

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar pendidikan untuk semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perguruan Tinggi (PT). Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar siswa terampil dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Pada hakikatnya fungsi utama bahasa ialah sebagai alat komunikasi. Natalia (2017:75) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa ditujukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir, mengungkapkan gagasan, pikiran, perasaan, pendapat, menyampaikan sebuah informasi berdasarkan peristiwa, dan menambah wawasan.

Simanungkalit (2019:2) berpendapat bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki individu. Senada dengan pendapat tersebut, Simanungkalit (2019:2) juga menyatakan bahwa pengembangan kemampuan seseorang melalui berbagai fungsi bahasa yaitu, sebagai sarana komunikasi, sarana berfikir atau bernalar, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terkandung empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa sebagai bekal dalam pengembangan diri pada jenjang yang lebih tinggi.

Septiaji (2019:97) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa merupakan keterampilan yang melibatkan kelima panca indera yang meliputi keterampilan

menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan berbahasa sesuai dengan pendapat Septiaji (2019:97) memiliki karakteristik khusus yang dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu keterampilan reseptif yang bersifat menerima (menyimak dan membaca), serta keterampilan produktif yang bersifat menghasilkan (berbicara dan menulis). Simanungkalit (2019:3) berpendapat bahwa keterampilan berbahasa Indonesia merupakan sesuatu yang penting untuk dikuasai oleh setiap orang.

Keterampilan berbahasa Indonesia berfungsi untuk memahami sesuatu dari hasil menyimak, yang kemudian dilanjutkan dengan berbicara, membaca, dan menulis yang dijadikan sebagai sarana berkomunikasi dengan orang lain baik secara lisan maupun tulisan (Simanungkalit (2019:3)). Yudianda (2020:301) berpendapat bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit untuk dikuasai. Hal ini diperkuat berdasar hasil penelitian Yudianda (2020-302) yang menyatakan beberapa siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, karena hampir seluruh teks yang dipelajari menuntutnya untuk melakukan kegiatan membaca dan menulis.

Dalman (2020:3) berpendapat bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan atau informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat bantu atau mediana. Dalman (2020:3-4) menambahkan bahwa menulis merupakan kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat dengan tujuan untuk disampaikan

kepada orang lain, sehingga orang lain dapat memahaminya. Kegiatan menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan, media yang digunakan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Dalam melakukan kegiatan menulis, penulis tidak dapat melakukan secara berangan-angan. Oleh karena itu, keterampilan menulis seseorang sebaiknya dipelajari sejak dini Setyaningsih (2013:2).

Kemampuan menulis yang dimiliki siswa SD dibedakan menjadi dua tahap yaitu, tahap pembelajaran menulis di kelas awal (kelas I, II, dan III) dan tahap pembelajaran menulis di kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI). Setyaningsih (2013:2) menyatakan bahwa pada tahap pembelajaran menulis di kelas awal, siswa dikenalkan dan dilatih untuk menulis huruf sederhana. Sedangkan pada tahap pembelajaran menulis di kelas tinggi, siswa difokuskan pada menulis berbagai macam karangan seperti narasi, argumentasi, deskripsi, dan eksposisi. Pembelajaran menulis di kelas awal diorientasikan pada kemampuan menulis mekanik. Dalam hal ini siswa dilatih untuk menuliskan simbol-simbol atau lambang-lambang tulis yang apabila dirangkaikan dalam sebuah kata, maka simbol atau lambang tersebut menjadi lebih bermakna.

Keterampilan menulis huruf tegak bersambung dipelajari di kelas I dan kelas II SD, yang kemudian dapat dilanjutkan di kelas III. Pembelajaran menulis huruf tegak bersambung pada kelas II SD terdapat pada tema 6, sub tema 1, dan pembelajaran ke-2. Secara rinci terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 4.7 “Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik atau tanda

koma pada suatu kalimat dan tanda tanya pada kalimat tanya. Sesuai dengan Kompetensi Dasar 4.7, selain belajar mengenal dan menulis huruf tegak bersambung siswa kelas II juga akan memahami dalam penggunaan huruf kapital serta tanda baca dalam sebuah kalimat.

Pembelajaran menulis huruf tegak bersambung dapat melatih kemampuan berpikir dan mengasah motorik halus pada siswa. Kegiatan menulis huruf tegak bersambung akan merangsang kerja otak siswa, terutama otak kanan yang merupakan tempat mengatur berbagai macam seni atau estetika. Kemampuan otak siswa usia SD terutama di kelas awal sedang berkembang dengan sangat baik. Secara tidak langsung pembelajaran menulis huruf tegak bersambung juga mengajarkan ketelitian, kerapian, kesabaran, dan kekreatifan kepada siswa. Melalui huruf tegak bersambung tulisan yang dihasilkan oleh siswa juga lebih rapi, sehingga mudah dibaca oleh orang lain. Hal tersebut dikarenakan melalui kegiatan menulis huruf tegak bersambung, siswa akan berusaha menulis pada posisi baris yang terdapat di buku tulis halus.

Buku tulis halus merupakan media yang digunakan untuk menulis huruf tegak bersambung. Dalam buku tulis halus terdapat enam baris yang digunakan sebagai tempat merangkai huruf. Melalui enam baris tersebut, dapat membantu dan mempermudah siswa dalam menulis huruf tegak bersambung dengan benar. Setyaningsih (2013:4-5) berpendapat bahwa secara umum hasil tulisan siswa kelas awal dalam menulis huruf tegak bersambung masih kurang rapi sehingga sulit untuk dibaca, terdapat huruf yang putus-putus di dalam satu kalimat, serta keluar dari garis yang terdapat di buku tulis halus.

Bersumber pada kegiatan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas II di SD Negeri 2 Donorojo, terdapat beberapa permasalahan yang dimiliki siswa ketika menulis huruf tegak bersambung, diantaranya ialah: 1) siswa kurang memahami tata cara menulis huruf tegak bersambung; 2) siswa masih kurang memahami huruf-huruf yang ditulis diatas garis atau ditulis hingga ke bawah garis pada buku tulis halus; 3) siswa masih kesulitan dalam merangkaikan huruf dalam sebuah kalimat; dan 4) siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran karena belum terdapat minat untuk belajar menulis huruf tegak bersambung. Peneliti melakukan kegiatan observasi terhadap siswa bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam menulis huruf tegak bersambung.

Kegiatan observasi dilaksanakan dengan melihat kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran menulis huruf tegak bersambung berlangsung. Ketika kegiatan observasi, siswa memperoleh pembelajaran menulis sebuah kalimat menggunakan huruf tegak bersambung dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital atau tanda baca. Akan tetapi terdapat siswa yang terlihat belum melakukan kegiatan belajar menulis huruf tegak bersambung. Melalui kegiatan observasi, diketahui bahwa terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar menulis huruf tegak bersambung. Dalam hal ini, siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran atau melakukan kegiatan belajar menulis huruf tegak bersambung. Melihat fakta tersebut, maka diperlukan sebuah media atau metode pembelajaran yang dapat

menarik perhatian atau minat siswa ketika pembelajaran menulis huruf tegak bersambung.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa Rahma (2019:89). Apabila siswa sudah berminat dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung, maka kesulitan yang dimiliki siswa juga dapat diminimalisir. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa, dapat meminimalisir kesulitan-kesulitan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung. Astuti, dkk (2018:2) dalam *International Journal of Indonesian Education and Teaching* menyatakan bahwa “*Media is one of factors that can make a learning process is going effectively*”. Berdasar pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media merupakan salah satu faktor yang dapat membuat suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media dapat menciptakan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Djo (2021:34) berpendapat bahwa pembelajaran yang menarik bagi siswa SD kelas awal ialah pembelajaran berbasis permainan. Djo (2021:34) juga menyatakan bahwa melalui sebuah permainan siswa mengerti akan arti kebersamaan sehingga tidak bersikap menang sendiri, dapat menerima kekalahan, dan tidak akan sombong apabila menang dalam permainan. Penelitian dilakukan pada anak usia SD tepatnya pada siswa kelas II. Karakteristik siswa kelas II di SD Negeri 2 Donorojo sesuai dengan tahap

perkembangan, yaitu senang dalam pembelajaran yang berbasis permainan. Ambarsari (2020:5) berpendapat bahwa tahap perkembangan siswa usia SD memiliki sifat khas yaitu senang bermain secara berkelompok dengan teman sebaya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat siswa lebih berminat dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung ialah media permainan ular tangga. Karena berbasis permainan yang dilakukan secara berkelompok, media ular tangga diharapkan efektif untuk membuat siswa lebih berminat dan melatih keterampilan siswa dalam belajar menulis huruf tegak bersambung.

Ambarsari (2020:6-7) menyatakan bahwa tujuan dari penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran ialah untuk meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan semangat siswa, meningkatkan keterampilan siswa, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sesuai dengan pernyataan tersebut, salah satu manfaat penggunaan media permainan ular tangga ialah memberikan motivasi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran menulis huruf tegak bersambung. Apabila siswa merasa senang dalam pembelajaran, maka minat siswa untuk belajar juga semakin baik. Penggunaan media permainan ular tangga diharapkan dapat membuat siswa lebih berminat dalam belajar menulis huruf tegak bersambung.

Penggunaan media permainan ular tangga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran menuntut siswa untuk melakukan kegiatan bermain, membaca soal, dan menulis jawaban. Dalam membuat siswa lebih berminat untuk belajar menulis huruf

tegak bersambung, dalam media permainan ular tangga terdapat beberapa pertanyaan atau perintah yang harus dijawab atau diselesaikan dengan cara siswa melakukan kegiatan menulis menggunakan huruf tegak bersambung. Selain terdapat pertanyaan, di dalam media ular tangga juga dilengkapi dengan gambar yang dapat menarik perhatian siswa.

Sesuai dengan kegiatan observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas II di SD Negeri 2 Donorojo dapat diketahui bahwa siswa belum berminat untuk belajar menulis huruf tegak bersambung. Belum adanya minat siswa dalam belajar menulis huruf tegak bersambung dikarenakan pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu perlu digunakan media pembelajaran yang berbasis permainan dengan tujuan untuk membuat siswa menjadi lebih berminat dalam belajar menulis huruf tegak bersambung. Sesuai dengan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait minat siswa terhadap aktivitas belajar menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengambil judul penelitian “Minat Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Donorojo Dalam Menulis Menggunakan Huruf Tegak Bersambung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang diambil dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa perihal tata cara dalam menulis huruf tegak bersambung masih terbatas.

2. Kurangnya kemampuan menulis huruf tegak bersambung siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo.
3. Minat siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo dalam menulis huruf tegak bersambung masih kurang.
4. Siswa kelas II belum terbiasa dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung.
5. Kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan buku tulis halus.
6. Terdapat siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo yang kesulitan dalam menulis huruf tegak bersambung.
7. Kurang bervariasi dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung.

### **C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti. Pembatasan masalah ini bertujuan agar pembahasan tidak terlalu luas, sehingga tidak terlepas dari tema yang akan dibahas. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dengan hal-hal sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo.
2. Objek penelitian yang akan dikaji ialah penggunaan media permainan ular tangga dengan tujuan untuk menjadikan siswa lebih berminat dalam belajar menulis huruf tegak bersambung.
3. Waktu penelitian pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung pada siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo?
2. Bagaimana minat siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo dalam belajar menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung pada siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo.
2. Untuk mengetahui minat siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo dalam belajar menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil dari penelitian, diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini dapat menambah wawasan akan fungsi media permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran.
  - b. Penelitian ini dapat menambah wawasan perihal pentingnya keterampilan menulis huruf tegak bersambung pada siswa, terutama siswa usia SD kelas awal.

c. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran menulis huruf tegak bersambung.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih berminat dalam belajar menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga. Melalui minat siswa dalam belajar menulis huruf tegak bersambung maka siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis huruf tegak bersambung.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman guru perihal pentingnya pembelajaran menulis huruf tegak bersambung, khususnya pada siswa usia SD kelas awal. Selain itu juga bermanfaat untuk menambah pengetahuan guru perihal penggunaan media permainan ular tangga sebagai sarana untuk membuat siswa lebih berminat dalam belajar menulis huruf tegak bersambung.

### c. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam memperoleh pengalaman dan wawasan perihal kegunaan media permainan ular tangga sebagai media yang digunakan untuk membuat siswa menjadi lebih berminat dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung khususnya pada siswa usia SD.