

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang perlu berinteraksi dengan manusia lain. Interaksi terasa semakin penting pada saat manusia membutuhkan ekistensi. Kegiatan interaksi ini membutuhkan alat, sarana atau media yaitu bahasa. Ketika seseorang memiliki keterampilan berbahasa dengan baik maka seseorang tersebut memiliki keterampilan berinteraksi dengan baik pula terutama dalam berkomunikasi. Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek yaitu keterampilan menyimak (mendengarkan), berbicara, membaca, dan menulis (Santoso, 2015). Pemerolehan keempat keterampilan bahasa selalu saling terkait, artinya pemerolehan keterampilan bahasa yang satu akan mendasari keterampilan lainnya. Dua jenis keterampilan yang pertama adalah keterampilan menyimak dan berbicara, keterampilan tersebut diperoleh pertama kali dalam lingkungan rumah, hal ini karena anak sejak dini telah diajarkan berbicara serta mendengarkan pembicaraan. Dua jenis keterampilan berikutnya adalah keterampilan menulis dan membaca, keterampilan ini diperoleh setelah anak memasuki bangku sekolah.

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan eksprektif, mengingat kegiatan menulis adalah bentuk kegiatan berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka (Tarigan, 2013). Hal ini dikarenakan dalam memulai suatu tulisan seseorang harus memiliki imajinasi, ide, gagasan dan kemampuan menyampaikan informasi dengan jelas sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca. Untuk menciptakan tulisan yang baik dan benar perlu juga memahami jenis tulisan dan teknik penulisan. Contohnya dalam menulis teks prosedur, penulis harus membuat

tulisan yang sesuai dengan langkah-langkahnya agar tulisannya dapat dipahami oleh pembaca dengan baik.

Dalam penerapan kurikulum merdeka pada kelas IV, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat capaian pembelajaran berupa peserta didik mampu menulis teks prosedur pada elemen menulis. Tata cara penulisan teks prosedur harus dikuasai oleh siswa, teks prosedur adalah penguraian mengenai bagaimana cara melakukan sesuatu, dapat berupa percobaan atau pengamatan. Materi ini penting untuk diajarkan agar capaian pembelajaran terlaksana.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan dan kreatifitas siswa, model pembelajaran *Make A Match* pula merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena didalamnya terdapat unsur permainan. Model Pembelajaran *Make A Match* dapat diartikan sebagai model pembelajaran dengan menerapkan permainan dimana siswa akan mencari pasangan dengan tepat, biasanya model pembelajaran *Make A Match* menggunakan media berupa kartu bergambar. Model pembelajaran *Make A Match* oleh Lorna Curran dikembangkan pada tahun 1994 untuk pertama kalinya. Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* yaitu : (1) orientasi atau penyampaian materi; (2) pembagian kelompok; (3) pembagian kartu (pasangan kartu pertanyaan dan jawaban); (4) menemukan pasangan kartu; (5) melaporkan penemuan kartu; (6) pemberian pengumuman waktu, bahwa waktu habis; (7) penyajian hasil dan (8) evaluasi hasil (huda, 2012 : 251-252).

Model pembelajaran *Make A Match* pernah diterapkan oleh Guslinda & Witri (2018) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa”. Didapatkan hasil dari penelitian sebelum penerapan model pembelajaran *Make A Match* nilai rata-rata siswa 40% (sangat kurang). Pada siklus I diulangan harian I siswa mendapatkan nilai rata-rata 65% (cukup). Pada siklus II diulangan harian II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 90% (sangat baik). Dengan demikian dapat dikatakan penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* pernah juga dilakukan oleh Sukerni (2020) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Tema Pengalamanku”. Hasilnya sebelum penerapan model pembelajaran *Make A Match* sebanyak 15 siswa dari 31 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Pada penerapan model pembelajaran *Make A Match* di siklus I didapatkan nilai rata-rata 63,84% dengan kategori “kurang”. Selanjutnya pada pertemuan di siklus II penerapan model pembelajaran *Make A Match* didapatkan hasil rata-rata nilai siswa mencapai 80,19% dengan kategori baik. Dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang dilakukan oleh Putu Sukerni memberikan dampak terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Amin dkk (2021) berjudul “Keefektifan Media Vidio Tutorial Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VI SDN 143 Impres Leko”. Hasil dari penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VI SDN 143 Impres Leko sebelum dan sesudah menggunakan vidio tutorial. Tingkat kemampuan siswa kelas IV SDN 143 Impres Leko sebelum menggunakan vidio tutorial rata-rata 60,46% menjadi 71,95% setelah menggunakan vidio tutorial dalam pembelajaran. Kesimpulannya, penerapan media pembelajaran vidio tutorial yang dilakukan oleh Muhammad Ali berdampak kepada kemampuan siswa menulis teks prosedur.

Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Islam Miftahul Falah Margoyoso dengan siswa berjumlah 14 siswa yang terdiri 6 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Diketahui selama ini pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah yang terkadang diselingi dengan diskusi kelompok. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa kurang, kondisi tersebut membuat siswa kurang berminat atau kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal yang demikian mengakibatkan siswa kurang terampil dalam membuat teks prosedur. Dapat

dilihat pada penilaian harian di kelas IV hanya 64,29% siswa yang mendapat nilai diatas KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) dengan nilai KKTP 70, dapat diartikan bahwa yang memenuhi kriteria ketercapaian belajar yaitu sebanyak 9 siswa dan selebihnya yaitu sebanyak 5 siswa belum memenuhi ketuntasan ketercapaian belajar.

Capaian pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia materi penulisan teks prosedur ini dapat tercapai dengan baik jika ada inovasi yang tepat dari guru. Melihat dari karakteristik siswa kelas IV yang masih senang bermain dapat dipastikan salah satu inovasi yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantu media permainan. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat teks prosedur.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Sederhana Dengan Metode *Make A Match* Berbantu Media Permainan Lompat Bisa Pada Kelas IV SDI Miftahul Falah Margoyoso”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana peningkatan minat belajar menulis teks prosedur sederhana menggunakan metode *Make A Match* berbantu media permainan lompat bisa pada kelas IV SD Islam Miftahul Falah Margoyoso ?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis teks prosedur sederhana menggunakan metode *Make A Match* berbantu media permainan lompat bisa pada kelas IV SD Islam Miftahul Falah Margoyoso ?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar menulis teks prosedur sederhana setelah menggunakan metode *Make A Match* berbantu media permainan lompat bisa pada kelas IV SD Islam Miftahul Falah Margoyoso.
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis teks prosedur sederhana setelah menggunakan metode *Make A Match* berbantu media permainan lompat bisa pada kelas IV SD Islam Miftahul Falah Margoyoso.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat umumnya terutama dalam dunia pendidikan sehingga mutu dari sumber daya manusia (SDM) di Indonesia benar-benar berkualitas. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan kajian mengenai model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantu media permainan serta menjadi bahan rujukan oleh siapa saja yang ingin menginovasikan model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantu media permainan dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Sekolah

Diharapkan melalui penelitian ini dapat meningkatkan mutu serta kualitas sekolah sehingga kepercayaan masyarakat terhadap sekolah meningkat.

2. Guru

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadikan tumbuhnya ide kreatif pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat serta keterampilan siswa dalam materi pembelajaran.

3. Siswa

Diharapkan dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media permainan dapat menumbuhkan minat serta keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur dan memberi kemudahan dalam mengembangkan ide tulisan.

4. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.5 Definisi Operasional

Agar kesalah pahaman istilah-istilah dapat dihindarkan, maka istilah-istilah yang digunakan diperjelas sebagai berikut :

1. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk belajar dengan perasaan sukarela, senang dan tanpa tekanan. Saat perasaan tersebut muncul dalam mempelajari suatu bidang maka dapat dikatakan minat untuk mempelajari bidang tersebut besar. Banyak faktor yang mempengaruhi siswa memiliki minat belajar seperti kegiatan belajar yang menyenangkan, materinya menarik dan masih banyak lagi

2. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang bersifat kompleks karena kegiatan menulis melibatkan berbagai aktivitas kognisi. Seseorang yang terampil menulis dapat berkomunikasi dengan baik dan jelas melalui tulisan. Sehingga pesan yang disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan dengan baik oleh pembaca. Dengan menguasai keterampilan menulis seseorang dapat menciptakan sebuah tulisan yang

bermanfaat serta menghibur, seperti menulis tentang pengetahuan, puisi, komik, novel, atrikel dan masih banyak lagi.

3. Model Pembelajaran *Make A Match*

Metode pembelajaran *Make A Match* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang didalamnya terdapat aktifitas siswa mencari jawaban dari soal yang ia dapat. Soal atau jawaban biasanya berbentuk kartu bergambar yang terlebih dahulu dipersiapkan oleh guru. Seperti halnya metode pembelajaran yang lain metode *make a match* diawali dengan penyampaian materi, kemudian belajar berkelompok dan diakhiri evaluasi. Metode pembelajaran *Make A Match* biasa dikemas dalam bentuk permainan.

4. Media Permainan Lompat Bisa

Media permainan lompat bisa merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran di kelas berupa permainan dengan cara melompati lingkaran-lingkaran. Dalam penerapannya dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu. Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan pelajaran, agar siswa aktif dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat siswa mengingat lebih lama mengenai pembelajaran yang diajarkan.

5. Teks Prosedur Sederhana

Teks prosedur sederhana adalah teks yang berbentuk uraian mengenai bagaimana cara melakukan sesuatu hanya dengan dua atau tiga langkah saja. Tujuan teks prosedur adalah menjelaskan bagaimana sesuatu dibuat atau dilakukan dengan langkah-langkah yang urut. Teks prosedur sederhana biasa dijumpai dalam kemasan mie instan, kardus obat, kardus laptop, dan kemasan makanan cepat saji.