

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena pada dasarnya manusia dalam melaksanakan kehidupannya tidak lepas dari pendidikan. Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Agar pendidikan berhasil dengan baik, sangat didukung oleh keberhasilan dari proses pembelajaran yang tidak lepas dari dua komponen yaitu guru dan peserta didik. Peran guru sebagai pengajar sangat penting dalam membantu peserta didik (peserta didik) dalam belajar. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No. 14 Tahun 2005, tentang guru dan dosen pada pasal 4 yang menyatakan bahwa peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Pembuktian peningkatan mutu pendidikan dapat kita jumpai pada tiap-tiap sekolah, seperti para guru menggunakan media, metode, maupun model

pembelajaran yang beragam demi untuk mewujudkan mutu pendidikan itu sendiri. Cara yang dilakukan para guru berlaku pada semua mata pelajaran, guru hendaknya menerapkan berbagai macam model pembelajaran agar mampu meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik.

Dewasa ini pembelajaran keterampilan berbahasa juga didukung dengan pemanfaatan teknologi yang cepat sekali berkembang. Penggunaan aplikasi permainan atau aplikasi yang lain juga sering digunakan untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga dimaksudkan untuk menjawab tantangan kebiasaan peserta didik dalam pemanfaatan gadget atau telepon genggam. Mereka sangat tertarik jika pembelajaran diarahkan dengan memanfaatkan telepon genggam. Perkembangan telepon genggam juga sangat pesat. Pada awalnya hanya digunakan untuk alat komunikasi tetapi sekarang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan pengembangan aplikasi permainan.

Pemanfaatan teknologi komunikasi juga berlaku dalam pembelajaran keterampilan berbahasa atau pembelajaran bahasa. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kompetensi yang memuat empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berhubungan dengan yang lainnya, di sisi lain keterampilan yang paling rumit yakni keterampilan menulis, karena menulis yakni kegiatan mengembangkan alur pikiran ke dalam kerangka tekstual yang runtut serta teratur (Martha & Situmorang, 2018 : 166)

Dilihat dari segi kompetensi berbahasa, menulis merupakan keterampilan

yang produktif dan ekspresif, menghasilkan bahasa. Menulis adalah suatu kegiatan untuk melahirkan ide, gagasan, pikiran atau perasaan. Menulis sebagai kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mengekspresikan kemampuannya secara kreatif dan imajinatif ke dalam bentuk karya sastra, khususnya dalam menulis puisi (Fuad & Helminsyah, 2018 : 167).

Dengan demikian, keterampilan menulis peserta didik perlu ditingkatkan sejak dini. Keterampilan menulis memiliki peranan penting bagi peserta didik. Pertama, memudahkan peserta didik untuk berpikir kritis. Kedua, memperdalam daya tanggap atau persepsi peserta didik.

Pantun pada mulanya merupakan senandung atau puisi rakyat yang dinyanyikan. Ciri utama dari pantun adalah bersajak a-b-a-b. Setiap baitnya terdiri dari empat baris (larik). Baris yang pertama dan kedua dinamakan sampiran, dan baris ketiga dan keempat disebut isi. Menulis pantun sekilas tampak mudah tetapi pelaksanaannya tidak semudah seperti kelihatannya karena menulis pantun membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas peserta didik. Keterampilan menulis pantun dapat mencerminkan kecerdasan dari penulis karena menulis pantun membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas penulisnya. Untuk membuat pantun, pertama harus membuat sampiran dahulu, kemudian membuat isinya yang tidak berkaitan sama sekali maknanya dengan sampiran. Tetapi harus memperhatikan sajak atau rima terakhir dari sampiran maupun isinya yang saling berkaitan.

Melalui kegiatan menulis, guru dapat mendorong peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Peningkatan keterampilan menulis peserta didik bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam

mengungkapkan informasi dengan berbagai bentuk tulisan, misalnya dalam bentuk rangkuman, teks berita, dan mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam pantun. Kenyataan yang peneliti temukan bahwa menulis pantun pada peserta didik kelas V SD, dengan nilai KKM 70. Kenyataan tersebut dapat diketahui dari hasil tes yang telah dilakukan guru yang menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik, hanya 6 peserta didik yang dapat dikategorikan tuntas belajar dengan nilai 75, dan peserta didik lain dikategorikan belum tuntas dengan rata-rata 55. Sehubungan dengan hal tersebut penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 2 Kemutug Lor.

Model pembelajaran *examples non-examples* merupakan model pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik dalam kelompok kecil dan menggunakan media sebagai perangsang peserta didik memahami keterampilan. Selain itu, dalam model pembelajaran *examples non-examples* peserta didik didorong untuk saling membantu, memotivasi, dan menguasai keterampilan yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran ini, menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 2-3 orang. Kelompok belajar tersebut merupakan campuran peserta didik menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, ataupun suku. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *examples non-examples* yakni, guru menyiapkan media yang akan digunakan sebagai bahan analisis peserta didik, kemudian peserta didik belajar secara berkelompok untuk menganalisis media yang ditampilkan tersebut dan berusaha untuk memastikan jika seluruh anggota kelompok telah menguasai keterampilan yang diharapkan.

Lestari, Riana, dan Taftazani (2014) mengungkapkan bahwa saat ini

perangkat gadget yang paling banyak diminati di Indonesia adalah smartphone, tablet, iPad, netbook, laptop, komputer, dan kamera. Selanjutnya, perangkat gadget dengan jenis komputer, smartphone, dan laptop merupakan perangkat gadget yang paling banyak diminati oleh anak usia sekolah dasar di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil riset UNICEF (2014) yang menyatakan, bahwa komputer menempati peringkat tertinggi penggunaan gadget pada anak di Indonesia, yaitu sebesar 69%, smartphone menempati peringkat kedua, yaitu sebesar 52 %, dan laptop menempati peringkat ketiga, yaitu sebesar 34%. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Harris, Bataineh, dan Albatineh (2016), menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar menjadi lebih tinggi. Ciampa (dalam Fox, 2014) menyatakan bahwa penggunaan gadget pada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Maggart (2013), juga menyatakan bahwa penggunaan gadget akan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan ulasan tersebut, penulis mencoba memberikan solusi agar pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Penulis mencoba dengan menciptakan produk media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* yang dikemas dalam bentuk aplikasi permainan/ game.

Media pembelajaran menulis pantun dengan *model examples non-examples* dalam aplikasi permainan dipilih dengan maksud memberikan solusi alternatif yang didasari pemikiran bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran

merupakan hal yang jarang dilakukan oleh guru; (2) model *examples non-examples* merupakan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena mengajak belajar sambil bermain dalam kelompok; dan (3) aplikasi permainan sangat dekat dengan peserta didik dan disukai karena sesuai dengan karakteristik peserta didik, yakni mereka berada pada usia yang aktif, kreatif, dan menyenangkan hal yang bernuansa modernisasi. Dengan pertimbangan tersebut diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan modern sehingga hasil belajar peserta didik dapat memperoleh hasil yang maksimal.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Kemutug Lor dengan jumlah peserta didik 20 orang, menunjukkan hampir keseluruhan peserta didik masih belum dapat menulis pantun dengan tepat, penggunaan kalimat belum sesuai, perbendaharaan kosa kata masih kurang dan belum dapat membedakan antara sampiran dan isi pantun.

Hal ini didukung oleh hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V SDN di Gugus Erlanggajaya ditunjukkan dengan nilai ulangan harian mata pelajaran bahasa Indonesia tahun ajaran 2021/2022. Sebagian besar peserta didik belum mendapatkan nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari total keseluruhan 156 peserta didik, 85 peserta didik atau sebanyak 54% belum mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah. Sedangkan 71 peserta didik atau sebanyak 46% sudah mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah. Dengan demikian, proses pembelajaran perlu ditingkatkan.

Berdasarkan paparan penulis tersebut, peneliti ini bertujuan menciptakan

media pembelajaran menulis pantun dengan *model examples non-examples* yang dikemas dalam aplikasi permainan. Aplikasi permainan dipilih karena dekat dengan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan karena pada usia mereka menyukai proses pembelajaran yang tidak kaku. Mereka dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi permainan tersebut. Peserta didik kelas V rata-rata berumur 11-12 tahun, dan menurut Jean Peaget dalam teori perkembangan termasuk dalam tahap perkembangan operasional formal. Oleh karena itu peserta didik diberikan sebuah media yang menunjang kemampuan untuk berfikir secara abstrak, sehingga dalam proses belajar menjadi lebih bermakna.

Menurut teori konstruktif (Yana Wardhana, 2010:14 ) yang dikembangkan oleh Piaget berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subyek akan menjadi pengetahuan yang bermakna.

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V sekolah dasar di lingkungan pendidikan sekolah dasar Kabupaten Banyumas, dengan mengambil tema 4 tentang Sehat itu Penting yaitu sub tema 2 dengan judul Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah. Penelitian ini didasari atas faktor kedekatan dengan penulis. Pemikiran ini didasari pula bahwa atas pemikiran penulis bahwa seyogyanya sebuah penelitian harus bermanfaat bagi lingkungan, minimal bagi lingkungannya.

Berpijak pada uraian di atas, maka peneliti memilih judul “Pengembangan

Media Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model *Examples Non-Examples* dalam Aplikasi Permainan untuk Kelas V SDN 2 Kemitug Lor.” Diharapkan dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan pemahaman dan mengurangi kebosanan peserta didik sehingga dapat membangun motivasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan pantun pada pembelajaran menulis pantun kelas V SDN 2 Kemitug Lor, Kecamatan Baturraden?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan pada pembelajaran menulis pantun kelas V SDN 2 Kemitug Lor, Kecamatan Baturraden?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan pada pembelajaran menulis pantun kelas V SDN 2 Kemitug Lor, Kecamatan Baturraden?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menulis pantun

dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan pada pembelajaran menulis pantun di kelas V SD di SDN 2 Kemutug Lor, Kecamatan Baturraden.

2. Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan pada pembelajaran menulis pantun di kelas V SD di SDN 2 Kemutug Lor, Kecamatan Baturraden.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan media pembelajaran menulis pantun dengan model *examples non-examples* dalam aplikasi permainan pada pembelajaran menulis pantun di kelas V SD di SDN 2 Kemutug Lor, Kecamatan Baturraden .

#### **D. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk aplikasi permainan dalam menulis pantun di kelas V SD. Spesifikasi dari aplikasi permainan yang akan dibuat yaitu :

1. Permainan berbentuk game dan menggunakannya dengan laptop.
2. Isi aplikasi permainan mencakup tentang penulisan pantun dan penyajiannya berbentuk kuis dan game untuk mempermudah peserta didik menulis pantun.
3. Aplikasi permainan terdiri dari sebuah kuis yang harus dijawab dan permainan game terdiri dari 6 level yang harus diisi untuk melanjutkan ke level berikutnya.

Media pembelajaran disertai dengan kegiatan-kegiatan aktif yang

digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat digunakan sebagai syarat untuk kenaikan pangkat/ golongan.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan pada penelitian ini adalah :

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media audio visual berupa aplikasi permainan.
2. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada aplikasi permainan yang berjenis game.
3. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi menulis pantun.
4. Objek pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi permainan hanya terbatas pada peserta didik kelas V.
5. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis aplikasi permainan ini dilakukan oleh validator ahli, diantaranya validator ahli materi, validator ahli media, dan guru kelas V di SDN 2 Kemutug Lor.
6. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran bahasa Indoneisa berbasis aplikasi permainan materi menulis pantun ini dilakukan uji coba lapangan pada peserta didik kelas V SD.

#### **G. Originalitas Penelitian**

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dalam

pembelajaran dan ketrampilan menulis bahasa Indonesia telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tentang media pembelajaran dan ketrampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Wardanika, Made Sulastri dan Ketut Dibia dari jurusan PGSD dan BK Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian tersebut berjudul “Pengaruh Model *Examples non-examples* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Tampak Siring”. Penelitian tersebut menunjukkan dari rata-rata hasil belajar diketahui kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *examples non-examples* lebih baik daripada kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas V semester II tahun pelajaran 2013/2014 di SD Gugus III Kecamatan Tampak Siring, Kabupaten Gianyar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ratih Purbayu Khoirutunnisa yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Bermuatan Nilai Budaya dengan Strategi Pohon Kata untuk Peserta didik Kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar menulis pantun bermuatan nilai budaya dengan strategi pohon kata untuk peserta didik kelas VII SMP. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan 4D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar menulis pantun bermuatan nilai budaya dengan strategi pohon kata dalam bentuk buku disertai dengan buku panduan untuk guru

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Model <i>Examples non-examples</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Tampak Siring	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan <i>model examples non-examples</i></li> <li>• Peserta didik kelas V SD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi IPA</li> <li>• Tidak menggunakan media game / aplikasi permainan</li> </ul>
2	Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Bermuatan Nilai Budaya dengan Strategi Pohon Kata untuk Peserta Didik Kelas VII	Materi tentang keterampilan menulis pantun.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkatan pendidikan kelas VII, bukan kelas V</li> <li>• Pengembangan bahan ajar</li> </ul>