

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Mulai dari sekolah dasar yang mana mata pelajaran ini memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar dengan mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa Indonesia adalah sarana berpikir untuk mengembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis. Hal ini sebagaimana Subana & Sunarti (2019:267) kemukakan bahwa sasaran dari pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah siswa terampil dalam menggunakan bahasa yakni dapat berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Berbeda dari sebelumnya yaitu Kurikulum 2013, pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri dan tidak bercampur dengan mata pelajaran lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum saat ini, mengajak pendidik sebagai fasilitator dan siswa saling berkomunikasi secara aktif.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat jenis keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Keempat keterampilan tersebut merupakan bagian-bagian penting dalam proses penerimaan dan pengeluaran yang dilakukan dalam proses berbahasa. Salah satu keterampilan Bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa yakni, keterampilan menulis merupakan salah satu komponen keterampilan yang paling rumit di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Hal tersebut dikarenakan menulis tidak hanya sekedar menyalin kata dan kalimat, tetapi juga mengembangkan ide pikiran dalam struktur tulisan yang sistematis. Oleh karena itu, keterampilan menulis terus diajarkan mulai dari tingkat kelas rendah hingga pada tingkat kelas tinggi.

Muliasa & Janawati (2022:47-48) mengemukakan materi menulis di tingkat kelas rendah meliputi pembiasaan menulis dengan sikap yang benar, berlatih membuat garis putus-putus, garis lurus, garis lengkung, dan garis pembentuk lingkaran lalu menulis huruf-huruf alfabet dan merangkainya menjadi kata-kata, sedangkan pembelajaran menulis di tingkat kelas tinggi siswa diajarkan untuk

merangkai kata-kata menjadi kalimat, membuat kalimat, membuat paragraf, dan menyusun wacana. Salah satu pembelajaran menulis kalimat di kelas tinggi adalah menulis kalimat tanya. Keterampilan menulis kalimat tanya harus dimiliki oleh siswa karena memiliki peranan yang sangat penting dalam memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan. Kalimat tanya yang dimaksudkan adalah kalimat tanya untuk menuliskan informasi penting dari teks narasi menggunakan kata tanya informatif (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana).

Adapun capaian pembelajaran dalam kurikulum kelas V sekolah dasar adalah memahami kata tanya dan membuat kalimat tanya, dimana siswa diharapkan mampu memahami penggunaan kata tanya informatif seperti apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana. Setelah memahami, siswa dapat membuat daftar kalimat tanya informatif terkait konteks dan situasi komunikasi untuk memperoleh informasi yang lebih jelas dengan struktur yang tepat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Selain itu, berikut adalah tujuan pembelajaran kalimat tanya, 1) siswa dapat menganalisis setiap informasi pada ilustrasi atau wacana yang digunakan dalam membuat kalimat tanya. 2) siswa dapat mengklasifikasikan setiap informasi ke dalam bentuk kalimat tanya berdasarkan kata tanya dengan tepat. 3) siswa dapat membuat kalimat tanya dalam struktur kalimat, ejaan, dan kata tanya yang tepat dari informasi yang didapat dalam ilustrasi atau wacana.

Berdasarkan CP/TP di atas, berikut adalah beberapa kebutuhan siswa kelas V antara lain yang perlu diperhatikan, 1) konteks yang menarik dan relevan. Siswa akan lebih mudah memahami dan menggunakan kalimat tanya jika mereka belajar dalam konteks yang nyata dan dekat dengan kehidupan mereka. Contohnya, siswa akan lebih tertarik bertanya tentang hal yang mereka sukai seperti *game* atau film dibandingkan dengan pertanyaan yang bersifat akademis dan kaku. 2) Interaksi sosial dan lingkungan yang mendukung. Guru dan teman sebaya berperan besar dalam membangun kebiasaan bertanya dengan memberikan contoh dan kesempatan untuk berlatih. Jika siswa merasa pertanyaannya tidak mendapat respon yang baik atau dihargai, mereka akan ragu untuk bertanya lagi. 3) Model atau contoh penggunaan kalimat tanya. Siswa perlu melihat bagaimana kalimat tanya digunakan dalam kehidupan nyata, seperti dalam percakapan, wawancara, atau teks bacaan. Jika mereka hanya belajar melalui teori, mereka akan kesulitan memahami penggunaannya. 4) Kesempatan untuk berlatih dan berpartisipasi aktif. Siswa perlu banyak kesempatan untuk menggunakan kalimat

tanya dalam berbagai bentuk seperti bertanya langsung kepada guru/teman sebaya, bermain peran sebagai pewawancara atau narasumber, dan mengerjakan latihan yang menantang. 5) Dukungan teknologi dan media yang sesuai. Media seperti *game* edukatif, video interaktif, atau aplikasi pembelajaran bisa membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susilowati et al. (2019:147) mengemukakan kesulitan siswa dalam membuat kalimat tanya terletak pada susunan kata tanya yang kurang dipahami. Selain itu penelitian oleh Ahmad & Tetrasari (2018:44) menjelaskan bahwa rendahnya keterampilan bertanya siswa dalam menggali informasi disebabkan siswa belum mampu membedakan fungsi dan penggunaan jenis kata tanya apa, mengapa, di mana, siapa, kapan dan bagaimana. Permasalahan serupa ditemukan peneliti saat melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Pondok Bambu 02, siswa kesulitan dalam memahami dan menulis kalimat tanya. Selain itu, siswa mengemukakan kerumitan dan kurang berminat untuk membaca teks yang terlalu panjang. Keterbatasan sumber dan media pembelajaran juga disebutkan sebagai permasalahan, karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru hanya menggunakan buku atau lembar kerja siswa dengan bantuan media PPT sehingga kurang menarik minat siswa. Dalam konfirmasi melalui teknik wawancara dengan wali kelas, kesulitan pemahaman siswa terhadap masing-masing kata tanya berakibat siswa mengalami kesulitan saat menulis informasi penting dari teks narasi ke dalam kalimat tanya dengan tepat.

Beberapa peneliti terdahulu telah mengupayakan berbagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut antara lain, Ashari et al., (2023:311-321) dalam penelitiannya menggunakan pendekatan komunikatif di kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa menunjukkan peningkatan kriteria ketuntasan (KKM). Penelitian oleh Yulianti & Rochmiyati (2023:822-823), mengemukakan penggunaan media dadu kata tanya dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan kesiapan membaca, sehingga mampu mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa dalam menggali informasi dari teks sejarah. Penelitian lain oleh Saphira et al., (2021:829-833) juga berhasil mencari alternatif lain berupa program tayangan Mata Najwa dalam Episode "Hukuman Suka-Suka". Pada episode tersebut ditemukan 63 kalimat dengan kata tanya dan 46 kalimat yang tidak menggunakan kata tanya namun terdengarnya intonasi naik

di akhir pengucapannya. Sumber belajar memang dapat berasal dari mana saja, dan berupa berbagai macam wujud, salah satunya berupa media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Saphira, Wisnawati et al., (2022:200-202) dalam penelitiannya menggunakan Model *problem based learning* berbantu roda berputar menunjukkan hasil efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Krikilan 2 sebesar 80% karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan pada roda berputar bersama kelompoknya masing-masing.

Nurrita (2018:174) menyebutkan media pembelajaran sebagai sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk perantara informasi materi yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi dengan disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali. Sedangkan menurut Hasan et al. (2021:10) media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan sebagai perantara antara guru kepada siswa sebagai stimulus agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Dalam menyempurnakan tujuan dari fungsinya itu sendiri, media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis dan bentuk yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Salah satu media pembelajaran tersebut yakni, dalam bentuk permainan. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang disenangi oleh siswa salah satu jenisnya adalah permainan dalam bentuk papan (*Board Game*). Papan permainan yang sudah tidak asing terdengar antara lain catur, ular tangga, monopoli, *tic tac toe*, dan sebagainya.

Papan permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami, sekaligus mengingat kembali suatu materi yang telah dipelajari. Dengan menggunakan salah satu permainan dari *board game* dapat membuat penggunaannya terutama siswa asik bermain dan berdiskusi sambil memikirkan aneka macam jawaban yang tepat atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sekaligus mengasah logika, meningkatkan keterampilan berpikir, dan bekerja sama. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa permainan papan *Tic Tac Toe* yang ditujukan kepada siswa kelas V pada materi kalimat tanya.

Sejalan dengan penelitian Jannah (2023:4-5) yang mengemukakan keefektifan media permainan *Tic Tac Toe* sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa

dalam penguatan literasi siswa kelas 2 sekolah dasar. Selain itu, Saputra & Lestari (2024:23-26) melalui permainan *Tic Tac Toe* mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 pada materi pecahan. Penelitian lain oleh Wahyu Bagya Sulfemi pada pembelajaran PAI dengan model *course review horay* berbantu media kartu berpadu permainan *Tic Tac Toe*, mampu meningkatkan kemampuan visual, literasi bermain, dan belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menstimulasi keterampilan menulis kalimat tanya agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif dengan belajar sambil bermain. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini pengembangan papan permainan *Tic Tac Toe* akan diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat tanya kelas V Sekolah Dasar.

Media ini dikembangkan untuk mengatasi beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menulis kalimat tanya informatif, 1) Menyediakan konteks yang menarik dan relevan. Media PAPERIO membuat lebih dekat dengan kehidupan siswa yang melibatkan topik favorit siswa yakni permainan. 2) Meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran. PAPERIO mendukung diskusi interaktif dalam permainan yang dapat membantu siswa berlatih bertanya dalam lingkungan yang mendukung. 3) Menyediakan model atau contoh penggunaan kalimat tanya. melalui salah satu bahan media PAPERIO yakni kartu bonus, ditunjukkan bagaimana kalimat tanya digunakan dalam kehidupan nyata. Ini membantu siswa memahami fungsi pertanyaan dalam berbagai konteks, sehingga mereka dapat menerapkannya dengan lebih baik. 4) Memberikan kesempatan berlatih secara aktif. Media PAPERIO dapat digunakan sebagai latihan interaktif dapat menyediakan tantangan dan latihan yang memungkinkan siswa berlatih bertanya dan merespons dalam berbagai situasi. Dengan adanya sistem umpan balik langsung, siswa dapat memperbaiki pemahaman mereka dan semakin percaya diri dalam menggunakan kalimat tanya. 5) Menggunakan Media/ Teknologi yang Mendukung Pembelajaran. Media PAPERIO dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan tidak membosankan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman akan jenis kata tanya yang terbatas, berakibat siswa mengalami kesulitan saat menulis kalimat tanya dengan tepat.
2. Struktur kalimat yang tidak tepat, penyusunan kalimat tanya dengan urutan kata yang salah sehingga, membuat makna kalimat menjadi tidak jelas dan berubah.
3. Pertanyaan yang diajukan kurang bervariasi, siswa cenderung mengajukan pertanyaan yang monoton dan tidak mendalam.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, batasan masalah pada rendahnya hasil keterampilan dan pemahaman siswa terhadap masing-masing kata tanya. Terbatasnya media pembelajaran juga menyebabkan penyebaran materi kurang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan permainan *Tic Tac Toe* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar dengan materi kalimat tanya.

D. Perumusan Masalah

Dari batasan masalah, maka dapat ditetapkanlah rumusan masalah seperti berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media PAPERIO dalam keterampilan menulis kalimat tanya kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media PAPERIO dalam keterampilan menulis kalimat tanya kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran PAPERIO untuk membantu siswa dalam mempelajari kata tanya sehingga dapat

meningkatkan pemahaman siswa terhadap masing-masing kata tanya dan dapat meningkatkan keterampilan menulis kalimat tanya.

1. Manfaat Teoretis

Kebermanfaatan penelitian secara teoretis yang ingin dicapai yaitu untuk mendukung teori tentang media pembelajaran berbentuk papan permainan dan keterampilan menulis kalimat tanya serta dapat dipakai sebagai landasan penelaitan mendatang.

2. Manfaat Praktis

Kebermanfaatan kajian secara praktis dapat dirasakan beberapa pihak. Pihak yang dimaksud yaitu siswa, guru, dan peneliti.

a. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran PAPERIO dapat menambah pengetahuan siswa tentang pengertian, fungsi, dan jenis dari setiap kata tanya serta dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat tanya.

b. Bagi Guru

Sesudah dilakukannya pengkajian ini guru dapat menggunakan media PAPERIO sebagai media pembelajaran tambahan pada pembelajaran materi kalimat tanya di kelas V.

c. Bagi Peneliti

Pengkajian ini memperbanyak pandangan peneliti mengenai cara mengembangkan media pembelajaran, khususnya pengembangan papan permainan *Tic Tac Toe* dan juga menambah pengalaman keterampilan peneliti perihal pengembangan media pembelajaran.