

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI, terdapat empat elemen utama mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis digunakan untuk membentuk dasar kemampuan berbahasa dan bersastra (Alawia, 2019). Bahasa merupakan representasi nyata dari pemikiran seseorang, kemampuan ini sangat terkait dengan proses dasar bahasa. Kemampuan berbahasa terkait dengan jelasnya alur pemikiran seseorang. Aktivitas mengintensifkan latihan adalah salah satu strategi utama untuk memperoleh kemampuan tersebut. Selain membangun kemampuan berbahasa, proses tersebut juga membangun kemampuan berpikir secara keseluruhan. Bahasa Indonesia sangat penting untuk pertumbuhan siswa di sekolah dasar karena membantu siswa berpikir kreatif, mengembangkan perasaan, dan berkomunikasi dengan baik. Menulis sangat penting di antara semua keterampilan yang diajarkan di sekolah dasar.

Menulis adalah proses kreatif yang memungkinkan seseorang untuk menyampaikan gagasan mereka dalam bentuk tulisan dengan berbagai tujuan, seperti memberi tahu orang lain, meyakinkan orang lain, atau menghibur mereka (Ingriyani, 2021). Menulis adalah proses yang membutuhkan kemampuan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami, serta kemampuan untuk menggunakan kalimat yang efektif dan mudah dipahami. Untuk memastikan bahwa tulisan dipahami dan dinikmati oleh pembaca, prosedur penulisan yang baik sangat penting. Secara keseluruhan, proses menulis terdiri dari sejumlah langkah, seperti merumuskan ide secara sistematis, mengatur informasi dengan runtut, dan memilih kata-kata yang tepat untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik. Oleh karena itu, menulis bukan hanya sekadar pekerjaan teknis, itu adalah ekspresi kreatif yang memungkinkan penulis untuk berbagi, mempengaruhi, dan menginspirasi orang lain melalui karya mereka.

Berdasarkan hasil observasi kondisi pembelajaran menulis di SDN Undaan Lor 2 menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Tidak ada siswa yang menonjol dalam pembelajaran menulis karangan deskriptif. Motivasi dan kemampuan

menulis karangan deskriptif siswa masih rendah. Siswa tidak bisa jika diminta guru untuk menulis karangan secara bebas tanpa tema. Hasil belajar siswa materi menulis karangan deskriptif siswa juga buruk. Rata-rata hasil belajar siswa materi menulis karangan deskriptif adalah 66,1. Terdapat sejumlah faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan menulis karangan deskriptif siswa. Beberapa di antaranya adalah kurangnya perhatian serius dari guru terhadap materi menulis dan rendahnya keinginan siswa untuk menulis. Selain itu, kekurangan media pembelajaran menyebabkan kesulitan dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif.

Dalam situasi seperti ini, seorang guru dalam keadaan seperti ini harus mengadopsi paradigma baru dalam proses pembelajaran (Shoimin, 2014). Guru diharapkan mampu membantu dan membimbing siswa dalam pengembangan dan peningkatan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa. Guru yang profesional tidak hanya menguasai kemampuan menulis karangan deskriptif, tetapi juga mampu menerapkan metode, pendekatan, dan media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa (Firman, 2019). Guru yang berdedikasi akan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan menulis karangan deskriptif. Dengan demikian, pembelajaran menulis akan menjadi lebih dinamis dan bermakna. Ini akan memungkinkan siswa untuk berkembang dan memperoleh kemampuan menulis karangan deskriptif yang lebih baik.

Salah satu caranya adalah guru dapat melakukan pengembangan media media *square literacy* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal berupa permainan engklek. Media *square literacy* adalah jenis media yang dirancang khusus untuk membantu siswa belajar menulis karangan deskriptif dengan lebih baik. Media ini berupa banner yang didalamnya terdapat sebuah kotak permainan engklek disertai kotak gambar arah kaki. Siswa dapat mengikuti arah kaki yang terdapat dalam kotak. Selain itu pada banner terdapat kotak yang berisi gambar ilustrasi dan paragraf acak. Siswa diminta untuk menyusun paragraf tersebut sehingga menjadi sebuah karangan deskriptif dengan menyesuaikan gambar. Setelah karangan

deskriptif tersusun siswa dapat menuliskan kembali karangan deskriptif dengan bahasanya sendiri.

Keunggulan dari media *square literacy* adalah *pertama*, media menggunakan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. *Kedua*, metode permainan dalam pembelajaran menulis menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, meningkatkan antusiasme dan motivasi mereka untuk belajar. *Ketiga*, alat ini meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep menulis dan membantu mereka mengaitkan teori dengan dunia nyata karena memiliki elemen visual yang kuat. *Keempat*, memasukkan permainan engklek sebagai bagian dari alat ini membantu siswa untuk mempelajari kearifan lokal. *Terakhir*, media *square literacy* tidak hanya mengajarkan siswa menulis, tetapi juga meningkatkan kemampuan bahasa mereka dengan memahami struktur kalimat, perbendaharaan kata, dan tata bahasa.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2023) yang mengembangkan Media Papan Tebak Gambar. Hasilnya menunjukkan presentase tingkat pencapaian hasil ahli media sebesar 80% dan presentase tingkat pencapaian hasil ahli materi sebesar 96% dengan kategori layak. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi. Hasil menunjukkan bahwa media papan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa.

Selain itu, penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Arif (2020) yang mengembangkan buku suplemen untuk keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Buku suplemen divalidasi melalui proses validasi kepada dosen ahli, yang memberikan nilai 85 dan 93 untuk validasi media dan materi. Sementara itu, kepraktisan buku suplemen diperoleh melalui proses uji coba skala kecil, yang memberikan nilai 100 untuk angket siswa dan guru. Dengan mempertimbangkan kualitasnya dalam hal kevalidan dan kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa buku tambahan ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis deskripsi untuk siswa di kelas IV sekolah dasar. Hasil menunjukkan bahwa buku suplemen dapat meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa.

Kemudian penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2020) yang mengembangkan bukatber (buku kata bergambar) berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menulis. Media ini mencapai tingkat keberhasilan sebanyak 75%, mengklasifikasikannya sebagai "kategori tinggi" dan dianggap "layak" untuk ujicoba. Media buku kata bergambar berbasis android telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis.

Berdasarkan teori, situasi dan kondisi yang ada di lapangan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Square Literacy* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif Siswa Kelas IV SDN Undaan Lor 2”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *square literacy* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas IV SDN Undaan Lor 2?
2. Bagaimana kelayakan media *square literacy* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas IV SDN Undaan Lor 2?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas IV SDN Undaan Lor 2 dengan menggunakan media *square literacy* berbasis kearifan lokal?
4. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media *square literacy* berbasis kearifan lokal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media *square literacy* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas IV SDN Undaan Lor 2

2. Menguji kelayakan media *square literacy* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas IV SDN Undaan Lor 2
3. Mengetahui peningkatan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas IV SDN Undaan Lor 2 dengan menggunakan media *square literacy* berbasis kearifan lokal
4. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media *square literacy* berbasis kearifan lokal

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media *square literacy* dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi pembaca dan sebagai tolak ukur perbandingan penelitian pengembangan media pembelajaran.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi guru, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa menjadi meningkat.
2. Bagi siswa, dengan menggunakan media *square literacy* berbasis kearifan lokal yang dirancang sebagai media pembelajaran edukatif, diharapkan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa menjadi lebih baik.
3. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk menambah wawasan peneliti lainnya tentang pengetahuan kearifan lokal.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan agar pembahasan dalam penelitian lebih terfokus dan tidak meluas. Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Undaan Lor 2
2. Tempat berlangsungnya penelitian di SDN Undaan Lor 2

3. Pengembangan media *square literacy* berbasis kearifan lokal sebagai pendukung peningkatan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa
4. Variabel penelitian yaitu kemampuan menulis karangan deskriptif siswa

1.6 Defini Operasional

1. Media *Square Literacy*

Media *square literacy* adalah sebuah media pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa. Media ini berbentuk banner dan memuat berbagai elemen penting dalam pembelajaran menulis. Terdapat sebuah kotak permainan engklek pada banner ini, yang berfungsi sebagai media praktik untuk meningkatkan koordinasi tangan dan keterampilan motorik kasar siswa. Selain itu, media *square literacy* memiliki kotak gambar arah kaki. Siswa dapat mengikuti arah kaki yang terdapat dalam kotak. Dengan adanya kotak gambar arah kaki, menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Media *Square Literacy* ini juga memiliki kotak yang di dalamnya berisi gambar ilustrasi dan paragraf acak. Siswa diminta untuk menyusun paragraf tersebut sehingga menjadi sebuah karangan deskriptif dengan menyesuaikan gambar. Oleh karena itu, media ini membantu meningkatkan kemampuan menulis karangan deskriptif siswa secara keseluruhan, mulai dari struktur kalimat hingga tata bahasa. Secara keseluruhan, media *square literacy* adalah media pembelajaran yang inovatif dan berhasil yang membantu siswa belajar menulis karangan deskriptif dengan lebih baik.

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah kekayaan budaya lokal yang terdiri dari kebijaksanaan hidup, pandangan hidup (jalan hidup), kebijaksanaan (pengetahuan), dan kearifan hidup. Kearifan lokal mencakup semua potensi yang unik dari suatu wilayah dan mencakup karya kreatif, ide-ide, dan karya manusia yang mengandung nilai-nilai moral. Kearifan lokal ini seringkali dibawa dari nenek moyang ke anak-anak, menjadi ciri khas yang membedakan suatu wilayah dari yang lain.

Salah satu contoh kearifan lokal adalah permainan engklek. Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional anak zaman dahulu. Permainan ini banyak disukai oleh anak perempuan. Namun permainan engklek juga sangat menyenangkan dimainkan bersama anak laki-laki. Permainan engklek menyenangkan karena tidak ada hukuman bagi mereka yang kalah. Aturan permainannya adalah bahwa mereka tidak boleh menginjak batu yang telah dilepaskan. Cara bermainnya adalah dengan melompat menggunakan satu kaki ke kotak yang telah dibuat. Jika kotak itu berbentuk mendatar seperti sayap, pemain harus meletakkan kedua kakinya pada kotak tersebut, tetapi jika hanya satu kaki pemain berada di atasnya, maka pemain akan kalah.

3. Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis adalah cara untuk berkomunikasi secara pribadi yang memungkinkan seseorang untuk menuliskan ide, pemikiran, atau gagasan yang mereka pikirkan saat ini. Dengan menulis, seseorang memiliki kemampuan untuk membuat karangan yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain, yang memungkinkan individu untuk menjembatani pemikiran mereka dengan audiens yang lebih luas. Siswa yang mahir menulis memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan mereka dengan jelas dan efektif, baik dalam pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk mendapatkan latihan dan pembelajaran yang tepat dalam menulis agar mereka dapat menyampaikan ide dan gagasan mereka melalui bahasa tulisan yang baik dan benar. Siswa akan terbukti memiliki bekal berharga untuk mencapai kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan mereka jika diinvestasikan dalam pengembangan kemampuan menulis sejak dini.

4. Karangan Deskriptif

Karangan deskriptif adalah jenis tulisan yang menggambarkan suatu keadaan, peristiwa, atau situasi dengan sangat detail dan mendalam dengan menggunakan berbagai detail, termasuk penciuman, pendengaran, penglihatan, perasaan, dan bahkan pikiran. Kekuatan karangan deskriptif terletak pada kemampuannya untuk merangsang imajinasi pembaca dan memberikan gambaran yang begitu hidup dan jelas sehingga pembaca dapat merasakan dan

memvisualisasikan setiap detail yang disampaikan oleh penulis. Ini dicapai melalui penggunaan kata-kata yang cermat dan padu sehingga pembaca bisa merasakan secara langsung sensasi dan nuansa yang dijelaskan dalam tulisan, seolah-olah tidak ada jarak antara tulisan dan dunia nyata.

