

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara baik dan benar. Pelajaran Bahasa Indonesia fokus pada empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan reseptif (mendengarkan dan membaca) dan keterampilan produktif (menulis dan berbicara). Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai contoh, kemampuan mendengarkan yang baik akan mempengaruhi kemampuan berbicara dan menulis yang lebih baik. Sebaliknya, kemampuan menulis yang baik juga akan mempengaruhi kemampuan menyimak dan membaca yang lebih baik. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia harus memperhatikan semua keterampilan berbahasa secara seimbang.

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari keempat keterampilan bahasa yang penting dikuasai siswa karena memiliki peran yang signifikan. Setiap individu memiliki ide-ide yang dapat digunakan sebagai bahan untuk menulis (Mulyati, 2015; Sulistiyowati, 2017). Tarigan (2013) berpendapat menulis merupakan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, bukan melalui tatap muka dengan orang lain. Dalam perkembangannya, menulis tidak hanya sekedar mengungkapkan ide melalui tulisan, tetapi telah menjadi pilihan untuk mengaktualisasikan diri, membangun rasa percaya diri, dan media untuk berkreasi (Nurjannah dan Fitriani, 2019; Tarigan, 2013).

Siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam menulis, dan ada beberapa masalah yang dihadapi siswa. Masalah tersebut meliputi takut untuk memulai, tidak tahu kapan harus memulai, kesulitan dalam pengorganisasian, dan kesulitan dalam penggunaan bahasa (Lestari, 2019; Tarigan, 2013; Trismanto, 2017). Selain itu, tidak semua siswa mampu mengekspresikan dan mengungkapkan gagasan atau ide secara tertulis. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut agar siswa dapat menulis dengan lebih mudah dan efektif.

Kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar ialah menulis karangan narasi. Keraf (dalam Lestari, 2019) menyatakan bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada para pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Karangan narasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan detail tentang peristiwa yang telah terjadi agar pembaca dapat membayangkan dan merasakan pengalaman tersebut. Perlu diingat bahwa karangan narasi harus disusun secara teratur dengan mengikuti urutan waktu yang benar.

Dalam menulis karangan narasi, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran tersebut harus mampu menghubungkan ide-ide (Dalman, 2015; Mulyati, 2015) atau pokok pikiran sehingga dapat memicu kreativitas siswa (Muhaimin, 2017; Mulyasa, 2019) dan mendorong mereka untuk menuliskan karangan berdasarkan pemikiran mereka sendiri. Salah satu media yang mampu menghubungkan ide-ide atau pokok pikiran suatu karangan adalah media *mind mapping*. Menurut Buzan (2013), *mind mapping* merupakan sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa yang sebenarnya ada dalam otak manusia yang luar biasa. Dengan menggunakan media *mind mapping*, siswa dapat mengorganisir ide-ide mereka dengan lebih terstruktur dan sistematis, sehingga dapat memudahkan mereka dalam menulis karangan narasi yang kreatif dan berkualitas.

Media *mind mapping* diharapkan dapat membantu siswa untuk mengurutkan kronologi suatu peristiwa, kejadian, masalah atau solusi. Hal ini juga sejalan dengan perlunya pembelajaran berbasis digital di sekolah, terutama karena dampak dari era digitalisasi pembelajaran. Melalui pembelajaran digital, siswa dapat terbiasa dan lebih kreatif dalam menghasilkan karya digital, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi (Kurniawan dan Sriyanto, 2022; Rohman, 2018). Pendidikan pada abad ke-21, yaitu era teknologi dan informasi, masih menekankan pentingnya keterampilan menulis. Siswa diharapkan mampu mengungkapkan ide-ide mereka tidak hanya dalam bentuk teks tertulis konvensional, tetapi juga menggunakan platform digital dan teknologi. Mereka tidak hanya diharapkan sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai kontributor dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, kemahiran menulis

menjadi kunci dalam era informasi ini. Pemanfaatan aplikasi Canva dapat membantu siswa SD dalam menulis dengan cara yang lebih menarik dan kreatif (Dalman, 2015; Nugraha dan Febriyanto, 2021). Dengan Canva, siswa dapat membuat gambar, grafik, dan desain visual lainnya untuk menyertakan dalam tulisan mereka. Ini tidak hanya membuat tulisan mereka lebih menarik, tetapi juga dapat membantu siswa memahami konsep dan ide yang sedang mereka tulis dengan lebih baik.

Canva sebuah aplikasi yang mendukung pembelajaran berbasis digital dengan akses yang mudah melalui *smartphone* sehingga siswa dapat menerapkan media *mind mapping* untuk menulis karangan narasi dan mengurangi penggunaan kertas (Hanafi, 2020; Wulandari dan Mudinillah, 2022). Penggunaan Canva juga dapat membuat siswa terampil dalam menghasilkan karya dan mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak, sehingga penerapan pembelajaran digital akan membawa banyak manfaat pada siswa (Wulandari dan Mudinillah, 2022). Dalam penggunaan Canva, siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengurutkan kronologi suatu peristiwa, kejadian, masalah, maupun solusinya secara visual sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Dengan demikian, aplikasi Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran kreatif dan inovatif di era digital.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu SD di Kabupaten Bandung, ditemukan bahwa kemampuan siswa kelas IV dalam menulis karangan narasi masih belum sempurna. Siswa masih memerlukan bimbingan untuk menentukan isi tulisan dan menulis secara kreatif. Mereka kesulitan dalam mengungkapkan ide-ide dalam pikiran dan struktur penulisan karangan narasi masih belum teratur. Oleh karena itu, media *mind mapping* yang dibantu dengan aplikasi Canva dianggap sebagai solusi yang tepat untuk membantu mengembangkan kreativitas siswa dalam menulis karangan narasi.

Menurut beberapa penelitian yang sudah dilakukan, pembelajaran dengan menerapkan media *mind mapping* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2021) dengan judul “Peningkatan keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media *mind mapping* pada murid kelas IV-C SDIT As Sunnah Makassar” yang

menyatakan bahwa ada peningkatan dalam kualitas proses pembelajaran menulis narasi setelah diadakan penelitian tindakan kelas dengan media *mind mapping*. Bahwa siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 90 atau berada dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, dipandang bahwa media *mind mapping* dianggap menarik dan layak untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media *mind mapping* dengan bantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan metode kuasi eksperimen dengan judul “Pengaruh Media *Mind Mapping* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Siswa Kelas IV Menulis Karangan Narasi”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah media *mind mapping* berbantuan aplikasi Canva dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan antara kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV yang menggunakan media *mind mapping* berbantuan aplikasi Canva dengan media *flashcard*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh media *mind mapping* berbantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Mengukur perbedaan kemampuan menulis karangan narasi antara siswa kelas IV yang menggunakan media *mind mapping* dengan media *flashcard*.

1.4. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat yang luas bagi banyak pihak dan memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penelitian ini, yang dilaksanakan di kelas IV sekolah dasar, memiliki beberapa manfaat yang di antaranya adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Dalam penelitian ini siswa akan mendapatkan manfaat dengan menggunakan media *mind mapping* yang didukung oleh media digital dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Dengan variasi media *mind mapping* tersebut, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan untuk mengekspresikan ide, berpikir secara kritis dan logis.

2) Bagi Guru

Dalam penelitian ini, guru akan mendapatkan manfaat dengan memperluas wawasan tentang variasi media pembelajaran, meningkatkan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menulis karangan narasi, dan meningkatkan pengelolaan kelas agar lebih efektif.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi sekolah yang bersangkutan.

4) Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini, hasil yang diperoleh akan memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti mengenai penelitian kuasi-eksperimen dan media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat digunakan sebagai bekal dalam melaksanakan tugasnya di masa mendatang dalam mendidik siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi, tentunya ada pembahasan mengenai struktur organisasi skripsi yang menjelaskan tentang urutan penulisan dari setiap bab. Berikut adalah urutan penulisannya:

BAB I Pendahuluan, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, yang berisi tentang kerangka penulisan landasan teori dasar dalam penelitian.

BAB III Metode Penelitian, yang menjelaskan tentang Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Temuan Penelitian dan Pembahasan, yang menguraikan tentang Hasil Pengolahan Data dan Temuan.

BAB V Kesimpulan dan Saran, yang disajikan dalam bab ini adalah penafsiran terkait hasil analisis temuan penelitian, implikasi dan rekomendasi.