BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI bertujuan untuk mencapai standar kompetensi yang dapat melatih keterampilan berbahasa dan mengembangkan perilaku positif serta apresiasi terhadap sastra dalam diri peserta didik. Ada empat kemampuan berbahasa yang dipelajari, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan biasanya melibatkan beberapa keterampilan sekaligus saat dipelajari. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis sering dianggap paling sulit oleh guru dan peserta didik. Hal ini disebabkan oleh proses yang panjang dan pemikiran kompleks yang diperlukan untuk mengorganisir tulisan sehingga menjadi satu kesatuan yang bermakna.

Penelitian ini mendukung pendapat Azizah (2016, h.315) bahwa dalam keterampilan menulis, peserta didik perlu menguasai topik dan kosakata yang baik. Di SD Negeri 066650 Kota Medan, guru dan peserta didik menggunakan buku pedoman, buku teks dari Kemendikbud, dan LKPD untuk pembelajaran teks deskripsi. Ketergantungan hanya pada buku dapat membuat peserta didik bosan dan membatasi daya pikir. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Peneliti mengamati di SD Negeri 066650 Kota Medan pada 2 Oktober 2023 bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan, terutama dalam keterampilan menulis. Hal ini terlihat dari hasil wawancara peneliti dengan guru

kelas V dan dari pengamatan terhadap tulisan yang disampaikan oleh guru tersebut.

Sebagian peserta didik merasa kesulitan memahami ide dan menggunakan tanda baca dengan benar. Peneliti menemukan bahwa peserta didik kesulitan menulis karena kurang pemahaman teks deskripsi dan ide serta kosakata. Guru sering menggunakan metode ceramah konvensional, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat merangsang daya nalar peserta didik. Menurut Rizka & Faisal (2023), media pembelajaran yang tepat penting untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Guru perlu mengembangkan potensi peserta didik sesuai perkembangan zaman dengan menggunakan media modern seperti perangkat lunak *Sparkol Videoscribe*, yang mendukung pembelajaran mandiri di sekolah dan rumah.

Sparkol Videoscribe adalah perangkat lunak multifungsi yang menggunakan gambar untuk mengekspresikan emosi dan meningkatkan komunikasi. Sangat cocok untuk pembelajaran teks deskripsi karena menampilkan materi secara rinci dan memudahkan peserta didik menulis teks yang lengkap. Teknologi ini memungkinkan peserta didik melihat replika objek melalui video. *Sparkol Videoscribe* jarang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama teks deskripsi, namun sesuai dengan silabus kelas V dan mendukung materi kompetensi dasar, selain bahan ajar dan LKPD.

Pemilihan SD Negeri 066650 Kota Medan sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan akan variasi media pembelajaran yang lebih inovatif, mengingat sekolah ini mengandalkan buku paket dan minim menggunakan fasilitas seperti proyektor. Pengembangan media berbasis *Sparkol Videoscribe* di

kelas V bertujuan meningkatkan keterampilan menulis, serta dapat menjadi solusi bagi sekolah lain dengan masalah serupa dalam mengajar teks deskripsi. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi di Kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024".**

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah dalam pembelajaran menulis deskripsi diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan kurang menarik bagi guru.
2. Persepsi guru bahwa pembelajaran menulis sulit dan membosankan.
3. Kesulitan guru dalam menyampaikan ide secara tertulis.
4. Rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan menulis deskripsi.
5. Kurangnya eksplorasi oleh guru terhadap metode pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis deskripsi.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Pengembangan media pembelajaran yang terfokus pada *Sparkol Videoscribe*.
2. Jenis media berupa video dan e-Learning.
3. Materi pembelajaran difokuskan pada keterampilan menulis deskripsi.
4. Pengujian produk untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana validitas pengembangan media *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi di kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi di kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi di kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Menghasilkan media *Sparkol Videoscribe* yang valid untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi di kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024.
2. Menghasilkan media *Sparkol Videoscribe* yang praktis untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi di kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024.
3. Menghasilkan media *Sparkol Videoscribe* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi di kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoretis

1. Sebagai informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan sumber belajar yang cocok untuk pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman ilmiah dan menunjukkan perspektif peneliti dan pembaca terkait penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam pengembangan keterampilan menulis deskripsi.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

   Mendorong sekolah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe*.

b. Manfaat bagi Guru

   Memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang cara menggunakan *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis deskripsi.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

   Menyajikan opsi media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa dalam menulis deskripsi, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi mereka.

d. Manfaat bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti tentang penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada proses pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis deskripsi.

e. Manfaat bagi Peneliti Lainnya

Dapat dijadikan sebagai acuan referensi peneliti untuk kedepannya apabila sebelumnya terdapat kekurangan mengembangkan media pembelajaran agar lebih maksimal lagi.