

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang wajib dimiliki oleh siswa. Tarigan (2015) juga menjelaskan bahwa kemampuan menulis akan sangat membantu siswa dalam memperluas pikiran, memperdalam pikiran, memperdalam daya tangkap, mencegah masalah yang dihadapi, dan menyusun pengalaman. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan cara berpikir harus teratur diungkapkan dalam bahasa tulis. Yang dimaksud menulis yaitu sebagai keterampilan seseorang untuk menuangkan ide, pikiran, dan pengetahuan. Menulis harus sering dilakukan terus menerus agar keterampilan menulis dapat tercapai dengan maksimal. Menulis merupakan suatu proses melahirkan tulisan yang berisikan gagasan (Sumardjo, 2007, p.75). Selain itu keterampilan menulis juga harus diajarkan kepada siswa. Keterampilan menulis tidak secara spontan langsung bisa menulis tetapi keterampilan menulis ini membutuhkan suatu pelatihan yang harus diasah terus-menerus hingga menjadi terbiasa untuk menulis. Dengan menulis siswa dapat mengenali diri untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang topik yang akan disampaikan. Dengan menulis tidak hanya menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan menulis dengan baik, tetapi siswa juga dapat mengembangkan potensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara efektif.

Salah satu keterampilan menulis yang akan digunakan penelitian oleh peneliti saat ini yaitu keterampilan menulis deskripsi. Priyatni menjelaskan (2014) yang dimaksud dengan teks deskripsi adalah teks yang menjelaskan dan memaparkan suatu objek/keadaan sehingga pembaca seolah mendengar, melihat, atau merasakan hal yang dipaparkan dan dikategorikan sebagai teks deskripsi. Alasan peneliti menggunakan keterampilan menulis deskripsi yaitu peneliti ingin mengetahui kemampuan siswa dalam menuangkan ide-ide atau imajinasi melalui tulisan. Menulis deskripsi merupakan salah satu hal penting yang perlu diterapkan di siswa sekolah dasar karena dapat meningkatkan pemikiran siswa secara logis. Menulis deskripsi dapat ditulis dari berbagai ide atau peristiwa. Selain itu juga dapat ditulis berdasarkan kejadian-kejadian dalam

kehidupan nyata. Melalui peristiwa nyata yang terjadi di kehidupan dapat dijadikan sebagai ide dalam sebuah teks deskripsi.

Berdasarkan hasil wawancara tidak tertulis dari beberapa siswa kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya yang di ambil secara acak, banyak siswa yang mendapat tugas menulis, tetapi hal yang ada di dalam pikiran mereka adalah suatu kegiatan yang membosankan dan sulit. Ada sebagian siswa yang belum bisa menulis dan ada juga kesulitan dalam penggunaan ejaan. Siswa terkadang masih kesulitan dalam menggunakan ejaan dengan tepat ketika menulis kalimat. Penggunaan huruf kapital di awal kalimat, namun ada beberapa kalimat khusus yang penulisannya menggunakan huruf kapital. Dengan adanya kesalahan penggunaan huruf kapital membuat kalimat tidak efektif.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara guru menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memotivasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Puzzle*. Menurut Alfiatun N, dkk (2013), puzzle adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar agar tercipta suatu gambar yang utuh. Dalam proses penyusunan media *puzzle* dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa akan memperoleh gambaran tentang apa yang akan mereka tulis setelah mengamati dan menyusun *puzzle*. Salah satu manfaat media *puzzle* yaitu dapat membantu siswa dalam proses pemecahan masalah.

Menulis deskripsi melalui media *puzzle* merupakan keterampilan untuk memahami gambar yang harus disusun dengan runtut terlebih dahulu berdasarkan peristiwa yang sedang berlangsung, setelah gambar disusun dengan runtut dituangkan menjadi sebuah kalimat atau sebuah paragraf sehingga membentuk suatu karangan yang utuh. Dengan menulis karangan deskripsi siswa dapat dipacu dengan menggunakan media yang menarik, agar siswa dapat mempunyai inspirasi untuk menuangkan ide menjadi sebuah karangan berdasarkan media *puzzle*. Dalam keterampilan menulis dibutuhkan dengan adanya ketelitian,kekeratifitasan,dan keruntutan antara kalimat atau paragraf satu dengan yang lainnya sehingga dapat membuat sebuah karangan yang baik dan runtut.

Menurut Rosdijati (2012:34) manfaat media *puzzle* adalah melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, melatih koordinasi mata

dan tangan, anak belajar mencocokkan keeping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan dengan memilih gambar atau bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri). Menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan daya pikir, dapat memicu atau merangsang gagasan siswa untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Selain itu menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran juga dapat membuat siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa akan memperoleh gambaran tentang apa yang akan mereka tulis dalam karangan setelah mengamati gambar *puzzle* yang sudah tersusun sehingga siswa dapat terbantu dalam menulis karangan deskripsi.

Dengan adanya permasalahan seperti yang diuraikan di atas peneliti menggunakan media pembelajaran yang berupa gambar *puzzle*. Gambar *puzzle* merupakan media yang berupa potongan-potongan gambar yang disatukan agar terbentuk gambar yang utuh. Alasan peneliti memilih media gambar *puzzle* sebagai alternatif media pembelajaran karena dengan menggunakan gambar *puzzle* ini siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media *puzzle* ini siswa akan memperoleh gambaran tentang apa yang akan mereka tulis dalam karangan setelah mengamati gambar *puzzle* yang sudah tersusun. Sehingga siswa dapat terbantu dalam menulis karangan. Penelitian lain tentang media *puzzle* juga pernah dilakukan oleh Hebbry dan Masengut pada tahun 2014 yang berjudul Penggunaan Media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN II Krikilan Gresik.

Keterampilan menulis deskripsi di kelas IV SDN krikilan Gresik sesudah menggunakan media *puzzle* berhasil dengan baik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada ketuntasan keterampilan menulis siswa yang semula hanya 61,5% meningkat menjadi 88,5%. Penggunaan media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi.

Berdasarkan permasalahan yang timbul dalam proses kegiatan diatas, peneliti mulai mempertimbangkan pembelajaran untuk menarik minat dan semangat siswa. Peneliti mencoba menggunakan media *puzzle* supaya dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan

sebuah penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan media *Puzzle* pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia tema 6 subtema 1 pembelajaran 4 pada materi keterampilan menulis deskripsi.
2. Penelitian ini difokuskan pada materi keterampilan menulis indikator terbatas pada kesuaian isi, penggunaan tata bahasa, dan kerapian tulisan.
3. Siswa kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya tahun ajaran 2021/2022.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu adakah pengaruh media *puzzle* terhadap keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap keterampilan menulis deskripsi siswa kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya

E. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang ingin diteliti :

1. Variabel bebas (X) : Media *puzzle*.
 - a. Definisi Operasional : Media *puzzle*.
Media *puzzle* adalah media pembelajaran yang terbentuk dari potongan-potongan kertas yang diacak dan disusun dijadikan satu rangkaian menjadi suatu gambar yang utuh.
 - b. Skala nominal
 - c. Indikator berfikir kritis.

2. Variabel Terikat (Y) : Menulis deskripsi.
 - a. Definisi Operasional : keterampilan menulis deskripsi. Keterampilan menulis deskripsi adalah kegiatan yang berguna untuk menuangkan ide atau peristiwa.
 - b. Skala : interval
 - c. Indikator : (1) kesesuaian isi, (2) penggunaan tata bahasa, (3) kerapian tulisan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Penelitian dengan media *puzzle* dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam menulis karangan deskripsi, karena dengan menerapkan media *puzzle* dalam pembelajaran akan membangkitkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam belajar.

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi guru dapat menambah referensi baru untuk mencapai pembelajaran yang inovatif dan menambah wawasan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
- 2) Bagi siswa dapat menambah kereatifitasan siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi dan menarik minat menulis siswa dalam penggunaan media *Puzzle*.
- 3) Bagi peneliti mendapatkan pengalaman dan pengaplikasian pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa.
- 4) Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media *Puzzle*.

