

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berperan strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mewujudkan cita-cita bangsa, kesejahteraan umum dan membentuk keberhasilan kegiatan pembelajaran yang hakiki. Menurut Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022, p. 7911) Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuh kembangnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan membutuhkan segala kekuatan kodrat yang dimiliki anak-anak agar mereka mencapai tingkat keamanan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai individu dan anggota masyarakat. Menurut (Yusuf, 2018, p. 8) Pendidikan mengacu pada proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa melalui pengajaran, pelatihan dan cara mendidik. Pendidikan biasanya dibagi menjadi beberapa fase, seperti Pra Sekolah atau bisa disebut Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi atau bisa disebut Universitas atau Magang.

Dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik maka seorang peserta didik perlu mengikuti wajib belajar dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran disekolah khususnya sekolah dasar ada satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik, yaitu mata pelajaran bahasa indonesia. Bahasa indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas

rendah dan kelas tinggi. Menurut (Khair, 2018, p. 89) Pembelajaran bahasa indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa indonesia merupakan muatan wajib materi standar isi satuan pendidikan sekolah dasar.

Lebih lanjut Menurut Mahsun (Ali, 2020, p. 41) Dalam pembelajaran bahasa ada dua komponen yang harus dipelajari, yaitu masalah makna dan bentuk, kedua unsur tersebut harus hadir secara stimulan dan keduanya harus ada. Namun pemakai bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentukan bahasa, dan karena itu bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia. Untuk itu guru perlu menyadari bahwa kemampuan berpikir yang harusnya dibentuk dalam bahasa adalah kemampuan berpikir sistematis, terkontrol, empiris dan kritis.

Proses pembelajaran bahasa indonesia pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Namun penerapan pembelajaran bahasa indonesia sehari-hari merupakan pelajaran yang kurang menyenangkan, kurang seru dan kurang menarik bagi siswa khususnya di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa merupakan pelajaran yang melibatkan banyak membaca, yang memakan waktu cukup lama dan membuat peserta didik kurang tertarik. Bahasa indonesia juga merupakan bahasa ibu atau

bahasa wajib yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa Indonesia kemampuan bercerita merupakan keterampilan berbicara yang ada pada saat belajar bahasa Indonesia. Keterampilan bercerita dapat diterapkan dengan berbagai cara, misalnya dengan bercerita. Bercerita dapat melatih keterampilan berbicara.

Di tahun 2019 akhir dunia diguncang oleh sebuah virus yaitu Corona Virus Disease atau yang sekarang dikenal dengan Covid-19. Kini wabah virus covid-19 telah surut atau sudah semakin berkurang dan semua aktifitas berjalan normal dengan protokol kesehatan. Apalagi jika menyangkut pendidikan, banyak sekolah dasar lainnya telah memperkenalkan kelas tatap muka. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang percaya diri berbicara dan bercerita di depan orang lain apa lagi membaca teks cerita yang begitu panjang karena siswa terbiasa bersekolah jarak jauh atau daring, sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi antara siswa dengan teman sebaya dan antara guru. Oleh karena itu pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan media yang menarik konsentrasi dan keberanian siswa untuk mengungkapkan emosi dan menceritakan kisah-kisah yang dialami dengan berani.

Berdasarkan pendapat (Melyana & Damayanti, 2022, p. 1989) melihat hal tersebut maka muncullah media pembelajaran SPINPUS. Media SPINPUS adalah media yang dibuat dengan menggabungkan permainan spin, puzzle dan lagu. Aplikasi spin diputar untuk mengetahui nama peserta didik yang pertama. Sebelum diputar aplikasinya peserta didik bernyanyi bersama tentang hewan, lalu

dibagikan potongan-potongan puzzle yang sudah di acak dan peserta didik memiliki waktu untuk memasang potongan-potongan untuk menyelesaikan teka-teki atau puzzle tersebut. Setelah waktu habis spinpun diputar untuk mencari tahu nama siapa yang duluan keluar untuk menceritakan cerita pada gambar dalam puzzle.

Menurut (Sukaryanti, Murjainah, & Syaflin, 2023, p. 141) Media diperlukan untuk membantu peserta didik memahami pelajaran. Penggunaan media massa membantu guru dan peserta didik untuk belajar. Tujuan media pembelajaran untuk memudahkan, menyerap dan mengolah penjelasan-penjelasan penting dari guru, dimanapun pembelajaran berlangsung, media yang digunakan dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk menunjang keberhasilan belajar sehingga materi yang diberikan tersampaikan dengan baik dan bermakna bagi peserta didik.

Penggunaan media SPINPUS saat belajar bahasa indonesia juga dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah melalui penglihat, pendengaran dan ucapan. Hal ini dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam membaca dan menulis. Penggunaan media SPINPUS digunakan pada saat pembelajaran untuk menyampaikan konsep pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil dari observasi awal peneliti di SD Negeri 97 Palembang, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada pembelajaran bahasa indonesia yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu lebih dari 65. Masalah pertama yang ditemukan di sekolah maupun dikelas adalah adanya murid yang

tidak menanggapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, Kurang percaya dirinya peserta didik untuk berbicara menyampaikan perasaannya.

Adapun peneliti yang terlebih dahulu yang mengkaji tentang penggunaan media SPINPUS oleh (Melyana & Damayanti, 2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media SPINPUS (*Spin, Puzzle and Song*) Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa kelas III Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media SPINPUS terhadap minat dan hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas III terbilang efektif dan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Ihsan, Muhajir, & Saputra, 2019) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Berbantu Media Puzzle terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas model pembelajaran STAD berbantu media puzzle terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD.

Penelitian yang dilakukan oleh (Jihanifa, 2022) yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Cultur Spelling Puzzle Terhadap Peningkatan Literasi Bahasa Indonesia Kelas 1 SD 1 Loram Kulon”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan puzzle terhadap hasil belajar peserta didik kelas I sangat signifikan dan efektif. Dari beberapa peneliti yang terlebih dahulu mempunyai perbandingan dari segi perbedaan dan persamaan dengan yang ingin dikaji sekarang yaitu dari segi perbedaan ada metode penelitian yang berbeda, waktu dan tempat yang ingin di teliti. Sedangkan persamaannya sama-sama menggunakan materi bahasa indonesia dalam keterampilan berbicara, sama-sama

menggunakan media puzzle dan sama-sama ingin meningkatkan keterampilan berbicara.

Maka dengan ini diketahui bahwa guru harus mampu memanfaatkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Dengan itu dapat meningkatkan mutu pendidikan, penyampaian materi yang bisa tercapai dan secara perlahan merubah pola belajar menjadi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu dengan menggunakan salah satunya media SPINPUS dalam pembelajaran bahasa indonesia dikelas rendah yaitu kelas II diharapkan dapat dijadikan solusi meningkatkan hasil pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti berusaha untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Efektivitas Media SPINPUS (*Spin,Puzzle dan Song*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN 97 Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas bisa di ketahui masalah-masalahnya yaitu :

1. murid yang tidak menanggapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
2. kurang percaya dirinya peserta didik untuk berbicara kedepan kelas dikarenakan dalam pembelajaran bahasa yang berisikan banyak bacaan yang lumayan panjang dan dalam proses pembelajaran

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti akan membatasi permasalahan agar penelitian yang akan dilakukan lebih spesifik dan fokus. Penelitian yang hendak di kaji yaitu Efektivitas Media SPINPUS (*Spin, Puzzle and Song*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN 97 Palembang

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Apakah media spinpus efektif terhadap keterampilan berbicara dengan sistem media SPINPUS ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas keterampilan berbicara dengan media SPINPUS (*Spin, Puzzle and Song*)

1.4 Manfaat Penelitian

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

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan pengembangan ilmu pendidikan dasar mata pelajaran bahasa indonesia dengan bantuan media SPINPUS.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada siswa, guru dan sekolah maupun penelitian,yaitu :

1. Bagi siswa : Dapat meningkatkan semangat dan percaya diri dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Bagi guru : Sebagai motivasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Bagi sekolah : Sebagai bentuk peningkatan kualitas belajar dan mutu pembelajaran khususnya dalam keterampilan belajar
4. Bagi penelitian : Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya tentang keterampilan berbicara pada media SPINPUS
5. Bagi penelitian selanjutnya, Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama.