

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar bagi sebuah negara, karena pendidikan memiliki peranan penting terhadap perkembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan sarana belajar bagi siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, serta menumbuhkan karakter yang berbudi luhur. Penyelenggaraan pendidikan ditekankan agar potensi yang dimiliki oleh siswa dapat berkembang secara optimal, potensi tersebut diharapkan dapat diimplementasikan dan bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan kemajuan negara. Pendidikan selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman, sebagai bentuk penyesuaian kebutuhan, kondisi pendidikan, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam dunia pendidikan, bahasa Indonesia mengambil peranan yang penting, berdasarkan pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VII Pasal 33 ayat 1 menyebutkan “Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional”.<sup>1</sup> Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Indonesia digunakan terus menerus dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, secara menyeluruh mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini hingga ke Perguruan Tinggi. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai penghela dalam pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar, materi pembelajaran bahasa Indonesia dimanfaatkan untuk mengalihkan satu topik lain dalam substansi

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, [https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf)), diakses pada tanggal 19 Januari 2020.

muatan pelajaran yang berbeda.<sup>2</sup> Pada jenjang Sekolah Dasar pembelajaran diterapkan secara tematik, sehingga muatan pelajaran yang dipelajari, diajarkan ke dalam satuan tema secara terintegrasi. Setiap siswa perlu menguasai keterampilan berbahasa dengan baik, agar dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran, juga meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Di dalam bahasa terdapat empat keterampilan, yang dibedakan menjadi dua berdasarkan sifatnya. Keterampilan yang sifatnya reseptif atau menerima yaitu keterampilan menyimak dan membaca, sedangkan keterampilan yang sifatnya produktif atau menghasilkan yaitu keterampilan berbicara dan menulis. Keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain dalam penerapannya saat pembelajaran, berkomunikasi, dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa sangat erat kaitannya dengan komunikasi, dengan berkomunikasi manusia dapat menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaannya. Komunikasi sendiri dibedakan menjadi dua, yaitu komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung. Merupakan hal yang lumrah, khususnya siswa dan teman sebayanya saat berkomunikasi secara langsung menggunakan bahasa yang tidak baku, tetapi dalam bahasa tulis penggunaan gramatikal sesuai dengan kaidah kebahasaan merupakan hal yang penting, sehingga kerap kali menulis dianggap kegiatan yang rumit bagi siswa.

Keterampilan menyimak dan berbicara sudah dipelajari jauh sebelum memasuki jenjang Sekolah Dasar, sedangkan penguasaan keterampilan membaca dan menulis mulai fokus dipelajari pada jenjang Sekolah Dasar, dari empat keterampilan berbahasa, keterampilan menulis merupakan

---

<sup>2</sup> Mahsun. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2014), h. 107.

keterampilan berbahasa yang paling rumit.<sup>3</sup> Hal tersebut karena kegiatan menulis tidak hanya sekedar menyalin ulang kata maupun kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran ataupun ide dalam bentuk tulisan yang terstruktur sesuai dengan kaidah kebahasaan. Kegiatan menulis seperti membuat cerita, karangan, maupun karya tulis lainnya, dapat memberikan manfaat seperti mengembangkan kreativitas, melatih kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan daya ingat.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara oleh peneliti di kelas III SDN Utan Kayu Selatan 03 Pagi pada tanggal 14 Januari 2020, dengan wali kelas III yaitu Ibu Retno Ayu Puji Wahyuli. Berdasarkan wawancara, Ibu Ayu menuturkan bahwa, kemampuan siswa dalam menulis tidak bisa disamaratakan secara keseluruhan. Dalam kegiatan menulis seperti membuat karangan, cerita, maupun karya tulis lainnya, sebagian siswa sudah cukup terampil menuliskan karangannya dengan baik, walaupun masih terdapat kesalahan dalam stuktur tata bahasa. Sayangnya masih terdapat juga siswa yang kesulitan dalam menuangkan dan mengembangkan idenya dalam bentuk tulisan dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam membuat sebuah karya tulis.

Melalui observasi ditemukan beberapa permasalahan, terkait dengan kemampuan menulis siswa. Pertama, dalam kegiatan belajar mengajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis, media pembelajaran yang digunakan dan disediakan oleh guru jumlahnya masih terbatas. Kedua, peneliti menemukan beberapa siswa melakukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital dan huruf kecil dalam menulis. Kesalahan tipografi dalam penggunaan huruf kapital yang kerap ditemukan, antara lain: kesalahan menggunakan huruf kapital sebagai huruf pertama awal kalimat, huruf kapital sebagai huruf pertama nama orang, huruf kapital sebagai huruf

---

<sup>3</sup> Fitria Akhyar. *Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. (Yogyakarta : TEXTUM, 2017), hh. 14-15.

pertama nama geografi, huruf kapital sebagai huruf pertama nama hari, dan huruf kapital sebagai huruf pertama nama bulan. Sering kali kata yang ditulis oleh siswa cenderung didominasi dengan huruf kapital, hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum menguasai konsep huruf kapital dan huruf kecil dengan baik. Ketiga, siswa belum sepenuhnya memahami fungsi dan pengaplikasian tanda baca dalam kegiatan menulis. Dalam kegiatan menulis, ditemukan beberapa siswa tidak menggunakan tanda baca titik diakhir kalimat, siswa juga masih kesulitan untuk memahami fungsi dari tanda baca. Jadi dapat dikatakan siswa belum sepenuhnya menguasai penggunaan tanda baca dalam kegiatan menulis. Keempat, kebiasaan berkomunikasi menggunakan bahasa yang tidak baku, sering kali terbawa saat menulis, perbedaharaan kata yang terbatas, membuat siswa kesulitan membedakan mana kata baku dan kata tidak baku, kerap kali ditemukan siswa melakukan kesalahan seperti kurang huruf atau kelebihan huruf dalam menulis sebuah kata. Terdapat pula, beberapa kesulitan yang dihadapi saat menulis seperti, bingung harus memulai dari mana, sulit menjabarkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan, serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam merangkai dan menyusun kalimat dan paragraf, menjadi sebuah tulisan yang padu. Siswa kelas III Sekolah Dasar diharapkan mampu mengimplementasikan kaidah kebahasaan yang tingkat kesulitannya masih sederhana dalam kegiatan menulis, sehingga siswa terbiasa menulis sesuai struktur kebahasaan dengan baik.

Faktor-faktor yang menyebabkan munculnya permasalahan tersebut antara lain, pertama, kurangnya ketersediaan media pembelajaran dikarenakan guru memiliki keterbatasan waktu dan biaya untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga sering kali guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia yaitu Buku Guru dan Buku Siswa. Selanjutnya, walaupun guru sudah mengajarkan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam kegiatan menulis, siswa cepat lupa dengan

materi yang telah diberikan. Muncul pula stigma jika menulis kegiatan yang sulit dan membosankan, sehingga kegiatan menulis dalam pembelajaran kurang diminati. Faktor-faktor permasalahan tersebut tampaknya membuat siswa mengalami kesulitan dalam menulis, karena kurangnya stimulus, motivasi, dan ketersediaan sumber belajar yang menarik.

Peningkatan kemampuan menulis dapat dilakukan dengan menyediakan bahan ajar yang mumpuni dan media pembelajaran yang menarik. Dalam Undang – undang Nomor 20 Tahun 2013, Bab XI tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Pasal 40, menyebutkan “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: a. menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis...”.<sup>4</sup> Sebagai pendidik, guru diharapkan memiliki kompetensi untuk merancang pelaksanaan pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Pengembangan media pembelajaran sangat disarankan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Papan permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan produk berupa papan permainan sebagai media pembelajaran menulis lanjutan, seperti menulis kalimat sederhana, menyusun paragraf, dan menulis cerita, pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Di Indonesia sendiri, pada saat ini eksistensi papan permainan semakin berkembang, orientasinya tidak hanya sebagai media hiburan saja tetapi sudah banyak diciptakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Alasan peneliti memilih untuk mengembangkan papan permainan yaitu, pertama, papan permainan merupakan permainan yang dimainkan bersama-sama, hal tersebut dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan berkomunikasi siswa. Kedua, karena media pembelajaran

---

<sup>4</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *op.cit.*

dikemas dalam bentuk permainan, yang mana sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang pada umumnya tertarik pada permainan, sehingga diharapkan akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengaruh positif terhadap psikologis siswa. Ketiga, kegiatan seperti keikutsertaan siswa dalam bermain, mengikuti peraturan dalam permainan, dan menyusun strategi dalam bermain, dapat menstimulus kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, serta melatih siswa dalam mengendalikan emosinya.

Papan permainan tentunya dapat digunakan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Papan permainan ini juga telah dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Anggi Sarah Romauli dalam skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Board Game of Occupation* Berbasis *Direct Method* Untuk Meningkatkan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar”.<sup>5</sup> Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata terkait dengan jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Inggris bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Papan permainan ini dirancang seperti TTS (Teka Teki Silang) yang dilengkapi dengan kartu deskripsi, dan juga komponen lainnya yang diilustrasikan dengan menarik. Secara keseluruhan papan permainan ini sangat bagus dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Melinda Sari dalam skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku”

---

<sup>5</sup> Anggi Sarah Romauli, Pengembangan Media Board Game Of Occupation Berbasis Direct Method Untuk Meningkatkan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di Kelas III Sekolah Dasar, Skripsi (Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2018) hh. 137-138.

dalam Pembelajaran Berbicara Kelas IV Sekolah Dasar”.<sup>6</sup> Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan sebuah papan permainan yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan yang dapat memstimulus siswa untuk aktif berbicara dengan penerapan metode bercerita.

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Wahyu Candra Dwi Safitri dalam jurnal dengan judul “Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”.<sup>7</sup> Papan Permainan yang dikembangkan peneliti merujuk kepada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), Peneliti merancang papan permainan dengan menyediakan soal-soal cerita yang mengangkat permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Silvana Marsha Fauza dalam jurnal dengan judul “Pengembangan Papan Permainan Puisi untuk Menunjang Pembelajaran Menulis Puisi Kelas IV”.<sup>8</sup> Papan Permainan Puisi (Papsi) merupakan modifikasi dari permainan papan, dengan memuat materi dan tantangan yang linear berkaitan dengan kemampuan menulis puisi. Papan permainan ini menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

---

<sup>6</sup> Melinda Sari, Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” dalam Pembelajaran Berbicara Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi (Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2020), hh. 104-105.

<sup>7</sup> Wahyu Candra D. Safitri, ‘Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar’, Universitas Kristen Satya Wacana: JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 2020, 6(2). 181-190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>, hh.181-188.

<sup>8</sup> Silvana Marsha Fauza, ‘Pengembangan Papan Permainan Puisi untuk Menunjang Pembelajaran Menulis Puisi Kelas IV’, *Universitas Negeri Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 42 Tahun ke-7 2018*. 4.159-4.167. hh. 4.166-4.167.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan terdahulu, menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk papan permainan mencapai kriteria sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan papan permainan juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Papan PETRALIS (Permainan Terampil Tulis) sendiri, dirancang dengan memodifikasi dan menggabungkan beberapa elemen, sehingga tercipta komponen dan kegiatan menulis yang bervariasi. Melalui proses pengembangan dan perbandingan dengan papan permainan yang telah ada sebelumnya, terdapat beberapa keterbaruan atau *novelty* dari papan permainan yang dikembangkan, adapun keterbaruan dari papan PETRALIS : 1) media pembelajaran papan PETRALIS menyajikan informasi mengenai kaidah kebahasaan seperti tanda baca dan penggunaan huruf kapital, yang dapat dijadikan pedoman bagi siswa dalam proses menulis; 2) komponen-komponen papan permainan dirancang dan diilustrasikan dengan desain yang menarik; 3) papan PETRALIS menyajikan kartu permainan yang bervariasi, dengan memuat 5 kegiatan menulis dengan 4 set yang berbeda, sehingga saat dimainkan berulang kali pemain berpeluang untuk mendapatkan kartu yang berbeda; 4) papan PETRALIS dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa; 5) papan PETRALIS dirancang agar dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan menulis siswa; 6) papan PETRALIS menyediakan buku evaluasi yang memuat pembahasan kegiatan menulis yang terdapat dalam permainan serta rubrik penilaian, untuk memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil tulisan siswa.

Papan permainan ini dapat meningkatkan keterampilan menulis karena, pertama, papan permainan yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa, yang mana siswa kelas III Sekolah Dasar, suka bermain, senang melakukan kegiatan bersama dengan temannya, dan cenderung menyukai kegiatan seperti membaca cerita. Yang mana akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga berpengaruh positif terhadap

psikologis siswa. Kedua, papan permainan yang dikembangkan menyajikan informasi terkait dengan penggunaan tanda baca dan huruf kapital, tidak dipungkiri kaidah kebahasaan merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan menulis, kurangnya penguasaan penggunaan kaidah kebahasaan juga merupakan salah satu yang menjadi faktor permasalahan dalam pembelajaran menulis yang dialami baik dari guru maupun siswa. Adanya informasi terkait dengan penggunaan tanda baca dan huruf kapital, diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dalam menulis, agar dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam menerapkan kaidah kebahasaan dengan baik. Ketiga, karena keterampilan menulis tidak dapat dikuasai secara instan, melainkan berkembang secara bertahap, melalui latihan dan pembelajaran secara berkelanjutan. Papan permainan yang dikembangkan menyediakan 5 kegiatan menulis dengan 4 set yang berbeda, hal tersebut ditujukan jika siswa memainkannya berulang kali, siswa memiliki peluang untuk mendapat kartu yang berbeda, sehingga dapat menghindari kebosanan siswa saat bermain. Keempat, perancangan pembelajaran menulis yang bervariasi, juga ditujukan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan kegiatan eksplorasi siswa dalam belajar. Terakhir, kegiatan menulis dalam Papan PETRALIS disusun secara sistematis, mulai dari pengenalan tanda baca dan huruf kapital; pengaplikasian tanda baca dan huruf kapital; menulis sebuah kalimat melalui kegiatan menentukan informasi yang terdapat dalam teks; menuliskan sebuah paragraf melalui kegiatan mengarang lanjutan cerita rumpang, dan membuat teks berdasarkan rangkaian gambar seri.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas III Sekolah Dasar masih kesulitan untuk mengembangkan dan menuangkan idenya dalam bentuk tulisan.

2. Siswa kelas III Sekolah Dasar belum sepenuhnya menguasai penggunaan struktur tata bahasa dalam menulis, seperti penggunaan huruf kapital dan tanda baca
3. Media pembelajaran yang disediakan dalam pembelajaran menulis jumlahnya terbatas.
4. Belum banyak pemanfaatan papan permainan pada pembelajaran menulis.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran Papan PETRALIS (Permainan Terampil Tulis) pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

### **D. Perumusan Masalah**

Merujuk pada analisis masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media papan permainan dalam pembelajaran menulis siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media papan permainan dalam pembelajaran menulis siswa kelas III Sekolah Dasar?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian berdasarkan dua sudut pandang secara teoritis dan praktis yaitu :

1. Kegunaan Secara Teoritis

Papan permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia, untuk melatih dan mengembangkan keterampilan menulis siswa.

## 2. Kegunaan Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Media pembelajaran papan permainan ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan yang berkaitan dengan kegiatan menulis; melatih keterampilan menulis sesuai dengan kaidah kebahasaan; dan meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Media papan permainan dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menunjang ketercapaian tujuan dan kompetensi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran papan permainan dapat dijadikan referensi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran papan permainan diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran di Sekolah Dasar, serta dapat memberikan inspirasi untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran papan permainan diharapkan dapat dijadikan referensi dan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.