

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar merupakan fondasi krusial dalam pengembangan kemampuan literasi siswa khususnya keterampilan menulis. Secara umum, pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk membentuk dan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, baik dalam tertulis maupun lisan, melalui penggunaan bahasa yang dipelajari secara bertahap. Dalam ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia merangkum empat komponen keterampilan Bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu: 1) keterampilan menulis, 2) keterampilan membaca, 3) keterampilan berbicara, dan 4) keterampilan menyimak. Selain keempat keterampilan tersebut, Bahasa Indonesia mengembangkan keterampilan memirsas serta keterampilan mempresentasikan. Diantara komponen-komponen tersebut, aspek yang secara khusus dianalisis adalah keterampilan menulis peserta didik.

Keterampilan menulis adalah kegiatan menyampaikan pesan secara tidak langsung melalui bahasa tulis, sehingga penguasaan keterampilan ini memerlukan proses pembelajaran yang terstruktur dan intensif. Wahyu Hoerudin (2023) menyatakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis bukanlah sesuatu yang langsung dikuasai begitu saja, melainkan perlu dipelajari dan dikembangkan siswa secara sistematis, mulai dari tingkat kemudahan hingga yang lebih tinggi. Upaya peningkatan yang berkelanjutan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran keterampilan

Bahasa Indonesia agar hasil yang yang diraih siswa sesuai dengan target yang sudah diberlakukan.

Menurut Dalman dalam *Sri Wahyuni et all*, (2022) menyatakan menulis adalah salah satu bentuk penyampaian pesan ataupun informasi berbentuk tulisan pada pihak lain atau pembaca. Oleh karena itu, penulisan karangan termasuk dalam keterampilan dasar yang sering menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar. Sejumlah siswa mengalami kesulitan kesulitan dalam mengungkapkan gagasan atau ide, menyusun kalimat yang runtut, serta merangkai paragraf. Oleh karena itu, perlu dilakukan latihan dan pengembangan keterampilan menulis sebagai fondasi untuk meningkatkan penguasaan keterampilan *soft skill* dan *hard skill* yang akan bermanfaat bagi masa depan.

Sedangkan menurut Handayani (2024) menyatakan keterampilan dalam menyusun karangan sederhana bisa dimaknai ialah sebagai kompetensi yang dikuasai seseorang untuk menuangkan, menyusun, dan mengembangkan ide atau gagasan yang dimiliki siswa dituangkan ke dalam bentuk tulisan berupa karangan sederhana yang tersusun beberapa kalimat yang runtut dan bermakna. Berbeda dengan jenis karangan lainnya, karangan sederhana memiliki penggunaan bahasa dan struktur kalimatnya yang masih bersifat dasar dan mudah dipahami. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya keterampilan menulis karangan sederhana pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar memiliki peranan penting dalam mendukung kompetensi peserta didik untuk berkomunikasi secara tertulis yang dipergunakan dalam berbagai aktivitas keseharian. Dalam proses menulis, siswa didorong untuk aktif

mengungkapkan gagasan atau ide yang terdapat dalam pikirannya. Kosakata yang disusun akan membentuk kalimat, dan rangkaian kalimat tersebut akan menghasilkan sebuah karangan dalam bentuk paragraf. Paragraf yang utuh akan membentuk sebuah karangan.

Menulis karangan sederhana merupakan salah satu komponen wajib dicapai oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar. Menurut Dalman dalam Hasmira (2018) menjelaskan bahwa menulis karangan sederhana adalah kegiatan menyusun ide atau gagasan secara tertulis dalam bentuk tulisan singkat yang tersusun beberapa kalimat. Karangan menghubungkan antara kalimat-kalimat sehingga membentuk paragraf yang utuh dan mudah dipahami pembaca. Selain itu, penyusunan kalimat secara runtut dan saling mendukung membuat gagasan utama tersampaikan dengan jelas. Dengan demikian, menulis karangan menjadi dasar penting dalam mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara terstruktur dan efektif.

Dengan keterampilan menulis karangan sederhana yang dimiliki, siswa dapat menuangkan ide, pemikiran, dan pengalaman melalui penyusunan karangan sederhana. Menurut Wahyu Hoerudin (2023) menyatakan menulis karangan sederhana merupakan tahap awal pada proses pembelajaran keterampilan menulis di sekolah dasar. Karangan sederhana umumnya disusun dari beberapa kalimat yang saling berkaitan, disajikan secara runtut, dan menggunakan pemahaman serta kosakata yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Karangan sederhana dapat dipahami serangkaian proses kegiatan yang dilakukan seseorang dalam mengumpulkan berbagai gagasan,

menyajikannya dalam bentuk tulisan yang mudah dicerna oleh pembaca. Kalimat disusun menjadi sebuah paragraf dan akhirnya paragraf-paragraf tersebut menjadi sebuah karangan sederhana.

Sedangkan Menurut Tarigan dalam Praheto & Wijayanti (2020) menyatakan proses penulisan karangan sederhana terdiri dari sejumlah kalimat, umumnya berkisar antara 5 sampai 10 kalimat yang tersusun secara sistematis serta saling berkaitan sehingga menghasilkan satu kesatuan makna yang utuh. Setiap kalimat berperan dalam mengembangkan gagasan utama, dimulai dari kalimat pembuka, kalimat pengembang, hingga kalimat penutup yang memperjelas isi karangan. Dengan demikian, kemampuan menulis karangan sederhana tidak sebatas menekankan pada jumlah kalimat tetapi pada keterampilan menyampaikan ide ataupun gagasan secara efektif. Dalam proses tersebut Penulisan dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan keterkaitan antarkalimat, ketepatan pemilihan kata, serta penggunaan struktur kalimat yang jelas dan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Adapun Dalman dalam Faradillah (2023) menyatakan indikator sebagai berikut; 1) Kesesuaian Isi dengan Tema, 2) Pengembangan ide atau gagasan, 3) Penyusunan Kalimat, 4) Penggunaan Kosakata, 5) Penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca, 6) Kerapian tulisan.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Bojong Rawalumbu X menunjukkan bahwa capaian belajar siswa kelas III masih tergolong rendah, serta bukti tugas dan melihat kondisi awal yang menunjukkan dari 38 siswa hanya sekitar 3 siswa yang mampu mencapai indikator-indikator dalam keterampilan menulis karangan. Secara umum, rendahnya persentase

capaian ini terlihat dalam aspek keterampilan menulis karangan. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru memberikan tugas menulis karangan dan kondisi awal, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis karangan. Permasalahan tersebut meliputi menentukan ide/gagasan, peserta didik juga belum mampu mengembangkan ide menjadi kalimat yang runtut dan bermakna yang menyebabkan tulisan terlihat singkat dan kurang sistematis, tulisan peserta didik masih terlihat kurang rapi serta belum sesuai dengan kaidah kebahasaan misalnya menggunakan huruf kapital, tanda baca, serta ejaan yang benar serta kesesuaian isi dengan tema. Dengan kondisi permasalahan tersebut menunjukkan perlunya peningkatan keterampilan menulis karangan peserta didik melalui pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka perlu adanya inovasi guru dalam upaya meningkatkan menulis karangan sederhana.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan menulis karangan tersebut dapat dilakukan dengan model *Example non Example*. Menurut Huda dalam Kurnia et al., n.d model *Example non Example* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah dan meningkatkan kompetensi siswa dalam menulis karangan sederhana. Melalui penerapan model *example non example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* peserta didik dapat menganalisis, mengurutkan, atau membandingkan. Dengan cara tersebut siswa dapat berpikir kritis, mengidentifikasi dan memahami konsep sebelum diterapkan dalam bentuk tulisan atau karangan. Selain itu, Resminawati, (2016) menyatakan model *Example non Example* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang melibatkan dalam kelompok dengan

bertujuan untuk mengoptimalkan perolehan capaian pembelajaran peserta didik dengan membahas permasalahan yang ditemukan dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

Model *Example non Example* memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berinteraksi secara langsung melalui kegiatan diskusi tatap muka dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi tersebut, peserta didik dilatih untuk bekerja sama, berdiskusi, serta membangun pemahaman bersama. Dalam penerapan, model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media interaktif yang bersifat edukatif.

Permainan *scrabble* merupakan permainan kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 pemain dengan cara huruf menjadi kata yang bermakna. Melalui permainan tersebut, peserta didik diarahkan untuk menemukan dan menyusun kata secara mandiri sesuai gambar yang ditampilkan. Dengan demikian, penggunaan permainan *scrabble* dalam model pembelajaran *Example non Example* diharapkan mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, memperkaya wawasan, serta mengembangkan keterampilan berbahasa secara efektif dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Model pembelajaran *Example non Example* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam proses belajar yang di dikemukakan Hamdani dalam Safitri et al., (2017) menyatakan: a. membantu siswa berlatih berpikir kritis, b. mendorong pengembangan kemampuan analisis dan diskusi, model pembelajaran *Example non Example* dirancang sebagai pemahaman konsep.

Kelebihan berupa kemampuan melatih berpikir kritis muncul karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan untuk mengidentifikasi perbedaan, mengklasifikasikan karakteristik, serta memberikan alasan mengapa suatu contoh termasuk atau tidak termasuk dalam suatu konsep. Selain itu, model ini juga mendorong pengembangan kemampuan analisis dan diskusi karena pembelajaran umumnya dilakukan melalui kerja kelompok dan interaksi sosial. Oleh karena itu, kelebihan model *Example non Example* secara simultan memberikan kontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir, analisis kritis, dan diskusi siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Nazrida Kurnia (2024) dengan judul “Penerapan Model *Example Non Example* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa implementasi pembelajaran model *Example non Example* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis, khususnya dalam menyusun karangan sederhana. Oleh karena itu, dapat disimpulkan model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyusun karangan secara sistematis.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Dengan Model *Example Non Example* Yang Dipadukan Dengan Permainan *Scrabble* Pada Kelas III SDN Bojong Rawalumbu X”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik menghadapi kesulitan untuk menentukan ide/gagasan.
2. Peserta didik kesulitan mengembangkan ide dalam menyusun kalimat.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menghasilkan tulisan yang rapi dan terstruktur.
4. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menerapkan penggunaan huruf kapital, ejaan dan tanda baca yang benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari berbagai yang diperoleh peneliti membatasi masalah dari penelitian ini pada model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dapat diajukan pertanyaan penelitian yaitu: apakah pelaksanaan model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas III di SDN Bojong Rawalumbu X?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Example Non Example* yang dipadukan dengan permainan *Scrabble* pada peserta didik kelas III SDN Bojong Rawalumbu X.

2. Tujuan Khusus

Mendeskripsikan penerapan model *Example Non Example* yang dipadukan dengan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana pada peserta didik kelas III SDN Bojong Rawalumbu X. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, yang meliputi kemampuan mengembangkan ide atau gagasan, menyusun kalimat secara runtut dan padu, serta menerapkan penggunaan huruf kapital, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku melalui penerapan model *Example Non Example* yang dipadukan dengan permainan *Scrabble*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana dengan menggunakan model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble*.

2. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan mampu termotivasi untuk menciptakan media ataupun permainan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik.

3. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi pembaca terkait penerapan model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* dalam Bahasa Indonesia mengenai model ini dapat menjadi motivasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan ide-ide baru yang lebih inovatif dengan hasil yang lebih efektif.