

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berkualitas adalah serangkaian proses yang memperhatikan komponen-komponen pengajaran salah satunya adalah kurikulum. Di Indonesia sendiri tercatat revisi kurikulum telah dilakukan beberapa kali yang tujuannya tidak lain untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, penyesuaian kurikulum tersebut telah melalui pertimbangan salah satunya adalah agar tercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. (Aminullah dkk, 2022, p. 25)

Tujuan pembelajaran menurut Budiman adalah Keberhasilan pendidikan yang tujuan utamanya meningkatkan sumber daya manusia, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan ini adalah kemampuan guru dalam melakukan dan memanfaatkan penilaian, evaluasi proses, dan hasil belajar. Kemampuan tersebut sangat diperlukan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. (Noprinda dkk, 2019, p. 169)

Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting untuk pendidikan di Indonesia karena selain merupakan bahasa resmi, Bahasa Indonesia merupakan pelajaran sebagai salah satu bahasa persatuan bangsa yang kita ketahui banyaknya bahasa daerah yang ada di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan peserta didik agar berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Komunikasi diharapkan terjadi baik secara lisan maupun secara tulisan. Lebih dari itu, pemahaman terhadap bahasa Indonesia menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya kesastraan bangsa Indonesia.

Keterampilan menulis sendiri adalah satu kegiatan tidak dapat terlepas dari kegiatan belajar mengajar di sekolah, bahkan hampir setiap hari lebih dari 90% kegiatan siswa di

sekolah adalah menulis. Kegiatan menulis dapat menjadikan siswa aktif pada kegiatan merangkai kata. Namun, pada kenyataannya masih banyak sekali siswa yang memiliki kesusahan saat melakukan menulis kalimat dengan susunan kata yang baik dan benar. Seorang anak tidak berminat menulis karena ia tidak tahu tujuan menulis, merasa tidak memiliki bakat dalam bidang menulis, dan merasa tidak mengerti bagaimana cara menulis yang baik dan benar. Mereka juga merasa mengalami kesusahan dalam menyusun kalimat, terbatasnya kosakata yang ia miliki dan kurangnya daya imajinatif dan kreatifitas untuk berfikir saat menulis. Ketidak tertarikan pada kegiatan menulis juga tidak lepas dari pengaruh lingkungan, keluarga, dan masyarakat sekitar, serta pengalaman pembelajaran dalam bidang menulis atau mengarang yang kurang begitu memotivasi atau merangsang pada minat anak itu sendiri.

Pada dasarnya yang kita ketahui pada tingkatan kelas V SD, siswa biasanya sudah mampu menguasai menulis kalimat bahkan sudah cukup mampu dalam menulis sebuah cerita, hal tersebut diketahui karena sebelumnya peneliti telah melakukan riset di beberapa sekolah negeri yakni diantaranya SD Negeri 98 Palembang, pada sekolah tersebut 85% siswanya sudah dapat menguasai banyak kosa kata dan sudah mampu dalam menulis sebuah kalimat. Namun kemampuan dan penguasaan dalam menulis kalimat seperti itu masih belum dikuasai bahkan tergolong rendah bagi siswa kelas V di SD Negeri 98 Palembang. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V, ia menyatakan bahwa dari 31 siswa hanya terdapat 8 anak yang lancar dalam penguasaan dalam menulis kalimat, sisanya adalah anak-anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan menyusun kata dalam sebuah kalimat. Hal tersebut disebabkan oleh kesalahan dalam hal pengajaran yang terlalu kaku sehingga menimbulkan kesan bahwa menulis itu sulit. Kurangnya inovasi dan kreatifitas duru menggunakan media

pembelajaran membuat anak tidak tertarik dan mudah bosan, maka dari itu siswa semakin merasa bahwa menulis adalah kegiatan yang sulit dan tidak menyenangkan. Karena kurangnya minat menulis tersebut juga sangat berpengaruh pada nilai akademisnya terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru hanya memakai buku tematik sebagai bahan ajar dan kurang optimalnya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan dalam kurikulum 2013 sangat menuntun adanya pemanfaatan berbagai media, sumber, dan bahan ajar yang bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran.

Perlunya pengembangan pembelajaran bertujuan agar siswa lebih aktif dan guru sebagai fasilitator. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dimaksudkan adalah pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan media puzzle. Media puzzle dapat dijadikan bagian dari bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. (Andriana, Alamsyah, Tambun, 2020, p. 164)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi, selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi (Prof. Dr. Arsyad, 2019, p. 233).

Kegiatan menulis pantun merupakan bagian dari penulisan kreatif sastra sebagai kegiatan kreatif, pantun dapat dikembangkan secara bertahap, continue, terarah dan terintegrasi

(Roekhan, 2001, p. 1). Pantun merupakan karya sastra yang mengungkapkan perasaan dan pikiran dalam bentuk tulisan yang mengandung unsur imajinatif dan disusun dengan pengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan pengkonsentrasian struktur fisik. Menulis puisi adalah kegiatan yang kreatif (Bakar, 2008, p. 17), karena kreatif merupakan cara-cara yang ditempuh oleh seseorang dalam menulis pantun, mulai dari mendapatkan ide untuk menulis, hingga menjadi sebuah pantun yang utuh. Penulisan yang kreatif tersebut dilakukan dengan upaya penemuan-penemuan hal-hal yang belum pernah ditemukan orang lain, oleh karena itu, penulisan pantun dilakukan secara kreatif. Proses kreatif tentunya diperlukan dalam menulis pantun. Proses kreatif tersebut dapat dilakukan dengan cara banyak berlatih dan membaca. Siswa yang suka membaca maka tingkat kreatif siswa akan semakin meningkat, ide dan gagasannya pun semakin beraneka ragam.

Hasil survei pada siswa kelas V SD Negeri 98 Palembang menunjukkan bahwa 49% peserta didik mengalami kesukaran dan kesulitan didalam mata Pelajara bahasa Indonesia khususnya dalam penulisan bait pantun sehingga memaksakan siswa untuk dapat memahami tata cara dalam penulisan pantun tersebut untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diinginkan baik oleh guru maupun peserta didik. Survey diperkuat dengan hasil wawancara penulis dengan guru kelas V SD Negeri 98 Palembang pada hari Rabu, 15 Januari 2023. Belum tercapainya hasil belajar yang optimal dikarenakan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam membuat sebuah pantun terlalu sukar dalam menyesuaikan tema, menentukan judul dan lain sebagainya, serta Guru dalam memberikan materi masih monoton khususnya dalam materi menyusun bait sebuah pantun pada pelajaran bahasa Indonesia.

Maka dari itu dibutuhkan peran media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media oleh guru selama ini harus dikurangi sedikit demi sedikit. Hal

itu dilakukan agar anak tidak hanya memahami secara teoritis namun, juga secara praktisnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar dalam menulis bait pantun. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan serta minat baru, menumbuhkan motivasi, rangsangan dalam kegiatan belajar, dan sangat berpengaruh pada psikologis perkembangan anak.

Media *Puzzle* merupakan salah satu media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran menyusun bait pantun. Media *puzzle* dapat merangsang siswa untuk memberikan imajinasi dan mendorong siswa untuk dapat bertindak kreatif dalam membuat pantun. Media *puzzle* sebagai penyalur pesan, merangsang pikiran, gagasan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Endraswara, 2017, p. 2).

Hal ini sesuai dengan penelitian Parahita (2022). Hasil penelitian menunjukkan (1) Hasil dari validasi media *puzzle* menghasilkan persentase sebesar 88% media *puzzle* dinyatakan valid dan tidak perlu adanya revisi, (2) Hasil dari validasi materi menghasilkan persentase sebesar 88% materi dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa adanya revisi (3) Hasil respon guru mendapatkan persentase sebesar 86% dengan demikian media dinyatakan praktis dan dapat digunakan, (4) Hasil ketuntasan klasikal siswa mendapatkan persentase sebesar 95% dengan nilai rata-rata 80 dengan demikian media pembelajaran dinyatakan efektif dan dapat digunakan .

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu media alternatif dalam memudahkan untuk menyusun bait pantun. Oleh karena peneliti melakukan pengembangan media

pembelajaran *puzzle* dengan judul “**Pengembangan Media *Puzzle* Menyusun Bait Pantun Kelas V SD Negeri 98 Palembang**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa dalam membuat sebuah pantun tergolong masih sangat rendah.
2. Tidak tersedianya media pembelajaran yang memberikan kemudahan dalam melakukan inovasi pada pembelajaran.
3. Kurang kreatifnya guru dalam mengembangkan media-media pembelajara terutama dalam materi membuat sebuah pantun.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi yang telah dipaparkan, peneliti membahas masalah yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dan perlu adanya pengembangan media *puzzle* yang menyenangkan dan efisien dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia materi membuat sebuah pantun.

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang maka peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dilakukan adalah pembuatan Media *Puzzle* Menyusun Bait Pantun Kelas V SD Negeri 98 Palembang
2. Materi yang dikembangkan adalah menyusun bait pantun Kelas V SD Negeri 98 Palembang

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle* yang valid pada materi menyusun bait pantun kelas V SD Negeri 98 Palembang?
2. Bagaimana pengembangan media *puzzle* yang praktis pada materi menyusun bait pantun kelas V SD Negeri 98 Palembang?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Mengembangkan media *puzzle* yang valid pada materi menyusun bait pantun kelas V SD Negeri 98 Palembang.
2. Mengembangkan media *puzzle* yang praktis pada materi menyusun bait pantun kelas V SD Negeri 98 Palembang.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagi Guru

- a) Menambah pengetahuan dan wawasan guru mengenai media *puzzle* pada mata pelajaran bahas indonesia kelas V SD Negeri 98 Palembang.
- b) Sebagai masukan bagi guru dalam pemilihan model pembelajaran pada siswa Kelas V SD Negeri 98 Palembang.

2) Bagi Siswa

- a) Memberikan kemudahan dalam memahami pembelajaran melalui model pembelajaran yang inovatif.
- b) Menumbuhkan keaktifan dan mengikuti kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Dapat dijadikan refleksi untuk terus menerus mengembangkan wawasan dan menciptakan inovasi dalam pembelajaran.
- b) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman berharga tentang bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dalam menyusun bait pantun.
- c) Mengaplikasikan teori mengenai model pembelajaran yang diperoleh di bangku kuliah.

4) Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media *puzzle*.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Digunakan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran :

1. Media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 pada tema menyusun bait pantun yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media pembelajaran.
2. Media pembelajaran untuk menyusun bait pantun dirancang melalui proses pembelajaran bermakna yang dialami sendiri, sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Karakteristik media pembelajaran menjelaskan ciri khas yang berbeda dengan media lain. karakteristik yang dimaksud adalah menghasilkan sebuah modul pembelajaran menyusun bait pantun berbasis media *puzzle*.

4. Ukuran modul rancangan adalah 15 cm x 20 cm dengan tampilan berbagai warna dan tulisan menggunakan (*Comic san MS*) dengan ukuran tulisan yang di sesuaikan.