

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak zaman dahulu, literasi sudah menjadi bagian dari kehidupan dan perkembangan manusia, dari zaman prasejarah hingga zaman modern. Literasi adalah segenap kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, mengkomunikasikan, memperhitungkan, dan menggunakan bahan-bahan cetak dan tulis yang berkaitan dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan kegiatan belajar yang memungkinkan individu mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan dan potensinya, serta berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat dan komunitas yang lebih luas.¹

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang pentingnya peran guru. Pendidikan dasar mengadopsi kurikulum 2013 untuk melaksanakan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran ini mengadopsi pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan mata pelajaran dalam pelaksanaannya.² Literasi digital memiliki posisi utama dalam kebutuhan pendidikan dewasa ini. Dengan digital literasi peserta didik dapat mempelajari calistung (baca, tulis, hitung) sebagai dasar pendidikan kepada peserta didik dengan usia dini

¹ Chairul Rizal, dkk, *Literasi Digital*, (Padang: Global E.T, 2022), 4.

² Risa Yuliana, Heri Maria Zulfiati, *Pengembangan Media Papan Interaksi Manusia Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar* (Jurnal Taman Cendekia, 2019)

dan bahkan pada disiplin ilmu lainnya. Peran literasi digital dalam dunia pendidikan sangat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada pada setiap individu peserta didik. Literasi digital pada pendidikan dapat meningkatkan prestasi belajar untuk dapat berkompetensi dan berkolaborasi dalam persaingan global.³

Terkait dengan media, Allah Swt berfirman dalam QS. Al-Baqarah 2: ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Pengetahuan yang diperoleh manusia merupakan bimbingan dari Allah Swt. Seperti Kepandaian yang dibawa manusia dari perut ibu merupakan kepandaian yang diberikan Allah. Jika tidak karena petunjuk Allah, manusia tidak akan dapat pengetahuan apa-apa.⁴

Uraian diatas menunjukkan bahwa ilmu yang diperoleh manusia ada secara langsung dari Allah dengan tidak mempelajarinya terlebih dahulu, seperti sakit dan senang, lapar dan makan. Disini bahwa Allah mengajarkan manusia dari apa-apa yang tidak diketahuinya.

Menurut peneliti literasi digital saat ini sangat berperan penting bagi pendidikan. Literasi digital akan berfungsi sebagai media untuk membaca, dan keterampilan berpikir serta sebagai relasi keduanya yang bertujuan untuk

³ Dumaris E.Silalahi, dkk, *Literasi Digital Berbasis Pendidikan: Teori, Praktik, dan Penerapannya*, (Padang: Global E.T, 2022), 5.

⁴ Halimatussa'diyah, *Karakteristik Tafsir Di Indonesia Analisis Terhadap Tafsir Juz'Amma Risalat al-Qawl al-Bayan dan Kitab Al-Burhan*, (Jakarta: Sakata Cendikia, 2020) 136.

memenuhi kebutuhan hidup yang sejahtera. Artinya bukan hanya sebagai penghubung dalam pelaksanaan pendidikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu media yang diberi nama media pembelajaran papan pantun untuk membantu siswa lebih memahami materi yang disajikan agar dapat membuat mereka lebih kreatif dalam keterampilan menyimak, membaca, menulis, berkomunikasi dan memecahkan masalah. Papan pantun merupakan sebuah alat papan tempel yang didesain sedemikian rupa untuk dapat menyajikan suatu pesan atau bahan pembelajaran.

Papan pantun sebagai salah satu macam media tanpa proyeksi tiga dan empat dimensi yang memiliki tujuan penggunaan dalam pembelajaran yaitu: (a) Memperjelas keterangan pengajar dalam menerangkan materi; (b) Mempermudah dalam penyusunan materi; (c) Praktis didalam penggunaannya dibandingkan dengan gambar dinding. Penggunaan papan flannel dapat mencapai tujuan yang maksimal jika dalam proses pembelajaran terjadi interaksi dua arah antara pengajar (guru) dan pembelajar (siswa).⁵

Peneliti dalam menciptakan media papan pantun di bantu oleh beberapa bahan seperti karton atau styrefom, kertas origami warna warni, gunting, spidol, dan doubletape. Bahan yang akan membantu sebuah media agar terlihat menarik. Setelah semua bahan di satukan dengan rapi maka terciptalah sebuah media papan pantun.

⁵ Rahmalia, Denny, and Dadan Suryana, "Pengembangan Media papan flanel untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak" (Jurnal Basicedu, 2021), 605-618.

Berdasarkan observasi lapangan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di MIN 4 Banjar, peneliti menemukan bahwa siswa masih mengalami permasalahan pembelajaran dengan kemampuan kreatifitas. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan gurunya. Dari awal kelas, saat guru meminta mereka mengeluarkan buku pelajaran, beberapa siswa masih asyik mengobrol dan bercanda. Sikap ini juga diulangi ketika memberikan kerja kelompok kepada siswa, beberapa siswa terlihat mengantuk sehingga tidak berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas, bahkan siswa yang lain bersenang-senang dengan teman sebangkunya, sehingga hanya beberapa siswa yang menyelesaikan tugas kerja kelompok dengan serius. Disamping itu mereka juga kesulitan dalam menemukan ide-ide baru dan menyimpulkan sebuah pembelajaran serta minimnya interaksi tanya jawab siswa ke guru. Sehingga itu membuat siswa kesulitan dalam memecahkan sebuah masalah.

Oleh karena itu, ini juga berdampak pada beberapa nilai yang diperoleh oleh beberapa siswa tersebut. Melihat pada pelajaran Tematik Bahasa Indonesia Tema 4 pada tugas pertama kelas 5B MIN 4 Banjar. Bahwa ada beberapa siswa masih mengalami nilai yang belum mencapai KKM yang telah di terapkan oleh pihak sekolah yaitu KKM (60).⁶ Menurut Ni Wayan ada beberapa komponen dalam administrasi perencanaan pembelajaran yaitu: 1) program tahunan, 2) program semester, 3) silabus, 4) rencana pelaksanaan pembelajaran, 5) kriteria ketuntasan minimal, 6) kalender pendidikan, 7) jadwal tatap muka, 8) agenda

⁶ Wawancara Guru *Pelajaran Tematik Bahasa Indonesia* (MIN 3 Banjar, 2022)

harian, 9) daftar nilai, 10) absensi siswa, 11) buku pegangan guru, dan 12) buku teks siswa.⁷

Menurut peneliti melihat KKM dan penjelasan KKM diatas bahwa menentukan hasil dalam berpikir siswa adalah daya dukung dan intake (kemampuan awal) siswa serta beberapa komponen lainnya. Pihak sekolah tidak dapat mengungkiri bahwa ada beberapa fasilitas yang sudah dalam kondisi tidak lengkap seperti kurang mampu mendukung proses pembelajaran siswa, kemudian kemampuan siswa yang beragam dan daya tangkap atau penguasaan mengenai materi pelajaran. Maka dengan media yang peneliti buat diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran, dan meningkatkan kreatifitas siswa.

Persoalan di atas juga didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas 5B MIN 4 Banjar, pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku teks siswa dan tidak ada bentuk media lain kecuali KIT (kotak instrument terpadu) sekolah, namun kondisinya tidak selengkap dulu. Hal ini disebabkan kurangnya wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif.

Dari latarbelakang masalh tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut yaitu dengan judul **“Penggunaan Media Papan Pantun Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 4 Banjar”**.

⁷ Endang Sugiyanti, *Teknik Pertemuan Individual Dalam Peningkatan Kompetensi Guru Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*, (NTB: P.3 dan Penelitian Indonesia, 2022), 10.

B. Definisi Operasional

Menghindari kesalahpahaman terhadap judul tersebut, maka penulis perlu menjelaskan agar sesuai dengan maksud pembahasan terutama mengenai sasaran yang menjadi topik pembahasan.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan-bahan dan benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.⁸ Media yang digunakan adalah media papan pantun yang terbuat dari beberapa bahan seperti karton atau styrofoam, kertas origami warna warni, gunting, spidol, dan doubletape. Bahan yang akan membantu sebuah media pembelajaran agar terlihat menarik. Setelah semua bahan di satukan dengan rapi maka terciptalah sebuah media papan pantun. Media ini juga termasuk media pajang, yang merupakan sebuah media untuk menyampaikan pesan atau informasi.

2. Kemampuan Kreativitas

Kemampuan kreativitas adalah suatu hal yang melibatkan sisi estesis dan standar praktis. Artinya kreativitas bukan saja berhubungan dengan penemuan yang bagus dan menarik tetapi juga berhubungan banyak dengan penemuan yang menunjukkan penerapan atau aplikasi.⁹ Adapun yang ingin direalisasikan adalah

⁸ Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

⁹ M. Iqbal Harisuddin, *Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung: Panca Terra Firma, 2019), 11.

membuat siswa agar dapat berpikir kreatif baik untuk memecahkan masalah maupun untuk bisa berkomunikasi atau menyampaikan pemikiran mereka. Papan pantun sebuah media yang digunakan untuk melatih siswa untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah.

3. Pelaksanaan

Media papan pantun akan penerap di kelas 5B MIN 4 Banjar. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tema 4. Adapun materinya adalah mengenal ciri-ciri pantun, menulis pantun, dan macam macam pantun seperti pantun jenaka, nasihat, teka-teki, kiasan dan lain-lain. Siswa diharapkan dapat menggali isi amanat pantun, menyimpulkan, melisankan pantun dengan intonasi dan ekspresi yang tepat, baik yang didalam buku maupun hasil karya sendiri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan dapat di lihat sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media papan pantun dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN 4 Banjar?
2. Apakah papan pantun dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN 4 Banjar?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Bagaimana penggunaan media papan pantun dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN 4 Banjar.

2. Mengetahui papan pantun dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN 4 Banjar.

E. Signifikasi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan secara teoritis maupun praktis terhadap pengetahuan dan pengalaman hidup dalam khasanah ilmu pengetahuan yang menunjang proses pendidikan nasional.

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pelaku pendidikan terutama pendidik dan peserta didik agar sama sama dapat mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif dengan mengembangkan media papan pantun.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, pendidik, dan peserta didik.
3. Secara empiris, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi semua pihak yang berkepentingan, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian sebelumnya yang bisa menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa skripsi terkait dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Tabel 1.1.
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Budi Yushalihin (2017).	Pengunaan Media kata untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 6 kilang kecamatan montong gading kabupaten Lombok timur	Adapun hasil Penelitian memperoleh data bahwa kemampuan membaca siswa dengan nilai rata-rata siswa meningkat sebanyak 7,8 dari rata-rata kemampuan membaca siswa pada siklus I yaitu 73,9 dan rata-rata kemampuan membaca siswa pada siklus II yaitu 81,7 sedangkan untuk ketuntasan klasikalnya meningkat sebanyak 17,39% dari ketunrasan klasikal pada siklus I: 73,91% mencapai 91,30% pada siklus II. Penelitian ini dengan demikian sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam	Pada penelitian ini yang membedakan penelitian saya dengan penelitian terdahulu yaitu Metode pada penelitian sekarang menggunakan metode eksperimen, desain yang digunakan yaitu Desain eksperimen One-Group Pretest-Posttest

			mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 6 Kilang Kecamatan Montong Gading Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017.	
2	Penelitian Fitria Kusumastuti (2014).	Penerapan Mebarta (Media Gambar Dan Menyusun Kata) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Pemulaan Pada Siswa Kelas I Sdn Clumprit 03 Pagelaran Malang,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa. Menunjukkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa sebesar 76,9%. (2) peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa pada siklus I menunjukkan 38,5% sedangkan pada siklus 2 menunjukkan 76,9%, Peningkatan persentase kemampuan membaca dan menulis siswa. Dengan demikian pada siklus 2 telah mengalami peningkatan sebesar 38,4% dari siklus I. Kemampuan membaca dan menulis permulaan ditunjukkan dengan nilai yang	Pada penelitian sekarang perbedaannya Metode pada penelitian sekarang menggunakan metode eksperimen, desain yang digunakan yaitu Desain eksperimen One-Group PretestPosttest

			mencapai ketuntasan belajar sebesar 76,9% sudah memenuhi KKM dan hanya tiga siswa yang belum tuntas.	
3	Simehate Ayuni (2019)	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Pantun Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dikelas V MIN 9 Kota Banda Aceh	Adapun hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar dalam menulis pantun dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran bahasa Indonesia dikelas V MIN 9 Kota Banda Aceh mengalami peningkatan pada siklus 1 belum mencapai ketuntasan hanya mencapai 40%. Sedangkan siklus 2 mencapai ketuntasan hingga 90%, jadi dapat di simpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat di terapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi pantun.	Pada penelitian ini yang membedakan penelitian saya dengan penelitian terdahulu yaitu pada tujuan penelitiannya yang mana saya berfokus pada “penggunaan” media sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada “peningkatan” dan juga perbedaan lainya yaitu media yang digunakan.

G. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan proposal ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan mencakup latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Teori meliputi media pembelajaran, kemampuan kreativitas, karakteristik siswa dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, variable penelitian, instrument penelitian, teknis analisis data.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian.

Bab V Penutup memuat simpulan dan saran-saran.

