

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Ahmad Susanto (2013: 245) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasannya. Pemahaman bahasa Indonesia akan membantu meningkatkan kemampuan berbicara, kemampuan sosial, kecerdasan intelektual, serta kematangan emosional, sambil memperluas pengetahuan tentang karya sastra. Karya sastra Indonesia dianggap sebagai warisan budaya dan intelektual yang kaya bagi masyarakat Indonesia.

Media pembelajaran bahasa yang saya terapkan di Sekolah Dasar menggunakan media puzzle gambar sebagai alat yang dapat menginspirasi peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui tulisan. Penggunaan media ini bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga mereka dapat menulis karangan narasi yang sesuai dengan gambar yang disajikan. Menurut Heri Jauhari (2013: 48), karangan narasi adalah jenis karangan yang mengisahkan atau menyampaikan rangkaian peristiwa. Dengan menulis karangan narasi, diharapkan siswa dapat mengembangkan ide, imajinasi, dan gagasan mereka dalam bentuk tulisan. Contoh dari jenis teks narasi ini antara lain cerpen, novel, dan karya-karya yang menginspirasi.

Manfaat media dalam penyelenggaraan belajar dan pembelajaran menurut Ginting (2008: 141) yaitu: 1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, 2) proses intruksional lebih menarik, 3) proses belajar lebih interaktif, 4) jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, 5)

kualitas belajar dapat ditingkatkan, 6) proses belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja, 7) meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses dan bahan belajar, dan 8) peran mengajar dapat berubah ke arah positif dan produktif. Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (2015: 2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar antara lain : 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, dan 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Rosdijati (2012: 34) kata “puzzle” berasal dari bahasa Inggris yang berarti “teka-teki” atau bongkar pasang”, dengan kata lain media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Adapun macam-macam puzzle diantaranya sebagai berikut, 1) puzzle rakitan (construction puzzle), 2) puzzle batang, 3) puzzle lantai terbuat dari bahan sponge (karet/busanya), dan 4) puzzle numerik/ puzzle piramida. Sebagaimana mainan balok, media puzzle juga merupakan mainan edukasi tertua. Puzzle memiliki jenis yang tidak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya pun beraneka macam, karton, kayu, logam, kain, ataupun sponge. Puzzle dapat berupa jigsaw atau bentuk tiga dimensi, menganut asas potongan homogen atau acak, bisa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang harus digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu.

Menurut Rosdijati (2012: 34), manfaat media puzzle adalah sebagai berikut 1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) memperkuat daya ingat,

4) mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan 5) dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).

Penggunaan teknologi informasi dalam media pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi dalam bidang pendidikan. Mengintegrasikan teknologi ini dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dengan merangsang keterlibatan dan kemampuan berpikir aktif dari peserta didik (Nikmah, 2018; Widianita et al., 2019). Pemanfaatan media gambar memiliki kemampuan untuk membangkitkan imajinasi peserta didik dalam menghasilkan ide dan gagasan untuk menulis narasi. Hal ini memudahkan siswa dalam menyusun paragraf narasi setelah merangkai ide-ide mereka. Sulaeman (2022) juga menyatakan bahwa penggunaan gambar berurutan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menyusun kronologi cerita. Media gambar berurutan memandu siswa untuk mengaitkan berbagai kejadian sehingga mereka dapat menyusun cerita yang utuh. Gambar dalam media puzzle dapat digunakan untuk memperjelas konsep cerita yang peserta didik ceritakan dalam karangan teks narasi. menyusun media puzzle gambar dalam karangan teks narasi juga dapat meningkatkan kreativitas penulis atau peserta didik. Peserta didik harus memikirkan bagaimana gambar-gambar tersebut dapat digunakan secara efektif dalam cerita, yang dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan menulis sipeserta didik tersebut.

Alasan utama saya mengambil penelitian analisis kesalahan berbahasa bidang Leksikal karangan teks narasi adalah untuk meningkatkan kualitas peserta didik. dalam konteks narasi, aspek Leksikal yang benar sangat penting. Dengan menganalisis kesalahan Leksikal yang sering terjadi, diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep penting seperti kronologi, hubungan sebab-akibat, dan koherensi dalam sebuah cerita karangan narasi. analisis kesalahan Leksikal mambantu peserta didik dalam menggunakan bahasa yang lebih efektif. Peserta didik akan belajar

bagaimana memilih kata-kata yang tepat untuk menggambarkan ide dan peristiwa dalam karangan teks narasi tersebut.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kesalahan penggunaan leksikal pada karangan narasi siswa kelas IV SDN Bendung?
2. Bagaimana memprediksi daerah rawan kesalahan penggunaan leksikal dalam karangan narasi siswa kelas IV SDN Bendung?
3. Bagaimana media pembelajaran yang tepat bagi siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan hasil analisis kesalahan penggunaan leksikal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Diketuinya kesalahan penggunaan Leksikal pada karangan narasi siswa kelas IV SD Negeri Bendung.
2. Diperoleh prediksi daerah rawan kesalahan leksikal pada karangan narasi siswa kelas IV SD Negeri Bendung.
3. Diperolehnya media pembelajaran menulis karangan narasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan hasil analisis kesalahan penggunaan leksikal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan ilmu pengetahuan kepada pembaca tentang kesalahan penggunaan leksikal khususnya dalam aspek kebahasaan yaitu menulis karangan narasi. penelitian ini juga menghasilkan media pembelajaran

yang diperoleh dari hasil analisis kesalahan leksikal pada karangan narasi siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang menginspirasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran dikelas serta memberikan kontribusi pengetahuan menulis karangan teks narasi bagi peserta didik.

b. Bagi Kepala sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menghasilkan generasi penulis yang lebih kompeten serta sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah sebagai pengelolaan kelas di sekolah.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas serta menambah alternatif media pembelajaran untuk guru dalam pembelajaran karangan teks narasi untuk peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan berkaitan dengan kesulitan yang dialami siswa dalam menulis karangan teks narasi.

e. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah referensi untuk peneliti lainnya dan memberikan arahan agar dapat mengembangkan penelitian yang sama ataupun berbeda.

1.5 Definisi istilah

a. Istilah Analisis kesalahan berbahasa

Istilah analisis kesalahan berbahasa dalam penelitian ini adalah analisis pemilihan kata yang salah dalam teks karangan narasi siswa kelas IV SDN Bendung dengan menggunakan teknik analisis pengumpulan data dan menganalisis data. Menurut Petada (1989)

mengatakan bahwa bahasa yang digunakan itu dapat berwujud kata, kalimat, dan makna yang mendukungnya. Dengan demikian kesalahan berbahasa yang perlu dianalisis melingkupi tataran fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Begitu pula menurut Tarigan (1997) jika kita berbicara mengenai analisis kesalahan berbahasa, maka terdapat dua istilah yang saling berkaitan dan biasanya sulit untuk dibedakan. Kedua istilah tersebut ialah kesalahan (error) dan kekeliruan (mistake).

b. Istilah bahasa

Dalam berkomunikasi seseorang tidak hanya menggunakan bahasa lisan, tetapi seseorang juga dapat menggunakan bahasa tulis untuk menyampaikan pesan, maupun berinteraksi kepada orang lain. Sebagai alat penyampaian pesan dalam bentuk tulis, bahasa tulis mempunyai banyak perbedaan dengan bahasa lisan. Bahasa yaitu alat komunikasi manusia yang digunakan sebagaimana mestinya, bisa berupa suara atau lisan dan bisa berupa tulisan, bahasa sendiri banyak macamnya contohnya bahasa lisan, bahasa tulisan, bahasa isyarat dan bahasa pemrograman, diindonesia sendiri ada berbagai macam bahasa daerah, bahasa daerah yang paling sering digunakan yaitu bahasa jawa, bahasa sunda, bahasa indonesia, bahasa minangkabau, bahasa betawi, bahasa musi, bahasa bugis, bahasa banjar, bahasa aceh, bahasa bali dan bahasa madura.

c. Istilah Menulis Karangan

Proses ekspresi ide, gagasan, dan emosi seseorang melalui tulisan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan kejelasan, sistematika, keteraturan, dan ekspresivitas. Menulis karangan memiliki beragam fungsi, termasuk memperkaya kemampuan kreatif anak-anak dalam karya tulis mereka.

Pengembangan keterampilan menulis dimulai sejak tingkat Sekolah Dasar untuk mempersiapkan siswa agar siap menghadapi jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di masa depan. Mulai dari tingkat awal, siswa dikenalkan dengan prinsip dasar menulis, yang dimulai dari pembelajaran ejaan hingga konstruksi kalimat. Membaca dan menulis

dianggap sebagai dua hal yang tak terpisahkan, saling melengkapi, dan saling terkait. Proses membaca memberikan informasi dan inspirasi yang kemudian bisa mengilhami kreativitas, ketika kedua proses tersebut digabungkan, ide-ide kreatif dapat muncul dan diorganisir secara sistematis dalam tulisan karangan.

d. Istilah Leksikal

Makna yang berkaitan dengan leksikon, leksem, atau kata, merujuk pada interpretasi yang sesuai dengan konteksnya, sesuai dengan penggunaannya dalam bahasa, dan sesuai dengan pengamatan melalui indera. Makna leksikal suatu kata mencerminkan gambaran konkret tentang suatu konsep seperti yang dikodifikasikan oleh kata tersebut. Leksikal secara umum adalah bagian dari studi semantik yang memperdalam pembahasan mengenai struktur makna yang melekat pada kata-kata. Dalam konteks ini, makna tiap kata dijelaskan untuk menunjukkan makna yang melekat dalam kata tersebut sebagai unit yang independen

e. Istilah Media Pembelajaran

Maksud dari “Media Pembelajaran” dalam penelitian ini adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas, dalam menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat lebih bersemangat ketika pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran yang dimana peserta didik belum mengetahui media apa yang akan guru gunakan pada pembelajaran teks karangan narasi. menurut Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun. Media sendiri ialah sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran yang akan guru sampaikan melalui media tersebut.

1.6 Sistematika Laporan

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini dapat lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, Adapun struktur pada penelitian ini sebagai berikut:

RESMA AYU MENTARI, 2024

ANALISIS KESALAHAN LEKSIKAL PADA KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV SDN BENDUNG SEBAGAI ALTERNATIF PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. BAB I (Pendahuluan)

Pada bab ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika laporan.

2. BAB II (Kajian Teori)

Pada bab ini berisikan tentang penelitian terdahulu, landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian, kerangka pemikiran yang menerangkan secara ringkas apa saja poin-poin yang akan digunakan dalam penelitian.

3. BAB III (Metodologi Penelitian)

Pada bab ini berisikan secara rinci mengenai pendekatan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik yang digunakan dalam menganalisis data, latar dan waktu penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian dan prosedur penelitian.

4. BAB IV (Hasil dan Pembahasan)

Pada bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari : Pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan dan menjawab rumusan – rumusan masalah yang ada, mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data, menyusun peringkat kesalahan dan menjelaskan kesalahan, memprediksi daerah rawan kesalahan, mengoreksi kesalahan, temuan media ajar dan pernyataan penelitian.

5. BAB V (Penutup)

Pada bab ini terdapat dua sub yang akan membahas kesimpulan dan saran. Dimana kesimpulan berisi rangkuman dari awal BAB I hingga BAB IV yang merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan. Dan saran yang berupa masukan atau pendapat yang diberikan atas hasil penelitian yang telah dilakukan.