

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Bahasa merupakan instrumen penting dalam komunikasi manusia. Bahasa berfungsi untuk mempersatukan masyarakat, memengaruhi lingkungan sosial, dan merupakan bagian integral dari budaya dan identitas suatu bangsa (Lucia, 2020:1). Peran bahasa sebagai sistem simbol yang mewakili nilai-nilai budaya ditetapkan berdasarkan nilai-nilai sosial yang terkait dengan bahasa tertentu, sedangkan fungsi bahasa berkaitan dengan kegunaan atau perannya dalam komunitas penggunaannya (Magdalena, 2021, h. 4).

Keterampilan berbahasa mengacu pada kapasitas individu untuk menggunakan bahasa. Kompetensi berbahasa meliputi kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Widyantara & Rasna, 2020, hlm. 114). Keempat keterampilan berbahasa tersebut secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikatif siswa. Akibatnya, siswa harus melatih empat kemampuan berbahasa. Peningkatan latihan berkorelasi dengan peningkatan kefasihan dan peningkatan keterampilan komunikasi. Akibatnya, siswa harus meningkatkan keempat kompetensi linguistik ini melalui pemerolehan bahasa.

Menurut Halimatussakdiah & Lestari (2019), penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia sangat penting di semua jenjang pendidikan, khususnya di Sekolah Dasar. Pada jenjang sekolah dasar, anak dituntut untuk menguasai empat kemampuan dasar bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa saling berkaitan erat satu dengan yang lain. Di antara keempat keterampilan berbahasa, yang dibahas yaitu keterampilan menulis, terkhusus menulis kalimat efektif.

Keterampilan menulis menjadi sebuah kemahiran aktif, produktif, serta ekspresif, walaupun nyatanya menulis dianggap sebagai kemahiran berbahasa yang lebih rumit serta kompleks dari keterampilan berbahasa lain (Arifa, dkk., 2022, h. 6383). Melalui menulis, peserta didik bisa mengekspresikan gagasan, pendapat, pemikiran, ide, serta pengalaman secara tepat. Keterampilan berbahasa individu sangat dipicu kemampuan menulis; semakin baik kemampuan seseorang menghasilkan kalimat serta kata, semakin besar baik keretampilan menulisnya. Menurut artian sederhana menulis yaitu aktivitas mencoret memakai alat tulis di suatu kertas, papan tulis maupun alat sejenis sehingga menulis belum tentu memberikan hasil tulisan maupun menciptakan suatu karangan teratur dengan gagasan serta sasaran yang hendak dicapai (Arifa, dkk., 2022, h. 6384).

Pembelajaran menulis siswa memungkinkan mereka memperoleh keterampilan dan informasi berharga yang berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kapasitas kognitif, sosial, dan emosional mereka. Menurut Riyadi (2018, h. 95), menulis merupakan kegiatan penting yang harus dimulai di Sekolah Dasar. Dikategorikan sangat penting dikarenakan menulis membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logis, serta kemampuan untuk mengartikulasikan ide secara efektif dalam bentuk tulisan.

Kalimat yang efektif diartikulasikan dengan cara yang memudahkan pemahaman pembaca. Artikel ilmiah disusun agar mudah dipahami pembaca. Penulis harus memperhatikan kalimat yang mereka buat. Kalimat sangat penting dalam sebuah karangan tertulis. Kalimat yang disusun harus koheren dan mudah dipahami pembaca. Pengertian kalimat yang efektif berkaitan dengan perannya sebagai alat komunikasi. Menurut Riswati (2015, h. 222), Sebuah kalimat

dianggap efektif jika berhasil menyampaikan pesan yang dimaksudkan. Dalam interaksi ini, setiap frasa berpartisipasi dalam proses transmisi dan penerimaan. Apa yang dikirim dan diterima terdiri dari ide (konsep), pesan, dan informasi. Agar proses pengiriman dan penerimaan terjadi dengan sempurna, frasa yang diucapkan atau ditulis harus efektif.

Aspek-aspek penting yang berkontribusi terhadap pembentukan kalimat efektif meliputi penerapan ejaan dan tanda baca yang tepat (30 contoh), penyertaan unsur-unsur struktural secara komprehensif (16 contoh), integrasi komponen-komponen kohesif (5 contoh), penggunaan kata-kata yang bijaksana (4 contoh), dan penekanan pada unsur-unsur penting (2 contoh) (Rahmawati & Widia, 2023, h. 93). Oleh karena itu, penting untuk membuat sumber daya instruksional untuk memastikan bahwa kemajuan penulisan Bahasa Indonesia memenuhi tujuan yang dimaksudkan.

Wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 Maret 2024, di SD 060827 Medan dengan wali kelas IV mengungkapkan kurangnya antusiasme dan dorongan dalam kemampuan menulis anak-anak. Sindrom ini terjadi karena kemampuan menulis yang tidak memadai di antara siswa, kurangnya pemahaman tentang menulis, dan kurangnya minat dalam menulis, yang mengarah pada hasil belajar yang buruk dalam subjek membangun kalimat yang efektif. Hal ini tampak dari data hasil belajar yang dikumpulkan oleh peneliti dari wali kelas IV. Selain itu, para pendidik belum memanfaatkan sumber belajar seperti Canva dalam pengajaran bahasa Indonesia, khususnya mengenai topik menyusun kalimat yang efektif. Berikut menampilkan data tentang hasil belajar siswa IV dalam menulis efektif yang dapat dilihat pada tabel 1.1 :

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Menulis Efektif**

No	Jumlah Siswa	Hasil Belajar Menulis Efektif	Kategori	Persentase (%)
1	8 orang	70-80	Tuntas	26,6%
2	22 orang	35-65	Tidak Tuntas	73,3%

Berdasarkan penjelasan di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran perlu dilakukan perbaikan dengan menggunakan bahan ajar yang lebih menarik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis kalimat efektif. Salah satu Upaya yang dapat dilakukan yaitu pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif di kelas IV. Menurut Kosasih (2021, h. 251), bahan ajar digital adalah sumber belajar berbasis komputer yang mencakup berbagai teknologi multimedia. Gadget ini disebut sebagai perangkat multimedia karena memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan beberapa bentuk materi, seperti teks, foto, animasi, video, audio, dan lainnya. Target ini bisa diperoleh dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah ada dan menggabungkan berbagai media grafis untuk meningkatkan penjelasan materi dalam bahan ajar tersebut.

Canva merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar digital interaktif. Yuliana (2023, h. 45) mendefinisikan platform Canva sebagai program berbasis internet yang menawarkan desain yang menarik secara visual dalam bentuk template, fitur, dan kategori. Dengan menampilkan berbagai desain yang menarik, pengalaman belajar menjadi jauh dari monoton. Melalui penggunaan aplikasi Canva, pendidik dapat memberikan informasi, menumbuhkan kreativitas, dan mengembangkan keterampilan pada siswa. Penelitian Ira Restu Kurnia dan Titin Surnayati (2023) berjudul Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar

Siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva sangat berhasil dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan materi yang mereka pelajari.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian dalam judul **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan menulis kalimat efektif di kelas IV SD Negeri 060827 Medan T.A. 2024/2025.**

## **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis efektif siswa rata-rata masih rendah.
2. Belum tersedianya bahan digital ajar yang dapat diakses secara fleksibel oleh siswa untuk melatih kemampuan menulis
3. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar untuk menulis dengan baik, dan mengalami rasa jenuh selama kegiatan belajar mengajar
4. Adanya kebutuhan untuk sumber daya pengajaran digital yang inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## **1.3 Batasan masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah peneliti membuat batasan masalah agar penelitian terarah, dilakukan secara mendalam dan terhindar dari kekeliruan maka penelitian membatasi masalah yang akan dibahas yaitu Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahan Kalimat Efektif Di Kelas IV SD Negeri 060827 Medan T.A. 2024/2025

#### 1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada materi kalimat efektif di kelas IV SD 060827 Medan T.A. 2024/2025?
2. Bagaimana praktikalitas bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada materi kalimat efektif di kelas IV 060827 Medan T.A. 2024/2025?
3. Efektivitas bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada materi kalimat efektif di kelas IV 060827 Medan T.A. 2024/2025.

#### 1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kevalidan bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada materi kalimat efektif di kelas IV SD 060827 Medan.
2. Praktikalitas bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada materi kalimat efektif di kelas IV SD 060827 Medan.
3. ktivitas bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada materi kalimat efektif di kelas IV SD 060827 Medan.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. **Manfaat teoretis**, Secara teoritis hasil penelitian ini dapat sebagai petunjuk untuk mengembangkan atau menerapkan konsep-konsep

pendidikan khususnya materi kalimat efektif dalam bentuk aplikasi Canva.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, Sebagai bahan ajar tambahan untuk memahami materi pembelajaran dan juga sekaligus sebagai bahan ajar untuk belajar yang dapat yang dapat digunakan secara mandiri dimana pun dan kapan pun.
- b. Bagi guru diharapkan dapat menjadi bahan ajar berbasis aplikasi Canva atau acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi Canva sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi kalimat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih dan sumbangan positif bagi peningkatan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.
- d. Bagi peneliti, Menambahkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman langsung dalam proses pelaksanaan serta pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi Canva yang layak dan bermanfaat.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan informasi dan bahan perbandingan terkait masalah penelitian yang relevan dengan hasil penelitian ini agar diperoleh hasil penelitian yang lebih akurat.