

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi, digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia menjadi salah satu ciri khas warga Negara Indonesia sebagai alat komunikasi. Di sekolah dasar (SD) pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pokok mata pelajaran, hal ini ditunjukkan kepada adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa. Terdapat empat aspek dalam kemampuan berbahasa yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Saat pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, guru sebagai pendidik dituntut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya terhadap aspek keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan sebuah ungkapan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan, biasanya digunakan untuk komunikasi secara tidak langsung.

Menulis merupakan suatu aktivitas manusia dalam mengungkapkan ide atau gagasan dari pengalaman yang dialaminya lalu dituangkan dalam bentuk tulisan. Terdapat tiga proses dalam kegiatan menulis yakni prapenulisan, penulisan dan pasca penulisan. Sejalan dengan hal tersebut Purbaningrum, E., & Yuliyati, Y. (2010), menyebutkan bahwa beberapa penulis (Hayes & Flower, 1980; Noid, 1981; Isaacson & Luckner, 1988; dalam Sthelman & Luckner, 1991; Norton & Norton) setuju dengan tiga tahap menulis, yaitu: pramenulis/perencanaan; saat menulis, pascamenulis/revisi. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar (SD) di kelas V (lima), terdapat kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik. Genre teks ini disajikan dalam teks nonfiksi berupa puisi lama yakni pantun dengan bersumber pada skemata untuk dibaca oleh teman sebaya. Hal tersebut diselaraskan dengan tuntutan KD pada kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. KD keterampilan menulis berdasarkan kurikulum yakni KD 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

Berdasarkan studi lapangan, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Mekarwangi Kota Tasikmalaya, diperoleh temuan bahwa: (a) guru sudah membuat RPP, (b) guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, (c) guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum, (d) sebagian besar siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran dan belum mampu menghasilkan tulisan berupa teks pantun sesuai dengan pengalaman dan kaidah-kaidah penulisan pantun. Hanya dalam pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif agar siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru hanya menggunakan sumber dan media dari buku pegangan guru dan buku pegangan siswa saja. Sehingga guru perlu beberapa kali mengulang materi pantun agar siswa dapat menulis pantun sesuai dengan pengalaman dan kaidah-kaidah penulisan pantun. Sejalan dengan hal tersebut, Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020), menyebutkan bahwa salah satu penyebab kurangnya kemampuan siswa dalam menulis pantun yaitu siswa tidak mengetahui kaidah-kaidah atau syarat-syarat dalam menulis pantun.

Penelitian ini bertolak dari latar belakang tersebut yakni siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran dan produk tulisan peserta didik belum menghasilkan produk tulisan dengan bersumber pengalaman dan kaidah-kaidah penulisan pantun. Maka, penelitian ini difokuskan pada pengembangan pembelajaran menulis pantun melalui media *Powerpoint* Interaktif. Menurut STKIP, P. (2023), media *Powerpoint* dapat memberikan banyak manfaat bagi pembelajaran bisa juga menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Sifatnya yang mudah dan sederhana, *powerpoint* bisa mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran yang interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan bermain peran atau berbicara. Sehingga penggunaan media *powerpoint* interaktif ini diharapkan mampu mengubah suasana belajar dan dapat membantu kesulitan siswa dalam menulis pantun. Dengan menggunakan menggunakan media tersebut diharapkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis pantun dapat meningkat pada siswa kelas V.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul -Penggunaan Media *Powerpoint* (PPT) Interaktif Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Di Kelas V SDN Mekarwangil.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Media pembelajaran pantun yang digunakan kurang menarik yakni hanya menggunakan media pembelajaran konvensional
2. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Hasil tulisan peserta didik belum sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan pantun

### **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan umum penelitian ini, bagaimana pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam materi pantun di kelas V SDN Mekarwangi.

Sedangkan, rumusan khusus penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar keterampilan menulis pantun sebelum menggunakan media *Powerpoint* (PPT) interaktif?
2. Bagaimana hasil belajar keterampilan menulis pantun sesudah menggunakan media *Powerpoint* (PPT) interaktif?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Powerpoint* (PPT) interaktif terhadap hasil belajar keterampilan menulis pantun antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Powerpoint* (PPT) interaktif?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam keterampilan menulis pantun di kelas V SDN Mekarwangi.

Sedangkan, tujuan khusus penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil belajar keterampilan menulis pantun sebelum menggunakan media *Powerpoint* (PPT) interaktif
2. Mendeskripsikan hasil belajar keterampilan menulis pantun sesudah menggunakan media *Powerpoint* (PPT) interaktif
3. Membuktikan pengaruh penggunaan media *Powerpoint* (PPT) interaktif terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Powerpoint* (PPT) interaktif

## 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dalam penelitian ini yaitu diperoleh rumusan tentang penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam materi pantun di kelas V SDN Mekarwangi berisikan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu diperoleh pedoman atau rambu-rambu tentang penggunaan media *Powerpoint* interaktif dalam materi pantun di kelas V SDN Mekarwangi berisikan tentang perencanaan, pelaksanaan dan penilaian hasil.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

### 1. BAB I Pendahuluan

Bagian bab I pendahuluan merupakan bagian awal dari skripsi ini. Pertama, diawali dengan memberikan latar belakang mengenai topic atau isu yang akan diangkat dalam penelitian yang tentunya menarik dan sesuai dengan situasi dan kondisi dewasa ini. Ke dua, yaitu identifikasi masalah dengan melihat apa akar penyebab masalah. Ke tiga, rumusan masalah dalam penelitian merupakan pertanyaan yang memuat mengenai permasalahan yang akan diteliti. Ke empat, tujuan penelitian merupakan pengidentifikasian peneliti terhadap rumusan masalah yang ada meliputi tujuan umum dan tujuan khusus dari penelitian yang akan dilaksanakan. Ke lima yaitu manfaat dari penelitian. Lalu struktur organisasi skripsi.

### 2. BAB II Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka ini merupakan bagian yang memuat tentang teori-teori yang mendukung permasalahan dalam penelitian. adapun kajian pustaka dalam penelitian ini adalah hakikat keterampilan menulis, hakikat pantun meliputi pengertian pantun, ciri-ciri pantun, jenis-jenis pantun, dan langkah menulis pantun, hakikat media meliputi media *powerpoint* interaktif,

penggunaan media *powerpoint* interaktif lalu penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berfikir.

### **3. BAB III Metode Penelitian**

Pada bagian ini berisi tentang desain penelitian meliputi jenis desain yang digunakan, partisipan dalam penelitian yaitu populasi dan sampel, instrument penelitian serta analisis data yang digunakan dalam penelitian.

### **4. Bab IV Temuan dan Pembahasan**

Pada bagian ini berisi tentang hasil temuan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan berisi pengolahan data berdasarkan hasil penelitian.

### **5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Pada bagian ini berisi simpulan yang merupakan jawaban secara umum berdasarkan rumusan masalah penelitian. Lalu berisi implikasi yang merupakan sebab akibat dari hasil penelitian. Selain itu berisi rekomendasi yang merupakan saran dari peneliti kepada pihak lain yang berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan.

### **6. Daftar Pustaka**

Pada bagian ini berisi sumber-sumber yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi penelitian.

### **7. Lampiran-Lampiran**

Pada bagian ini berisi lampiran dokumen-dokumen yang digunakan sebagai pendukung penelitian