

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Hal ini sesuai dengan yang terkandung pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung di dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran terjadi sebuah proses dimana pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik, sehingga dapat menghasilkan sebuah proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang diharapkan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam pendidikan di negara Indonesia memiliki peran yang sangat penting. Mata pelajaran bahasa Indonesia ini telah tertuang dalam Permendikbud No 37 Tahun 2018. Pembelajaran bahasa Indonesia yang tertuang dalam kurikulum 2013 diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang terjadi di dalam kelas, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik dalam lisan maupun tulisan.

Pembelajaran menulis pada siswa merupakan salah satu di antara keterampilan berbahasa yang penting diajarkan kepada siswa, seperti mengungkapkan sebuah ide, pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau karangan, serta dalam menulis juga dapat mengembangkan daya pikir dan

keaktivitas seorang siswa. Tarigan (2008, dalam Himawati, A., dkk., 2017) berpendapat bahwa, menulis ialah melukis atau menurunkan suatu lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dimana dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain pun dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut yang berarti mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki banyak jenis kegiatan dalam menulis yang digolongkan dalam kegiatan menulis fiksi maupun nonfiksi. Yunita, dkk (2016 dalam Himawati, A., dkk., 2017) berpendapat bahwa tulisan fiksi merupakan sebuah tulisan yang bersumber dari ide/gagasan pengarang melalui proses rancangan kreatif dan imajinatif seperti menulis pantun, puisi, prosa dan drama. Sedangkan tulisan nonfiksi merupakan sebuah tulisan yang didasarkan pada kenyataan empiris atau fakta tertentu berupa tulisan ilmiah, seperti buku-buku pelajaran. Tulisan-tulisan fiksi dan nonfiksi bisa disebut sebagai sastra. Unsur-unsur yang terdapat di dalam sastra seperti tokoh, penokohan, alur cerita, latar cerita di dalam prosa, unsur bentuk dan makna pantun, unsur bentuk dan makna puisi, dialog dan teks pelengkap di dalam drama tidak dapat terpisahkan, karena itu semua merupakan suatu susunan yang padu sebagai suatu karya cipta yang indah di dalam kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Suryaman 2010 dalam Tyas, D. M., 2013). Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di Sekolah Dasar (SD) lebih diarahkan agar siswa mampu dan terampil dalam menggunakan bahasa Indonesia secara komunikatif.

Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan khususnya di Sekolah Dasar (SD) adalah menulis pantun. Sudaryat (2006 dalam Amar, 2016: hlm. 40) berpendapat bahwa pantun merupakan hasil karya sastra puisi lama berupa puisi asli yang memiliki ciri bentuknya terdiri atas empat baris se bait dengan rumus sajak a-b-a-b. Pada setiap baris terdiri atas 8-12 suku kata, yang dimana pada baris pertama dan kedua berupa sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempat berupa isi. Pantun juga digunakan sebagai sarana yang baik untuk mengatahui kepedulian siswa terhadap masalah sosial yang banyak ditemui atau terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kurikulum 2013 ini, menulis

pantun memiliki tujuan untuk membuat siswa mendapatkan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas, hal ini yang dapat membantu siswa agar lebih terampil dalam berpikir kritis serta kreatif.

Namun pada kenyataannya, siswa masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk membuat sebuah pantun. Hal tersebut disampaikan pula pada penelitian yang dilakukan oleh Harumni, dkk (2013), di SDN Weru I Lamongan, bahwa pembelajaran menulis pantun masih belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu masih belum sesuai dengan ciri-ciri pantun. Bahkan siswa yang belum mampu dalam menulis pantun memiliki presentase sebesar 80% dibawah KKM. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti (2019) dari 21 siswa, hanya 5 orang siswa yang mampu membuat pantun yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan, namun sebanyak 16 orang siswa belum mampu menuliskan pantun. Dalam penelitian Widyastuti ini siswa kesulitan dan kebingungan bagaimana untuk memulai dalam membuat pantun. Dan penelitian yang dilakukan oleh Hirmawati, dkk (2017) di salah satu SD Negeri di Kabupaten Kebumen, nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 70. Dari 28 siswa, sebanyak 10 orang siswa atau 36% nya yang memiliki nilai lebih dari atau sama dengan KKM, sedangkan sebanyak 18 siswa atau 64% nya yang memiliki nilai di bawah KKM. Maka, permasalahan pada materi pantun ini adalah pantun yang siswa buat masih belum sesuai dengan ciri-ciri pantun, siswa masih belum mampu membuat pantun yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan, dan ketika diminta untuk membuat pantun siswa kebingungan untuk memulai dari mana.

Peneliti melakukan tes tertulis kepada siswa SDN 053 Cisitu sebanyak 19 orang siswa, dan di temukan bahwa di SDN 053 Cisitu terdapat permasalahan dalam menulis pantun yaitu siswa masih belum mampu membuat pantun yang sesuai dengan ciri-ciri yang terdapat di dalam pantun atau membuat pantun dengan suku kata kurang sesuai ketentuan, siswa membuat pantun dengan rima belum sesuai ketentuan a-b-a-b, siswa kurang percaya diri dalam menuangkan ide, siswa membuat pantun dengan kata-kata yang digunakannya sudah biasa didengar dalam menulis pantun sehingga menyebabkan siswa-siswa menjadi

kurang kreatif terlihat pada pantun yang dibuat siswa sama persis dan terdapat seorang siswa yang masih belum mampu membuat pantun. Selain itu siswa juga masih belum mampu membuat pantun yang berirama hal tersebut terlihat ketika siswa diminta untuk melengkapi pantun yang rumpang, siswa masih kurang tepat dalam memilih kalimat rumpang tersebut. Diperoleh data sebanyak 3 siswa atau 16% masih belum mampu membuat pantun, sebanyak 2 siswa atau 11% membuat pantun dengan suku kata yang kurang dari 8-12 suku kata dan masih belum berirama, sebanyak 3 siswa atau 16% yang masih belum mampu membuat pantun dan masih belum mampu mengerjakan pantun yang rumpang, sebanyak 3 siswa atau 16% yang masih belum mampu membuat pantun yang berirama, sebanyak 2 siswa atau 11% membuat pantun dengan suku kata yang kurang dari 8-12 suku kata, membuat pantun dengan kata-kata yang biasa di dengar dan kurang kreatif serta belum mampu membuat pantun yang berirama, sebanyak 4 siswa atau 20% belum mampu membuat pantun yang berirama dan kata-kata yang digunakan biasa di dengar sehingga kurang kreatif, sebanyak 1 siswa atau 5% membuat pantun dengan suku kata yang kurang dari 8-12 suku kata, serta 1 siswa atau 5% kurang kreatif karena menggunakan kata-kata yang sudah biasa di dengar.

Dari beberapa permasalahan di atas, hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Winata, dkk (2020) faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam keterampilan menulis pantun terutama di SD An Namiroh yaitu siswa kurang percaya diri dalam menuangkan ide, siswa kesulitan dalam pemilihan kata, siswa kurang memahami ketentuan yang terdapat di dalam menulis pantun, siswa mengalami kesulitan dalam menyusun pantun yang bersajak atau berima a-b-a-b, kurangnya siswa berlatih menulis pantun yang mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam menulis pantun, kata-kata yang digunakannya pun kata-kata yang sudah biasa didengar dalam menulis pantun sehingga menyebabkan siswa-siswa menjadi kurang kreatif. Selain permasalahan yang timbul dari siswa, adapun masalah yang timbul dari guru, seperti ketika mempelajari keterampilan menulis pantun, terkadang dijumpai juga guru yang kurang profesional dalam mengajar seperti yang telah di kemukakan oleh

Hirmawati, dkk (2017) kurangnya variasi guru dalam menggunakan model/metode/strategi yang mengakibatkan siswa menjadi kurang maksimal dalam menerima materi pelajaran, pembelajaran hanya bersifat verbal tanpa memberikan contoh-contoh terlebih dahulu kepada siswa mengenai cara menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pada pantun sehingga menyebabkan rendahnya tingkat ketertarikan siswa dalam menulis pantun.

Hal tersebut tentunya menjadi PR bagi guru untuk dapat membuat siswa menjadi tertarik dengan pantun. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur dan menemukan bahwa di SDN 053 Cisitu Kota Bandung terdapat modul yang kurang sesuai dengan komponen modul dan karakteristik modul yang seharusnya. Dimana modul tersebut penjelasan materi yang dipaparkan hanya sedikit, serta tidak terdapat petunjuk penggunaan modul dan informasi modul yang jelas. Hal tersebut lah yang membuat rendahnya kemampuan siswa dalam menulis pantun di SDN 053 Cisitu Kota Bandung, siswa menjadi kurang kreatif dan terampil dalam menulis pantun.

Melihat saat ini perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru harus membuat sesuatu media sebagai bahan belajar mandiri yang dapat memperkaya pengalaman belajar bagi siswa dan membantu kesiapan siswa untuk menerima materi yang akan diajarkan dipertemuan berikutnya. Media pembelajaran mandiri memiliki ciri *self instructional* (mempelajari diri sendiri), *self contained* (satu kesatuan), *stand alone* (berdiri sendiri), *adaptive* (penyesuaian) dan *user friendly* (bersahabat) (dalam Depdiknas,2008). Salah satu media sebagai sumber belajar yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri tanpa hadirnya guru secara langsung dan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran mandiri yaitu modul. Prastowo (2011 dalam Awalludin, 2017: hlm. 123) berpendapat bahwa modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar dengan mandiri tanpa atau dengan bimbingan dari guru.

Modul membuat siswa dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang dibahas pada setiap satuan modul. Modul yang biasa siswa gunakan merupakan modul cetak yang cenderung bersifat informatif, terdapat berbagai gambar sederhana dan berisikan soal-soal latihan. Namun di

era industry 4.0 ini, semua kalangan dituntut untuk terus mengembangkan kompetensi terutama dalam aspek IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Guru dituntut untuk dapat berproses, tanggap dan kreatif dalam berbagai hal, maka guru harus membuat modul yang awalnya berbentuk cetak dapat dibuat menjadi modul digital. Jika dilihat dari manfaatnya, modul digital ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, modul digital ini pun memiliki karakteristik berupa ukuran *file* yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam *handphone* dan *flash disc*, mudah untuk dibawa dan dapat digunakan secara *off-line*.

Modul pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Mulyasa (2009 dalam Puspitasari, 2019), berpendapat mengenai kelebihan pada pembelajaran dengan menggunakan modul di antaranya fokus pada kemampuan individual siswa, terdapat control terhadap hasil belajar dengan siswa dengan penggunaan standar kompetensi di setiap modul yang harus dicapai oleh masing-masing siswa, adanya relevansi kurikulum yang ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya sehingga siswa dapat mengetahui ketertarikan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperolehnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa modul digital untuk melatih menulis pantun pada siswa khususnya pada siswa kelas lima Sekolah Dasar (SD) karena, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018, pembelajaran pantun di Sekolah Dasar (SD) ini berada di kelas V Sekolah Dasar (SD). Maka dari itu peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Modul Digital dalam Pembelajaran Menulis Pantun di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah umum penelitian ini:

Bagaimana bentuk modul digital dalam pembelajaran menulis pantun di Sekolah Dasar?

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan rumusan masalah umum diatas, berikut beberapa pertanyaan penelitian:

1. Bagaimanakah hasil analisis kebutuhan belajar siswa dalam menulis pantun di SDN 053 Cisitu?
2. Bagaimanakah desain modul digital dalam pembelajaran menulis pantun?
3. Bagaimanakah pendapat ahli terhadap modul digital pembelajaran menulis pantun?
4. Bagaimanakah pendapat siswa dan guru terhadap modul digital pembelajaran menulis pantun?
5. Bagaimanakah hasil modul final setelah mendapatkan masukan dari para ahli media, ahli materi, guru dan siswa terhadap pengembangan modul digital dalam pembelajaran menulis pantun di SDN 053 Cisitu?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Berdasarkan judul dan rumusan masalah sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar berupa modul digital pada pembelajaran menulis pantun khususnya di kelas V sekolah dasar yang nantinya dapat digunakan oleh guru sebagai sumber belajar dan referensi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan belajar siswa dalam menulis pantun di SDN 053 Cisitu.
2. Mendeskripsikan desain modul digital dalam pembelajaran menulis pantun.
3. Mendeskripsikan pendapat ahli terhadap modul digital pembelajaran menulis pantun.

4. Mendeskripsikan pendapat siswa dan guru terhadap modul digital pembelajaran menulis pantun.
5. Mendeskripsikan hasil modul final setelah mendapatkan masukan dari para ahli media, ahli materi, guru dan siswa terhadap pengembangan modul digital dalam pembelajaran menulis pantun di SDN 053 Cisitu.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di dalam dunia pendidikan khususnya di pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Selain itu, dapat menambah wawasan siswa terhadap materi pantun.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan mengenai mengembangkan modul digital khususnya pada materi pantun yang dapat digunakan dalam meningkatkan menulis pantun pada siswa.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam pengembangan modul terutama modul digital agar dapat meningkatkan kualitas atau mutu sekolah kearah yang lebih baik, demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Pendidik (Guru)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan modul digital khususnya dalam menulis pantun, dan diharapkan dengan adanya modul digital ini guru menjadi lebih menguasai materi pantun.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi buku panduan bagi siswa yang dengan mudah dapat diakses kapan saja dan dimana saja, selain itu juga dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami isi materi pantun maka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman

dalam menulis pantun pada siswa sehingga siswa dapat menciptakan sebuah pantun yang indah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab satu ini merupakan bagian awal yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan laporan penelitian.

2. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab dua dijabarkan kajian-kajian yang dilakukan secara deskriptif, teori serta konsep yang relevan dengan penelitian ini.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab tiga ini dijabarkan metodologi penelitian yang digunakan, diantaranya memuat metode penelitian, desain dan prosedur penelitian, partisipan dalam penelitian ini, teknik mengumpulkan dan menganalisis data yang telah didapatkan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design And Development* dengan model PPE. Model pengembangan PPE ini terdapat tiga prosedur yang perlu dilakukan, yaitu *Planning, Production and Evaluation*.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab empat ini untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah, baik rumusan masalah umum dan khusus, pada bab ini berisi proses pengembangan media, hasil pengembangan media dan keterbatasan penelitian.

5. BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bab lima ini berisikan pemaparan simpulan dan rekomendasi hasil penelitian untuk memaparkan kembali secara singkat mengenai hasil temuan yang didapatkan dari penelitian.