

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) di suatu negara. Perkembangan suatu negara terletak pada kualitas pelaksanaan pembelajaran di negara tersebut. Selain itu, pendidikan merupakan suatu hal yang perlu diutamakan oleh generasi sekarang. Faktor penting yang menunjang kemajuan kualitas pendidikan adalah dengan adanya pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran bahasa Indonesia SD memiliki empat keterampilan dalam berbahasa yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik, yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan ini merupakan satu kesatuan yang utuh. Kemahiran tersebut perlu diasah oleh peserta didik, terlebih lagi dalam menulis.

Menulis adalah kecapakan berbahasa yang sudah ada dan dilakukan sejak jenjang SD hingga perguruan tinggi nantinya. Peserta didik dapat menuangkan segala ide, perasaan dan gagasannya melalui menulis. Keterampilan menulis tidak mudah dikuasai oleh peserta didik, mereka memerlukan waktu untuk mengasah kemampuan yang dimiliki dengan cara terus berlatih secara rutin.

Penggunaan model pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL adalah model pembelajaran yang memberikan stimulus kepada peserta didik melalui sebuah masalah agar mereka dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Pengaplikasian media ajar juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Pendayagunaan alat pembelajaran akan mengefektifkan proses pembelajaran dan memudahkan menyampaikan materi ajar. Alat peraga yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik dalam belajar.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan media *flash card*. *Flash card* adalah sebuah kartu yang berisikan gambar-gambar dari sebuah cerita guna untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita. *Flash card* merupakan alat visual yang mampu memacu pemahaman, memperkuat daya ingat, juga membangkitkan semangat peserta didik dan memberikan koneksi antara materi dengan benda nyata.

Ketika melaksanakan observasi tanggal 17 November 2023 di SD Negeri 01 Alahan Panjang, selama proses pembelajaran bahasa Indonesia ditemukan bahwa 1) model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model ceramah, 2) media yang digunakan kurang bervariasi, 3)

Kurangnya keterampilan peserta didik dalam mengolah kata menjadi kalimat, dan 4) minimnya kosakata yang dimiliki oleh peserta didik.

Selanjutnya dilakukan wawancara dengan guru kelas IV yaitu Gusriwati, S.Pd dan diperoleh informasi sebagai berikut 1) hasil belajar peserta didik masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran di sekolah bertumpu pada aktivitas guru. Akibatnya peserta didik cenderung tidak terlibat aktif dalam belajar dan minimnya interaksi dengan guru.

Tabel1. Nilai Rata–rata Assesment Sumatif Tengah Semester Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Alahan Panjang Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Tuntas	Tidak Tuntas
IV	27 Orang	70	11 Orang	16 Orang
Persentase			40,75%	59,25%

Sumber: Guru Kelas IV

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai *assesment* sumatif tengah semester. Terdapat 16 dari 27 peserta didik yang nilainya di bawah KKTP yaitu 70. Ini artinya hanya ada 11 orang peserta didik yang mencapai KKTP. Nilai *assesment* sumatif tengah semester, semester 1 bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 Alahan Panjang Tahun Ajaran 2023/2024 dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa 16 orang atau 59,25% peserta didik dikategorikan belum mencapai KKTP. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang baik. Dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Alahan Panjang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih model ceramah.
2. Media yang digunakan kurang bervariasi
3. Kurangnya keterampilan peserta didik dalam mengolah kata menjadi kalimat.
4. Minimnya kosakata yang dimiliki oleh peserta didik.
5. Hasil belajar peserta didik di bawah KKTP.

C. Batasan Masalah

Mengingatnya batasan masalah di atas maka, skripsi ini dibatasi pada “Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media *Flash Cards* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Alahan Panjang”. Capaian Pembelajaran (CP): Peserta didik dapat mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung. Tujuan Pembelajaran (TP): 4.7 peserta didik menyajikan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang terperinci dan akurat dengan topik yang beragam ke dalam teks narasi. Namun dalam hal ini penulis hanya

berfokus pada keterampilan menulis teks cerita peserta didik melalui model PBL berbantuan media *flash card* di SD Negeri 01 Alahan Panjang.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan dari permasalahan ini yaitu :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran keterampilan menulis peserta didik kelas IV menggunakan model PBL dengan media *flash card* SD Negeri 01 Alahan Panjang?
2. Bagaimanakah peningkatan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model PBL dengan media *flash card* SD Negeri 01 Alahan Panjang?

Untuk mencapai sasaran yang diinginkan pada perumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan model PBL dengan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 01 Alahan Panjang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan menulis peserta didik kelas IV menggunakan model PBL dengan media *flash card* SD Negeri 01 Alahan Panjang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV menggunakan model PBL dengan media *flash card* SD Negeri 01 Alahan Panjang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya akan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan mutu belajar mengajar di sekolah, serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan sarana dan prasarana sekolah dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif.

2. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dan masukan tentang penggunaan media *flash card* sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dan akan mempermudah proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Manfaat yang dapat diberikan kepada peserta didik adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengembangkan ide yang dimiliki, juga meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis.

4. Bagi Peneliti Lain

Selain bermanfaat bagi kepala sekolah, guru, dan peserta didik, penelitian ini juga bermanfaat bagi penelitian lain diantaranya adalah sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.