BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berasal dari kata dasar didik. Dalam kamus Bahasa Indonesia, Kata didik didefinisikan sebagai proses “Memelihara dan memberi Latihan (ajaran, tuntutan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”. Pendidikan adalah proses yang berisikan berbagai kegiatan untuk individu dikehidupan sosialnya. Sedangkan dalam Bahasa romawi Pendidikan diistilahkan sebagai *educate* yang berati memperbaiki moral dan melatih intelektual (Yusuf, 2021). Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya di masyarakat, Bangsa, dan Negara.

Lapangan pendidikan merupakan wilayah yang sangat luas. Ruang lingkupnya mencangkup seluruh pengamalan dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Setiap orang pernah mendengar tentang perkataan pendidikan, dan setiap orang waktu kecilnya pernah mengalami pendidikan, atau setiap orang sebagai orang tua, guru, telah melaksanakan pendidikan. Namun tidak setiap orang mengalami pendidikan ataupun menjalani pendidikan sebagaimana mestinya.

Tujuan pendidikan sebagai keinginan tentang hasil pendidikan ada yang mencerminkan lingkup luas ada yang sempit. Tujuan yang mencerminkan lingkup luas bersifat umum, oleh karenanya disebut tujuan umum, sedangkan lingkup sempit bersifat khusus, dan disebut tujuan khusus. Tujuan umum menggambarkan

bentuk pribadi siswa dalam wujud keseluruhan setelah menempuh pendidikan, sedangkan tujuan khusus merupakan jabaran tujuan umum yang menggambarkan ciri-ciri dari wujud pribadi keseluruhan itu. Tujuan pendidikan memberikan arah pada proses belajar. Tujuan pendidikan yang jelas membantu menentukan kurikulum, metode pengajaran, serta evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik belajar tentang hal-hal yang relevan dengan mencapai tujuan tersebut.

Pengertian belajar menurut Bloom adalah perubahan kualitas baik kognitif, emosional maupun psikologis dengan meningkatkan taraf hidup peserta didik, baik secara individu maupun sebagai anggota masyarakat sebagai makhluk Tuhan. Bloom mengamati bahwa kecerdasan anak-anak memiliki pengaruh. Anak-anak dapat menguasai tugas-tugas yang dihadapi di sekolah. Ada tiga taksa yang dikembangkan Bloom, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikologis. Kemampuan tersebut akan menjadi milik anak setelah ia belajar melalui proses pendidikan. Menurut Bruner sebagai salah satu ahli psikologi dan pemikir mengembangkan sebuah teori belajar yang berlandaskan pandangan konstruktivisme dan sangat berkaitan dengan teori belajar kognitif (Hatip A, 2021). Belajar dapat berjalan jika sudah adanya perubahan kategori-kategori baik itu pengubahan maupun kategori baru. Sehingga pendekatannya sering dikenal dengan istilah kategorisasi dalam belajar.

Belajar bisa dilaksanakan secara internal dan eksternal bisa diamati secara langsung dan tidak langsung. Hasil dari belajar akan mampu merespon berbagai situasi. Belajar bisa melalui hal-hal yang tidak nampak berupa keinginan, kepercayan, harapan, dan sikap. Belajar juga mampu merubah kepribadian

seseorang dalam bentuk sikap, kebiasaan, kecakapan dan juga merubah dalam bentuk pengetahuan (Festiawan, R, 2020). Permasalahan secara garis besar proses pembelajaran pada siswa dikarenakan kurang minat belajar dan penggunaan media yang minim.

Proses pembelajaran yang terjadi di zaman sekarang ini seharusnya tidak lagi terpaku pada buku cetak untuk tujuan sumber belajar. Guru sebagai pemimpin di kelas seharusnya mampu menciptakan suatu metode atau model pembelajaran yang dimana harus sesuai dan sejalan dengan materi pelajaran dan juga baik untuk menumbuhkan kepercayaan diri terhadap peserta didik, membuat siswa agar termotivasi, merangsang siswa agar semangat untuk belajar, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap memajukan pemahaman suatu konsep terhadap siswa. Proses pembelajaran juga bisa menggunakan model pembelajaran untuk merangsang otak dan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang pada siswa terhadap proses pembelajaran yang dilakukan, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam belajar, dan memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diaalaminya (Abidin, M, 2019). Oleh karenanya, pemilihan model pembelajaran yang tepat setidaknya sudah menjadi andil terhadap keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi Bahasa Indonesia, siswa akan mengidentifikasi dan memahami kata-kata dalam Bahasa Indonesia melalui penggunaan media *edu game Word Search Puzzle*. Mengembangkan kemampuan susun kata, siswa akan mampu meningkatkan

kemampuan dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat. Membuat pembelajaran kolaboratif dengan kegiatan menggunakan *Word Search Puzzle* dapat menyelesaikan tugas dan kerja sama antar siswa dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran menurut (Puspitarini & Hanif, 2019) Merupakan alat perantara dalam suatu proses pembelajaran di dalam suatu proses pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas untuk menyampaikan pesan, sehingga siswa dapat memperhatikan dan merespon pesan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah media *puzzle*. *Puzzle* adalah sebuah permainan mencocokan, menggabungkan, dan menyusun bagian satu dengan lainnya (Wulandari, M, 2019). Penggunaan media *puzzle* dapat mengembangkan keterpaduan gerakan mata dan tangan, serta melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda.

Media adalah sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dengan cara yang memungkinkan terjadinya proses belajar (Yusandika, 2018). Siswa yang memiliki minat dan diberikan motivasi tinggi pada pelajaran akan terlihat tekun, sedangkan siswa yang kurang minat pada pelajaran akan sulit untuk terus tekun. Oleh karena itu minat belajar dapat diukur dengan beberapa indikator, antara lain rasa suka, ketertarikan, kesadaran, belajar tanpa dorongan, partisipasi, dan perhatian terhadap belajar.

Di era globalisasi ini siswa banyak yang bermain *game* tetapi tidak memanfaatkannya dengan baik. Mereka bermain *game* hanya untuk kesenangan

tanpa adanya pendidikan didalamnya, jadi pentingnya bagi anak-anak untuk belajar sambil bermain. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter kline menyatakan bahwa belajar dalam suasana yang nyaman itu efektif (Titih, N, 2022). Maka dari itu kegiatan seperti ini sangat membutuhkan media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan mendapat semangat dan dorongan ketika belajar sehingga peserta didik diharapkan menghasilkan respon yang baik ketika proses belajar berlangsung. Pengalaman yang diberikan oleh siswa bukan hanya permainan saja melainkan pengetahuan untuk memahami pembelajaran yang diberikan serta menstimulus pemahamannya mengenai pembelajaran dan rasa pengetahuannya. Maka dari itu media pembelajaran sambil bermain sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi pembelajaran termasuk permainan *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan media permainan yang terdiri dari potongan kata, gambar, kotak-kotak huruf, angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Maulida dan Zulfitria, 2018). Bermain *puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran yang merangsang anak untuk berfikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* siswa harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan (Husna, Sari, Halim, 2017).

Pada sekolah yang pernah penulis observasi, di sekolah SD Negeri 227 Palembang belum menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran termasuk di mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pada sekolah tersebut juga masih kurangnya minat

untuk membaca. Penulis percaya bahwa media *puzzle* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan melakukan penelitan di sekolah tersebut menggunakan media *puzzle*, penulis dapat memberikan pemahaman baru tentang potensi penggunaan media *puzzle* tersebut dalam konteks pendidikan dan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dan didukung penelitian-penelitian yang relevan, penulis memberikan model pembelajaran kooperatif dan kolaboratif dengan berbantuan media *edu game word search puzzle,* yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan terfokus pada pembelajaran. Maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Edu Game Word Search Puzzle* terhadap kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD.

1.2 Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah dapat diidentifikasi berbagai permasalahan, yaitu:

1. Kurangnya minat baca pada siswa SD.
2. Belum digunakannya media pembelajaran *word search puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD,
3. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajran Bahasa Indonesia, mudah merasa bosan, tidak fokus pada pembelajaran dan sulit memahami pembelajaran.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum digunakannya media pembelajaran *word search puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.
2. Peneliti hanya berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Siswa yang ditelliti adalah siswa kelas V SD.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam peneliti ini adalah Apakah *Word Search Puzzle* sebagai media *edu game* dapat berpengaruh meningkatkan kemampuan siswa SD dalam susun kata pada pelajaran Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk meneliti sejauh mana penggunaan media *edu game Word Search Puzzle* dapat memengaruhi kemampuan siswa SD dalam menyusun kata pada pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, kajian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan pengetahuan serta menambah wawasan mengenai pengaruh media pembelajaran *edu game word search puzzle*.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil kajian ini diharapkan bisa digunakan:

1. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang sejauh mana amedia *edu game word search puzzle* dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan susun kata siswa. Informasi ini dapat membantu guru dalam pemilihan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran dan memanfaatkan media yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Bagi Siswa

Penggunaan media *edu game word search puzzle* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif di sekolah dengan memanfaatkan teknologi pendidikan, yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Temuan penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, terutama dalam konteks penggunaan media edu game di kelas. Ini dapat membantu guru dan pengembang kurikulum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD.