

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran wajib di semua jenjang pendidikan. Materi dalam bidang bahasa tersebut ditampilkan secara terpadu dalam empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Tarigan (2008) Menulis pada hakekatnya adalah pemindahan pikiran atau perasaan ke dalam lambang-lambang bahasa. Dengan demikian, menulis adalah upaya untuk mentransfer bahasa lisan ke dalam bentuk tulisan dengan menggunakan simbol-simbol tertulis. Seorang penulis yang baik harus mampu memberikan pemahaman melalui tulisannya kepada pembacanya (Nasucha, 2019:5).

Menulis adalah proses sekaligus produk, penulis dapat membayangkan, mengorganisasikan, membuat draft, mengedit, membaca, membaca ulang dan menghasilkan suatu produk. Ini berarti bahwa dalam pembelajaran bahasa, menulis memiliki peran penting dan menulis juga sebagai alat untuk penelitian siswa dengan kalimat untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka yang telah disusun dan membuat penjelasan bagi pembaca untuk memperkuat tata bahasa, kosa kata yang mereka pelajari (Yanuar, 2020).

Menulis adalah kegiatan yang kompleks dalam proses menemukan ide untuk mengungkapkan ide, kemudian menuangkannya ke dalam kalimat yang baik agar pembaca mudah memahami apa yang ingin disampaikan penulis melalui kalimat yang dibuat. Karena alasan di atas, menulis menjadi salah satu keterampilan yang harus dipelajari. Dalam belajar menulis, siswa diharapkan

mampu menulis teks. Salah satu ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah siswa dapat memahami dan menghasilkan teks fungsional pendek dan esai pendek berupa jenis teks tertentu seperti prosedur, deskriptif, teks berita, analitis exposition, hortatory exposition, spoof, eksplanasi, diskusi, dan review (Fitriani dan Emidar, 2019).

Menulis puisi merupakan salah satu teks yang wajib dipelajari siswa sekolah dasar. Siswa dapat berpikir secara akademis dan ilmiah melalui Menulis puisi. Menulis puisi merupakan salah satu genre akademik dan penting untuk dipelajari siswa. Mereka tidak hanya dituntut untuk memahami wacana teknis, disiplin seni, dan juga mata pelajaran seperti sejarah melibatkan fitur tekstual penjelasan kausal yang mirip dengan sains.

Menulis puisi di sekolah merupakan bagian dari keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik dalam rangka memenuhi kompetensi dasar yang sebelumnya dirancang guru. Berdasarkan kompetensi dasar dijelaskan bahwa menyajikan gagasan, perasaan dalam bentuk teks puisi secara tulisan maupun lisan dengan memperhatikan unsur pembangun puisi. Pradopo (2014: 7) menegaskan, “puisi mengekspersi pemikiran, membangkitkan perasaan yang memancing panca indera dalam susunan berirama. Puisi merupakan rekaman dan interpretasi pengamatan penting manusia yang diungkap dalam bentuk berkesan”.

Berdasarkan data pencapaian hasil belajar siswa kelas V di semester genap pada SD Negeri Wates, untuk materi menulis puisi, rata-rata siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada Tahun

Ajaran 2024/2025 sebanyak 65%. Berdasarkan data tersebut, perencanaan perbaikan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa menjadi penting untuk dilakukan. Hal ini dikuatkan dengan data prapenelitian yang dilakukan pada kelas V SD Negeri Wates, bahwa kemampuan siswa dalam menulis puisi masih cenderung rendah 6 anak kategori kurang dan 4 anak kategori baik. Siswa yang mampu mencapai ketuntasan minimal (≥ 75) hanya 40%, atau dengan kata lain 60% siswa yang belum mencapai ketuntasan pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa ini terjadi sebagai dampak dari pembelajaran siswa yang bersikap pasif karena hanya menerima informasi dari guru dan guru menjadi pusat pembelajaran.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu model yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan merancang sebuah proyek yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks berdasarkan pada proyek yang hendak dicapai, dan menuntut peserta didik untuk merancang sebuah proyek sesuai (Saefudin dan Berdiati).

Zaman sekarang ini sumber belajar tidak hanya dari guru atau buku, tetapi juga dari lingkungan sekitar dan teknologi. Sejalan dengan tuntutan era digital, Papan Interaktif Digital (*Interactive Whiteboard/Smartboard*) menawarkan potensi besar sebagai media pembelajaran. Media ini memungkinkan visualisasi model puisi secara dinamis, memfasilitasi kolaborasi antar siswa dalam menganalisis dan merevisi, serta menyediakan umpan balik (*feedback*) secara *real-time* melalui fitur anotasi dan *saving* pekerjaan. Papan interaktif

dapat mengubah proses penulisan puisi dari kegiatan individu yang pasif menjadi kegiatan kelompok yang interaktif dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan upaya strategis untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa melalui kombinasi antara model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pemanfaatan media digital yang interaktif. Oleh karena itu, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian tindakan kelas.

Penelitian dengan model pembelajaran yang sama juga diteliti oleh Puja Shawa Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Purwakarta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Kabupaten Bandung. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Model pembelajaran project based learning dengan berbantuan media gambar berpengaruh terhadap tingkat kemampuan keterampilan menulis puisi bagi peserta didik sekolah dasar, Tingkat kemampuan menulis puisi peserta didik sebelum treatment memiliki rata-rata nilai sebesar 70,83 (diambil dari pretest) dan tingkat kemampuan menulis puisi peserta didik setelah treatment memiliki rata-rata nilai 84,83 (diambil dari posttest).

Hal ini menjadi referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan materi pembelajaran yang mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan dalam penelitian yaitu pembelajaran keterampilan menulis, sedangkan perbedaan ialah terletak pada media dalam pembelajaran menulis puisi.

Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat diketahui seberapa besar efektivitas penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Papan Interaktif Digital Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas 5 SDN Wates Tanjunganom Nganjuk dengan dukungan papan interaktif digital dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan berpusat pada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Kemampuan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri Wates dengan nilai 65 dibawah (KKTP).
2. Guru kurang variative dalam menerapkan model pembelajaran, sehingga pembelajaran menulis pusi kurang menarik.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di identifikasi masalah maka, rumusan masalah dalam penelitian ini Apakah penerapan Model *Project Based Learning* berbantuan media papan interaktif digital dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas 5 SDN Wates Tanjunganom Nganjuk?

2. Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, maka alternatif pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Merencanakan pembelajaran dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan papan interaktif digital guna meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas V di SDN Wates Tanjunganom Nganjuk.
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan papan interaktif digital guna meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas V di SDN Wates Tanjunganom Nganjuk.
- c. Mengevaluasi pembelajaran dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan papan interaktif digital guna meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas V di SDN Wates Tanjunganom Nganjuk.
- d. Merefleksikan hasil belajar penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan papan interaktif digital guna meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas V di SDN Wates Tanjunganom Nganjuk.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis puisi dengan menerapkan Model *Project Based Learning* pada siswa kelas 5 SDN Wates Tanjunganom Nganjuk.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pengalaman terhadap ilmu pengetahuan dalam bidang menerapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan kemampuan dalam menulis teks puisi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas serta dapat mengetahui kendala dalam penerapan model pembelajaran menulis puisi melalui penerapan Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Papan Interaktif Digital Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas 5 SDN Wates Tanjunganom Nganjuk.
- b. Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat membuat siswa lebih aktif, inovatif, motivasi, minat dan partisipasi dalam menulis teks puisi kelas V SD Negeri Wates dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* Berbantuan Media Papan Interaktif Digital Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas 5 SDN Wates Tanjunganom Nganjuk.
- c. Bagi peneliti, Peneliti mampu mengetahui kelebihan atau kekurangan serta kendala dalam pelaksanaan model Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Papan Interaktif Digital Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas 5 SDN Wates Tanjunganom.

F. Definisi Istilah

Penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Menulis Puisi adalah seni merangkai kata untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, atau imajinasi dengan menggunakan bahasa yang indah, padat, dan sering kali terikat oleh rima, irama, serta struktur fisik dan batin.
2. (*Project Based Learning*/Pembelajaran Berbasis Proyek) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk memecahkan masalah atau tantangan yang kompleks melalui pengerjaan sebuah proyek. Metode ini mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan berkolaborasi, serta menghubungkan teori dengan praktik nyata.
3. Papan interaktif digital adalah layar sentuh besar yang berfungsi seperti komputer raksasa, menggabungkan papan tulis tradisional dengan teknologi digital untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Perangkat ini memungkinkan guru dan siswa untuk menulis, menggambar, mengakses internet, aplikasi, dan menyimpan konten secara langsung di layar, mendukung digitalisasi pendidikan dan pembelajaran inklusif.