelajaran menggunakan *game* yaitu sebesar 86,80%.

Selanjutnya wawancara dilakukan untuk mengetahui kesulitan guru dalam pembelajaran menulis didapatkan bahwa guru sulit dalam memunculkan inspirasi tentang apa yang akan ditulis oleh peserta didik. Selain itu guru juga masih kesulitan dalam memilih multimedia yang tepat dalam pembelajaran menulis. Guru mengeluhkan sarana dan prasarana di sekolah tidak menunjang untuk proses pembelajaran sehingga menghambat tujuan pembelajaran.

Merujuk dari data-data di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran yang tepat/efektif dapat memberikan dampak pada proses pembelajaran. Pemanfaatan multimedia yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan bermakna, karena banyak manfaat dalam penggunaan multimedia pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran, *pertama* memberikan pedoman bagi guru untuk

mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik utnuk meningkatkan kualitas pembelajaran, *kedua*, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018)

Pembelajaran yang tanpa media mengarah pada verbalisme. Dengan menggunakan media, unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Peserta didik akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret, hal ini dapat dilakukan dengan mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme. Penggunaan multimedia pembelajaran akan dapat terealisasi dengan adanya kemajuan teknologi, sehingga mempermudah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan multimedia yang tepat dapat menumbuhkan motivasi pada peserta didik, multimedia yang biasa digunakan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu multimedia yang mampu menumbuhkan motivasi, minat, dan kreativitas peseta didik, yaitu multimedia yang berhubungan dengan permainan. Permainan dalam arti lain *game* dapat digunakan pada pembelajaran, hal ini didasarkan pada pengembangan game yang mengacu pada konsep pembelajaran. *Game* edukatif dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi, karena

game edukatif dapat mengembangkan daya pikir anak dengan belajar sambil bermain. Permainana tanpa ada sarana edukatif tidak dapat mengembangkan daya pikir anak, malah akan menjadi sebaliknya, anak akan menjadi pemalas (Rohman, 2020).

Game edukatif marlisi mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menulis narasi, karena dalam game edukatif marlisi ini terdapat animasi yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat secara langsung menuangkan ide-idenya dalam menulis narasi dengan penggunan *game* eduaktif marlisi ini. *Game* eduakatif unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Vega, 2016)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, multimedia yang tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik yaitu menggunakan multimedia *game* edukatif marlisi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Chen bahwa media pemebelajaran sangat penting diberikan untuk peserta didik di kelas, karena dengan media pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat dikatakan sebagai hiburan untuk peserta didik (Chen, 1994).

Dikatakan Fisher, Deshler, & Schumaker (1999) dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran terutama multimedia menandakan adanya peningkatan hasil pembelajaran. Media pembelajaran di tangan guru dapat membantu menciptakan situasi yang menarik minat, menghasilkan dan menemukan masalah,

atau memotivasi pembelajaran (Fabrls, 1992). Kemudian Osman, Sahari, & Zin (2012) berdasarkan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif dapat terwujud apabila dalam proses pembelajaran itu menggunakan media pembelajaran multimedia *course*ware.

Selain memudahkan tercapainnya tujuan pembelajaran, multimedia juga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik untuk belajar seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Siagian, Mursid, dan Wau bahwa media pembelajaran dapat memberikan dampak positif seperti peserta didik menjadi aktif, meningkatnya motivasi peserta didik dalam belajar juga berdampak positif terhadap konteks pembelajaran (Siagian, Mursid, & Wau, 2014). Seperti mengubah kemampuan anak secara positif, meningkatkan pengetahuan dan pemikiran terkait konten peserta didik (Silpha & Sunita, 2016).

Záhorec, Haskova, dan Bilek, dalam penelitian yang dilakukannya mengungkapkan bahwa multimedia berperan untuk membantu guru dalam menghilangkan sifat negatif peserta didik terhadap mata pelajaran (Záhorec, Hašková, & Bílek, 2014). Dalam hal ini berarti multimedia dapat menghilangkan pandangan negatif peserta didik terhadap suatu pembelajaran dengan menganggap bahwa proses pembelajaran adalah sesuatu yang membosankan sehingga dengan adanya multimedia ini peserta didik dapat menghilangkan anggapan negatif itu.

Merujuk uraian latar belakang masalah di atas dan untuk mengaktifkan pentingnya penggunaan multimedia dalam pembelajaran menulis narasi, maka peneliti tertarik dalam mengembangkan multimedia game edukatif marlisi. Multimedia game edukatif marlisi merupakan multimedia yang memiliki aspek

suara dan gambar. Sedangkan *game* edukatif adalah sebuah proses pembelajaran yang melibatkan *game* di dalamnya. Kedua hal tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik. Adapun permasalahan yang akan dijadikan judul adalah : Pengembangan Multimedia *Game* Edukatif Marlisi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar Kota Bogor.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka fokus masalah penelitian adalah: Pengembangan Multimedia *Game* Edukatif Marlisi Untuk Meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar kota Bogor.

C. Perumusan Masalah

Uraian latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan ke dalam perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan multimedia *game* edukatif marlisi untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia.?
2. Apakah multimedia *game* edukatif marlisi efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia?

D. Manafaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara teoretis

a. Secara teoretis penelitian ini dapat berguna dalam pengembangan multimedia tidak hanya game edukatif marlisi melainkan media pembelajaran lain yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

b. Dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, baik di sekolah dan juga di rumah peserta didik itu sendiri, sehingga peserta didik dapat belajar mandiri tanpa bantuan guru.

c. Merupakan bahan masukan bagi sekolah, dinas pendidikan maupun pemerintah, bahwa pengembangan multimedia diperlukan untuk menciptakan kelas yang aktif dan kreatif.

2. Secara praktis

a. Guru

Guru dapat mengembangkan kreativitas dan kinerjanya dalam pengelolaan kelas, sehingga kelas menjadi semakin dan bermakna.

b. Peserta didik

Peserta didik menjadi lebih aktif dan karena mereka berminat dengan proses pembelajaran yang tidak hanya mendengarkan namun terlibat langsung dengan multimedia pembelajaran yang berupa foto atau gambar dan suara.

c. Sekolah

Dapat membantu proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran semakin baik, sehingga dapat meluluskan peserta didik-peserta didik yang aktif.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA