

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi utama manusia dalam menjalani kehidupansehari-hari. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolahdasar (SD) maupun sekolah menengah. Salah satu tujuan pembelajaran bahasaIndonesia adalah agar siswa mampu menguasai empat keterampilan berbahasaIndonesia, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Penguasaan keempatketerampilan tersebut merupakan keterampilan dasar yang diajarkan disekolah dasar, salah satunya adalah keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan ide, perasaan, maupun gagasan kepada orang lain secara lisan. Pantun merupakan salah satu media agar anak bisa lebih mudah memahami nasihat hidup yang peneliti ingin terapkan. Membawakan pantun yang baik dibutuhkan keterampilan berbicara yang baik, hal ini bertujuan agar isi dari pantun yang dibacakan dapat disampaikan dengan baik kepada pendengarnya. Untuk menyampaikan isi dari pantun tersebut dibutuhkan penguasaan terhadap aspek kebahasaan dan kaidah penggunaannya, selain itu nada dan irama pembaca pantun tersebut dapat mempengaruhi persepsi pendengar dalam menangkap maksud dan makna dari pantun tersebut.

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. Moeliono (2002:728), pantun adalah bentuk puisi asli Indonesia (Melayu), tiap bait (kuplet) biasanya terdiri atas empat atau lima kata, bersajak (a-b-a-b), tiap larik terdiri atas empat kata, baris pertama dan kedua sampiran dan baris ketiga dan keempat merupakan isi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas V-A SD Negeri 107414 Lau Buluh Kabupaten Deli Serdang. Dalam proses pembelajaran berlangsung, peneliti melihat pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia diantaranya 1) siswa tidak bersemangat belajar dan tampak menguap saat mengikuti pembelajaran, 2) siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya, 3) siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Pengamatan terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat guru belum menggunakan media dan cenderung masih menerapkan metode ceramah dan mengkombinasikannya dengan tanya jawab. Melihat secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas, maka peneliti merasa guru tersebut membutuhkan media pembelajaran untuk menjelaskan materi pembelajaran, supaya proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester 1 2021 Kelas V-A SD Negeri 107414 Lau Buluh Kabupaten Deli Serdang

Kelas	Jumlah	Nilai Rata – Rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
V-A	11	70	75	5	6

(Sumber : Wali Kelas V-A SD Negeri 107414 Lau Buluh)

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V, pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan buku paket tematik 2013, Maka dari itu guru kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan buku paket seadanya, serta kurangnya penggunaan media dan jaringan internet pada proses pembelajaran di sekolah tersebut. Peneliti juga menemukan data hasil belajar siswa kurikulum 2013 pada ujian tengah semester ganjil tahun 2023 pada V mata pelajaran Tematik Bahasa Indonesia. Dari 11 orang siswa hanya 5 orang siswa yang mencapai ketuntasan, dan 6 siswa yang nilainya di bawah KKM.

Berdasarkan 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 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.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan Pantun Berbasis *Team Quiz* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Kelas V SD Negeri 107414 Lau Buluh Kabupaten Deli Serdang Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

1.2 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 tampak menguap dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran
4. Siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Papan Pantun Berbasis *Team Quiz* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Subtema 3 Kelas V SD Negeri 107414 Lau Buluh Kabupaten Deli Serdang Tahun Pembelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan dalam produk pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara kelas V SD Negeri 107414 Lau Buluh Kabupaten Deli Serdang Tahun Pembelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kepraktisan dalam produk pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara kelas V SD Negeri 107414 Lau Buluh Kabupaten Deli Serdang Tahun Pembelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini diuraikan untuk:

1. Untuk mengetahui validitas produk pengembangan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara kelas V SD Negeri 107414 Lau Buluh Kabupaten Deli Serdang Tahun Pembelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media papan pantun berbasis *team quiz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara Kelas V SD Negeri 107414 Lau Buluh Kabupaten Deli Serdang Tahun Pembelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Pengembangan

Peneliti 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.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan penelitian pengembangan produk yang dihasilkan adalah media papan pantun, dimana penggunaannya dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok memilih dua orang perwakilan untuk membacakan pantun yang ada pada papan pantun dan kelompok lain diminta 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 dibuat, dan drancang 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 *Styrofoam* serta dihiasi dengan kertas origami berwarna, pada papan tersebut dibuat seperti amplop dengan jenis warna berbeda untuk meletakkan pantun yang sudah dibuat. Penggunaan media ini bersifat berkelompok sehingga dapat melatih siswa bekerja sama, bertanggung jawab, berdiskusi dengan kelompoknya. Peneliti membuat pengembangan media papan pantun ini untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran bahasa Indonesia materi pantun pada kelas V SD Negeri 107414 Lau Buluh T/P 2022/2023 Kabupaten Deli Serdang.

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Produk berupa *Styrofoam* yang dihiasi dengan kertas origami berwarna, kertas origami tersebut digunting dengan lebar 10 cm dan panjang 14,5 cm sebanyak 16 lembar dan ditempelkan pada papan *Styrofoam*.

2. Membuat tempat pantun seperti amplop dari kertas origami yang berwarna sebanyak 16 amplop, dan ditempelkan pada papan pantun yang sudah dilapisi dengan kertas origami. Setiap amplop yang ditempel harus sama warnanya dengan kertas origami yang sudah di tempelkan pada papan *Styrofoam* agar terlihat lebih rapi.
3. Untuk mengisi amplop yang 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 2 orang siswa perwakilan kelompoknya untuk maju kedepan dan memilih 2 warna amplop yang berbeda pada papan pantun dan membacakan nya.
5. Siswa melakukan komunikasi antar kelompok untuk menentukan jawaban.