

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi utama manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar (SD) maupun sekolah menengah. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu menguasai empat keterampilan berbahasa Indonesia, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Penguasaan keempat keterampilan tersebut merupakan keterampilan dasar yang diajarkan di sekolah dasar. Salah satu dari empat keterampilan tersebut ada keterampilan menyimak.

Keterampilan menyimak di sekolah dasar merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia. Menyimak merupakan suatu proses dalam pengetahuan berbahasa yang memerlukan tingkat perhatian cukup tinggi agar bisa memahami dan menangkap isi dari bahan simakan yang telah didengarkan. Menyimak bukan hanya dilakukan dengan perintah mendengarkan saja, tetapi menyimak harus dilakukan dengan penuh konsentrasi agar dapat menangkap makna dan isi yang disampaikan oleh pembicara. Meskipun menyimak sudah dilakukan dengan penuh konsentrasi, namun masih saja siswa susah untuk menangkap makna dan isi yang disampaikan oleh guru, khususnya menyimak pada pembelajaran materi pantun.

Pantun merupakan jenis karangan yang berbentuk puisi yang memiliki ciri-ciri tertentu, pantun termasuk puisi lama yang sangat terikat pada sajak/ rima dan irama antara baris dalam bait. Menurut Pratiwi et al., (2020), pantun merupakan puisi lama yang memiliki ketentuan-ketentuan sebagai berikut : 1) terdiri atas empat baris, 2) tiap baris terdiri atas 8-12 suku kata, 3) dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya disebut isi pantun, 4) pantun mementingkan rima akhir dengan pola a-b-a-b.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V B SDN 16 Surau Gadang, pada tanggal 4 Oktober sampai 8 Oktober 2021. Dalam proses pembelajaran berlangsung, peneliti melihat bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Peneliti mendapati 1) Siswa tidak semangat belajar dan sering tidur 2) siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya 3) siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Lalu peneliti juga mengamati guru selama proses belajar mengajar berlangsung, terlihat guru belum menggunakan media dan cenderung menggunakan metode ceramah dan dikombinasi dengan tanya jawab. Melihat secara langsung proses belajar mengajar yang dilakukan guru kelas, guru tersebut membutuhkan media pembelajaran untuk menjelaskan materi pembelajaran, supaya proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester 1 2021 Kelas V B SDN 16 Surau Gadang

Kelas	Jumlah	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
V B	21	72	75	10	11

(Sumber : Wali Kelas V B SDN 16 Surau Gadang)

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V B Novrizaldi S.Pd. pada tanggal 28 Oktober 2021, bahwa Pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan buku paket kurikulum 2013 revisi 2017, guru kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan buku paket, serta kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran. Peneliti juga menemukan data hasil belajar siswa kurikulum 2013 pada ujian tengah semester 1 tahun 2021 pada V B mata pelajaran bahasa Indonesia. Dari 21 orang siswa hanya 10 orang siswa yang mencapai ketuntasan, dan 11 siswa yang nilainya di bawah KKM.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Maka media papan pantun berbasis *team quiz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pantun. Penelitian yang peneliti lakukan menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017 dengan kompetensi inti, memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang

dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda benda yang dijumpainya dirumah, di sekolah dan tempat bermain. Kompetensi dasar 3.6 yaitu menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Dengan indikator 3.6.1 Siswa mampu mengidentifikasi jenis pantun yang disajikan 3.6.1 Siswa mampu membacakan pantun dan menjelaskan isi pantun, baik secara lisan maupun tulisan

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan Pantun Berbasis *Team Quiz* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Subtema 3 Kelas V SDN 16 Surau Gadang Kota Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
2. Guru belum menggunakan media pada proses pembelajaran.
3. Siswa sering tidur dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran
4. Siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan guru.
5. Siswa sering tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini dibatasi pada pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* dalam pembelajaran bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 kelas V SDN 16 Surau Gadang Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Bagaimana proses pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 Kelas V B SDN 16 Surau Gadang Kota Padang?
- (2) Bagaimana pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 Kelas V B SDN 16 Surau Gadang Kota Padang dengan kriteria valid, praktis dan efektif?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini diuraikan untuk:

- (1) Menjelaskan proses pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 Kelas V B SDN 16 Surau Gadang Kota Padang
- (2) Mendeskripsikan pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 Kelas V B SDN 16 Surau Gadang Kota Padang dengan kriteria valid, praktis, dan efektif.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Guru dapat mengembangkan kemampuan dalam membuat media belajar yang digunakan pada proses pembelajaran.
2. Siswa diharapkan dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.
3. Peneliti lain dapat menjadi referensi dalam mengembangkan sumber belajar dalam bentuk media papan pantun.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang penggunaannya dilakukan dengan membagikan siswa menjadi 4 kelompok, dimana tiga kelompok berjumlah 5 orang dan satu kelompok berjumlah 6 orang siswa. Setiap kelompok memilih dua orang perwakilan untuk membacakan pantun yang ada pada papan pantun dan kelompok lain di minta untuk menentukan jenis pantun dan menjelaskan isi pantun yang sudah dibacakan oleh kelompok yang di depan. Media pengembangan papan pantun adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media papan lainnya yang di buat, dan dirancang dengan sekreatif mungkin agar terlihat lebih menarik dan bermakna dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan agar dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Media ini dibuat dengan menggunakan papan tripleks dan

papan *Styrofoam* serta di hiasi dengan kertas origami berwarna, pada papan tersebut di buat seperti amplop dengan 5 jenis warna berbeda untuk meletakkan pantun yang sudah di buat. Penggunaan media ini bersifat berkelompok sehingga dapat melatih siswa bekerja sama, bertanggung jawab, berdiskusi dalam kelompoknya. Peneliti membuat pengembangan media papan pantun ini untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran bahasa Indonesia materi pantun pada kelas V B SDN 16 Surau Gadang Kota Padang.

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa papan tripleks yang disatukan dengan papan *Styrofoam* yang dihiasi dengan kertas origami berwarna, kertas origami tersebut di gunting dengan lebar 10 cm dan panjang 14,5 cm sebanyak 16 lembar dan ditempelkan pada papan yang sudah di satukan dengan papan *Styrofoam*.
2. Membuat tempat pantun seperti amplop dari kertas origami yang berwarna sebanyak 16 amplop, dan ditempelkan pada papan yang sudah dilapisi dengan kertas origami. Setiap amplop yang ditempel harus sama warnanya dengan kertas origami yang sudah di tempelkan pada papan agar terlihat lebih rapi.
3. Untuk mengisi amplop yang sudah ditempelkan pada papan *Styrofoam*, guru menyiapkan berbagai jenis pantun untuk mengisi 16 kotak pada papan pantun secara acak.

4. Untuk memilih amplop pada papan pantun, guru meminta dua orang siswa perwakilan kelompoknya untuk maju kedepan dan memilih 2 warna amplop yang berbeda pada papan pantun dan membacakannya.
5. Siswa melakukan komunikasi antar kelompok untuk menentukan jawaban yang tepat.
6. Papan pantun merupakan penyampaian materi ajar menggunakan berbagai jenis pantun, dimana siswa diminta untuk menentukan jenis pantun dan menjelaskan isi pantun yang sudah dibacakan. Sehingga siswa dapat memahami perbedaan dari berbagai jenis dan isi pantun. Melalui papan pantun siswa diarahkan untuk memahami dan menjelaskan perbedaan isi antara pantun yang pertama dengan pantun yang kedua. Jadi dengan mampunya siswa menentukan jenis dan menjelaskan isi pantun, berarti mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi yang ada.



Gambar 1. Media Papan Pantun