

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Menurut (Nurkholis 2018, p. 4) Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu pembelajaran, transformasi ilmu, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Pendidikan lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu, Pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan proses pembelajaran, transformasi ilmu, dan pembentukan kepribadian yang holistik. Pembelajaran ini bukan hanya sekedar transfer informasi dari guru ke siswa, tetapi juga melibatkan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Salah satu jenjang pendidikan yang ada dalam melakukan transpormasi ilmu pada proses pembelajaran adalah pendidikan anak Sekolah Dasar.

Pendidikan anak pada Sekolah Dasar (SD) diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup di dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah. Menurut (Kukuh 2018, p. 1) pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di Sekolah Dasar memiliki kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu, Sekolah Dasar (SD)

merupakan tingkat pembelajaran dasar yang berusaha menjadikan peserta didik untuk memahami berbagai macam pengetahuan yang digunakan pada pendidikan selanjutnya. Salah satu pengetahuan dalam proses pembelajaran dasar adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran peserta didik dalam keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut (Fania 2021, p. 1) Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara baik sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karenanya, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting dan memiliki manfaat untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berkomunikasi, menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai budaya dan intelektual Indonesia. Beberapa materi yang terdapat dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya adalah materi menyusun bait pantun.

Materi menyusun bait pantun merupakan struktur pantun terdiri dari : Bait, adalah banyaknya baris dalam sebuah pantun, misalnya (dua baris, empat baris, enam baris, delapan baris, dan sebagainya. Baris, adalah kumpulan beberapa kata yang memiliki arti dan bisa membentuk sampiran atau isi dalam sebuah pantun. Menurut (Wahyuni 2022, p. 1). Pantun adalah salah satu karya sastra yang masih populer hingga saat ini. Dimana pantun merupakan salah satu jenis puisi yang tiap baitnya terdiri atas empat baris serta memiliki sampiran dan isi. Artinya pantun merupakan bentuk puisi Indonesia (Melayu)

yang tiap bait terdiri atas empat baris dengan sajak (a-b-a-b). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyusun bait pantun dirasa sangat perlu menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar .

Hasil belajar merupakan ketercapaian dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dan diakumulasikan dalam bentuk nilai. Menurut Dimiyati & Mudjiono (Sappaile, et al 2021, p. 11) Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Artinya, hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar peserta didik yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah aspek perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, dan pengamatan, dan kemampuan Adapun yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keterampilan menyusun bait pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 123 OKU.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 123 OKU menunjukkan bahwa 49% peserta didik mengalami kesukaran dan kesulitan di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada penulisan bait pantun sehingga memaksakan siswa untuk dapat memahami tata cara dalam penulisan bait pantun tersebut untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diinginkan baik oleh guru maupun peserta didik. 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 menggunakan buku tematik yang ada di sekolah khususnya dalam materi menyusun bait pantun pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru (Widya, 2019). Peneliti menawarkan sebuah media, yakni media *puzzle* sebagai media dalam pembelajaran menyusun bait pantun pada pelajaran Bahasa Indonesia. Media *puzzle* yang memfasilitasi latihan peserta didik untuk menuangkan idenya dalam sebuah tulisan. Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menulis bait pantun. Penulis memilih media *puzzle* pada materi pokok pikiran untuk digunakan dalam media pembelajaran tersebut .

Pemilihan penggunaan media diatas didukung oleh penelitian-penelitian yang relevan yaitu : pertama penelitian yang dilakukan Aprilia (2021) dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media puzzle terhadap keterampilan menulis deskripsi. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Marpaung (2022) dimana hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ketiga dilakukan oleh Widiyaningrum (2023) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode puzzle dapat meningkatkan hasil belajar tematik.

Maka berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “**Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 123 OKU**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a) Penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 123 OKU belum digunakan oleh guru.
- b) Hasil nilai menunjukkan bahwa 49% peserta didik mengalami kesukaran dan kesulitan didalam mata Pelajaran 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 diingikan baik oleh guru maupun peserta didik.
- c) Hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum maksimal.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a) Pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar yang dilihat dalam penelitian ini adalah dari hasil *posttest* yang terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 123 OKU.

- b) Hasil belajar dilihat dari nilai ketuntasan siswa pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diinginkan baik oleh guru maupun peserta didik pada ranah kognitif (Pengetahuan).
- c) Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah menyusun bait pantun.
- d) Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 123 OKU.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah” Apakah terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 123 OKU?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 123 OKU.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 123 OKU.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, dapat memberikan motivasi belajar dan menambah wawasan bagi siswa kelas V dengan menggunakan media *puzzle* sebagai pembelajaran.
- b) Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan referensi tambahan untuk mengembangkan proses belajar mengajar dikemudian hari khususnya dalam keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V dengan media *puzzle*.
- c) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran pada SD Negeri 123 OKU.
- d) Bagi Peneliti, dapat menjadi suatu bahan acuan menambah referensi, Sehingga sehingga peneliti selanjutnya dapat memunculkan ide-ide kreatif dan menghasilkan penelitian yang lebih baik.