

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan menulis sangat diperlukan di Sekolah Dasar untuk perkembangan siswa. Menurut Eliyanti, E., dkk. (2020) menjelaskan bahwa Pembelajaran keterampilan menulis siswa perlu dipupuk sejak awal karena akan bermanfaat nantinya bagi siswa dalam kehidupannya. Pembelajaran menulis hendaknya diarahkan pada pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, menyenangkan, dan mengarahkan siswa pada pengembangan nilai-nilai kehidupan sehingga terwujud sebuah produk yang melalui proses dan mempunyai hasil yang bernilai. Keterampilan menulis yang baik membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa dalam konteks akademik. Kemudian Febriyanto dan Anggraeni (2023) mengemukakan bahwa keterampilan menulis diajarkan pada siswa Sekolah Dasar agar siswa tersebut memiliki kecakapan hidup (*life skill*). Selanjutnya menurut Masitoh, M., & Prihatmojo, A. (2022) mengatakan bahwa kemampuan menulis sebagai keterampilan yang terpadu atau interaktif karena memanfaatkan tiga keterampilan sekaligus, meliputi penguasaan bahasa, isi karangan, dan penguasaan jenis karangan. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa SD adalah dengan menggunakan media kartu kata bergambar (*picture word cards*). Oleh sebab itu keterampilan menulis pada siswa Sekolah Dasar sangat penting khususnya pada siswa kelas II SD Negeri 57 Banda Aceh karena dengan adanya keterampilan menulis siswa dapat menuliskan ide/pikiran siswa dengan baik.

Media kartu kata bergambar (*picture word cards*) salah satu media yang dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas II SD. Rohmawati, D., dkk. (2019) Mengungkapkan bahwa pemilihan media yang digunakan harus sesuai dengan kondisi siswa dan situasi kelas agar sesuai serta dapat digunakan dengan maksimal. Media pembelajaran yang sesuai yaitu media kartu kata bergambar untuk mengatasi permasalahan menulis siswa dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa, terutama di kemampuan menulis deskripsi pada siswa kelas 1. Kemudian Siregar, dkk. (2023) menguraikan bahwa penerapan media ini pada siswa kelas IV SD Negeri 1001 Batang Bulu secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis mereka. Kartu kata bergambar berperan dalam membantu siswa memahami kosakata serta menyusun kalimat dengan lebih terstruktur, sehingga mereka dapat menulis dengan lebih lancar dan sistematis. Selain itu, media kartu kata bergambar juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru, yang berkontribusi pada perkembangan keterampilan menulis mereka secara keseluruhan. Setelah itu (Nisa, K. 2023) juga menjelaskan bahwa tujuan menggunakan media kartu kata bergambar yaitu untuk pengembangan kosakata, konsep tentang kata-kata, dari kalimat sederhana. Dengan memanfaatkan kartu kata sebagai media pada pelajaran yang efektif diharapkan dapat melibatkan, memotivasi, memperkenalkan, dan menunjukkan kemampuan siswa menulis kalimat secara efektif. Oleh karena itu, penggunaan media kartu kata bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar.

Secara umum, pendidikan dasar di Aceh terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka. Aceh memiliki kekhasan dalam dunia pendidikan, yaitu adanya perpaduan antara ilmu pengetahuan, nilai budaya, dan nilai religius yang kuat. Budaya Aceh yang menjunjung tinggi adat dan syariat Islam tercermin dalam praktik pendidikan yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter, moral, dan keterampilan hidup. Penelitian Ariadi (2023) menemukan bahwa nilai-nilai karakter seperti religius, disiplin, jujur, rasa ingin tahu, dan peduli telah diintegrasikan dalam praktik pembelajaran di SD Negeri 57 Banda Aceh. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah dasar di Aceh tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II di SD Negeri 57 Banda Aceh, diketahui bahwa siswa kelas II masih menghadapi berbagai kendala dalam keterampilan menulis kalimat. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memilih dan merangkai kata menjadi kalimat yang utuh dan bermakna. Mereka cenderung belum mampu menuangkan ide atau pikiran dalam bentuk tulisan karena keterbatasan dalam memahami penggunaan kata yang tepat, termasuk dalam menyusun kalimat dengan konjungsi yang sesuai. Selain itu, siswa juga sering mengalami kebingungan saat menghubungkan dua ide atau pernyataan menjadi satu kalimat karena masih belum memahami penggunaan kata penghubung atau konjungsi seperti "dan," "atau," "karena," "sehingga," dan "tetapi." Kondisi ini menyebabkan tulisan siswa menjadi kurang runtut dan sulit dipahami. Untuk membantu mengatasi tantangan ini, diperlukan media pembelajaran yang menarik

dan mendukung pengembangan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam hal pemahaman tentang kata konjungsi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media kartu kata bergambar (*picture word cards*).

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi, dkk. (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,415 > 2,005$ dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,019 < 0,05$, sehingga dapat diambil keputusan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *make a match* berbantu media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis pada peserta didik kelas 1 SD Se Kecamatan Tegal Timur.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Safitri, Fauziyah, & Nugroho. (2019) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis deskripsi pada siklus 1. Berdasarkan hasil analisis, ketuntasan klasikal yang dicapai dalam siklus tersebut adalah 73,33%, dengan 11 siswa yang mencapai ketuntasan. Dengan demikian, siklus 1 telah memenuhi standar ketuntasan klasikal sebesar 70%.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Apriliany, A. A. (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan kartu kata berpengaruh terhadap keterampilan menulis puisi siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (sig-2 tailed) sebesar 0,006, yang menunjukkan diterimanya hipotesis alternatif (H_a). Selain itu, media pembelajaran kartu kata (KarKa) juga dinilai cukup efektif, dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,617.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhasanah, N. (2022) yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa membaca pra tindakan sebesar 48,64% sedangkan dilihat dari nilai menulis persentase kelas pra tindakan sebesar 45,94% dari nilai persentase membaca pada siklus I sebesar 67,56% sedangkan persentase menulis pada siklus I sebesar 64,86% dan presentase membaca meningkat menjadi 83,78% pada siklus II dan persentase menulis meningkat menjadi 81,08%. Sedangkan rata-rata membaca pada prasiklus sebesar 64,91 dan rata-rata menulis prasiklus sebesar 64,78 nilai rata-rata siklus I membaca sebesar 71,02 menulis sebesar 65 meningkat menjadi membaca sebesar 78,29 dan menulis 74,83 pada siklus II. Hasil tersebut ini sudah melampaui indikator yang ditetapkan yaitu 81%-100%. Dari hasil observasi siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 50,83% meningkat menjadi 69,95% pada siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *picture and picture* berbantu media permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SDN 11 Pangkalan Kongsu.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nuraini, & Rigiarti. (2024) dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan sebanyak 20 siswa kelas 1. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa siswa yang meningkat dari 10 menjadi 2 siswa yang masih belum bisa membaca dan perlu bimbingan. Dengan menggunakan media kartu kata bergambar juga dapat memudahkan siswa dalam mengenal kosa kata dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini juga dapat merangsang siswa untuk

mengenal dan mengucapkan huruf, suku kata, kata, kalimat dan gambar sehingga minat siswa semakin kuat dalam menguasai konsep dan merangsang kemampuan serta daya ingat siswa.

Penelitian-penelitian di atas dapat memperkuat bukti bahwa penggunaan media kartu kata bergambar dapat mendukung untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa di Sekolah Dasar. Sehingga Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang “Penerapan Media Permainan Kartu Kata Bergambar (*Picture Word Cards*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas II SD Negeri 57 Banda Aceh”.

Oleh karena itu, urgensi penelitian ini adalah memberikan solusi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan melalui penerapan media permainan kartu kata bergambar. Media ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menulis kalimat, khususnya dalam penggunaan kata konjungsi secara tepat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata, tidak hanya bagi guru dan siswa dalam meningkatkan mutu pembelajaran, tetapi juga bagi para pembaca sebagai sumber wawasan dan referensi untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi bahwa dengan pengembangan Media Permainan Kartu Kata Bergambar (*Picture Word Cards*) dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu hanya pada siswa kelas II SD untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa menggunakan Media Kartu Bergambar (*Picture Word Cards*).

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Apakah penerapan media kartu kata bergambar (*Picture Word Cards*) berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis pada siswa kelas II SD Negeri 57 Banda Aceh?
- 2) Apakah siswa tertarik terhadap media kartu kata bergambar (*Picture Word Cards*)?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Mengetahui pengaruh penerapan media kartu kata bergambar (*Picture Word Cards*) terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa kelas II SD Negeri 57 Banda Aceh.
- 2) Mengetahui tingkat peningkatan keterampilan menulis siswa setelah diterapkannya media kartu kata bergambar.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori terkait pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan kartu kata, dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa sekolah dasar.
- b. Hasil penelitian ini dapat memperdalam pemahaman tentang bagaimana permainan kartu kata dapat digunakan sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif metode dan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, sehingga guru dapat lebih mudah dalam mengajarkan keterampilan menulis dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran di sekolah, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi siswa

Penggunaan permainan kartu kata diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam menulis, sekaligus membantu mereka dalam memperbaiki dan meningkatkan keterampilan menulis secara efektif dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi acuan untuk mengembangkan metode pembelajaran inovatif yang efektif meningkatkan keterampilan menulis siswa SD. Hasilnya dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan atau pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya.

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi pembaca tentang penerapan media kartu kata bergambar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

d. Bagi Program Studi PGSD

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya keterampilan menulis. Hasilnya dapat memperkaya kajian akademik di Prodi PGSD serta menjadi referensi bagi mahasiswa lain dalam melakukan penelitian sejenis.

1.7 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini mengajukan dua hipotesis, yaitu hipotesis null (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1). H_0 menyatakan bahwa penerapan media permainan kartu kata bergambar tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis siswa. Sebaliknya, H_1 menyatakan bahwa media tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan. Pengujian hipotesis dilakukan melalui data *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran.