

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang sistematis untuk mewujudkan seseorang mampu mengembangkan potensinya agar memiliki kepribadian dan akhlak yang baik serta kecerdasan yang dapat membantunya dalam hidup bermasyarakat.¹ Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan merupakan pondasi dasar dalam membangun sebuah bangsa untuk mencapai kemajuan dan kesejahteraan. Semakin bagus pendidikan yang dijalankan dalam sebuah negara, maka secara bersamaan sumber daya manusia di negara tersebut akan meningkat dan jadi berkualitas.

Indonesia dengan jumlah penduduk yang banyak dan pulau yang luas, tentunya perlu mengetahui cara yang efektif dan tepat untuk memberikan pendidikan kepada peserta didik. Pendidikan dilakukan dengan terlebih dahulu mengetahui dan memahami hal yang dibutuhkan oleh peserta didik, dengan demikian akan tercipta pembelajaran yang efektif. Salah satu hal yang melandasi di dalam pendidikan akademik, sosial, dan psikologi perkembangan adalah saat peserta didik merasakan zona nyaman bersamaan dengan rasa bahagia dan aman di lingkungan mereka sehingga dapat membangun pikiran dan kepribadian secara positif.² Berdasarkan hal tersebut, pendidikan harus melihat situasi dan kondisi lingkungan dari peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif dan tercapai secara maksimal. Dengan berjalannya pembelajaran secara efektif akan membuat pembelajaran lebih mudah dicerna oleh peserta didik.

Di dalam pembelajaran, banyak guru yang belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran di dalam proses belajar. Masih ada guru yang

¹ Departemen Pendidikan Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Depdiknas, 2003)

² Fahrurrozi et al., "The Usefulness of Online Learning On Quality of Education During Covid-19 Pandemic: Evidence From The Department Of Elementary School Teacher Education at Universitas Negeri Jakarta, Indonesia," *International Journal for Quality Research* 15, no. 1 (2021): 107–124, <https://doi.org/10.24874/IJQR15.01-06>.

jarang menggunakan media sebagai penunjang pembelajaran, guru yang tidak menggunakan media biasanya menggunakan metode ceramah dan belum menerapkan model pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, hal tersebut membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar.³ Permasalahan inilah yang menunjukkan bahwa belum mampunya guru dalam menerapkan inovasi pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu sebagai pendidik, guru harus bisa mengikuti perkembangan di dalam pengajaran. Guru yang diharapkan adalah yang memiliki kreatifitas, inovatif, dan kritis, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat dan bahan yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas sebuah makna pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁴ Artinya adalah dalam sebuah pembelajaran, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mempuni dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menyapaikan pesan atau pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu dengan media pembelajaran yang tepat pembelajaran akan jadi lebih bermakna bagi peserta didik dan dapat mengaktifkan peserta didik didalam kelas. Seperti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tentunya juga membutuhkan media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Seperti yang sudah diketahui, setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi selalu ada pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa merupakan salah satu alat yang digunakan manusia agar dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Pentingnya bahasa bagi manusia tidak perlu diragukan lagi. Hal itu tidak saja dibuktikan dengan menunjukkan pemakaian bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan

³ Hestining Ardiyanti, Erik Aditya Ismaya, and Deka Setiawan, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN PENERAPAN MODEL STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE," *Jurnal Ilmiah Pendidikan 2*, no. 1 (2020): 29–33.

⁴ Devi Tri Oktaviani et al., "Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik," *Journal of Classroom Action Research 5*, no. Special Issue (2023): 300–305, <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4315>.

berbahasa manusia dapat mengembangkan suatu alat untuk berkomunikasi, guna mengungkapkan pikirannya, perasaannya, ataupun keinginannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan karena pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat untuk berkomunikasi dan berpikir secara logis.⁵ Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Indonesia dapat membuat peserta didik berlatih dalam berkomunikasi dan menggunakan kalimat untuk kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran dalam pendidikan yang ada di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.⁶ Materi yang disajikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis kalimat Bahasa Indonesia secara baik dan benar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2, pembelajaran menulis kalimat hanya berfokus kepada kalimat tunggal yang berpola Subjek, Predikat dan Objek. Biasanya jenis kalimat berpola S-P-O yang digunakan adalah kalimat verbal.⁷ Kalimat verbal merupakan kalimat yang menggunakan kata kerja sebagai predikatnya.

Namun dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan ketika mereka menulis sebuah kalimat secara baik dan benar. Mereka masih belum benar-benar paham terkait penulisan sebuah kalimat terutama yang berpola S-P-O. Kesulitan ini peneliti temukan ketika melakukan pengamatan terhadap tulisan yang ditulis peserta didik di salah satu kelas II Sekolah Dasar SDN

⁵ Eka Selvi Handayani and Hani Subakti, "Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (November 21, 2020): 151–64, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.

⁶ Suparlan, "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 245–58, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>.

⁷ Gufron Syamsu, "VARIASI KALIMAT BAHASA INDONESIA DALAM SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA" *Jurnal Edu* Kata 1, no. 6 (2024) 102-133

Kebon Kosong 02. Sebanyak 58% peserta didik masih belum bisa menulis kalimat yang baik dan benar sesuai dengan susunan Subjek, Predikat, dan Objek.

Contoh penulisan kalimat yang tidak sesuai dengan S-P-O dan banyak ditemui ketika melakukan analisis kelemahan adalah tidak adanya subjek di dalam kalimat yang dituliskan oleh peserta didik. Seperti “Memakan nasi di dapur”, “Belajar dengan giat”, dan “Cuci piring dan membantu Ibu”. Kalimat-kalimat tersebut bukan termasuk kalimat tunggal yang berpola S-P-O, karena tidak adanya subjek di dalam kalimat tersebut. Contoh penulisan yang benar dengan menggunakan pola S-P-O adalah “Ayah memakan nasi”, “Aku belajar matematika” dan “Ibu mencuci piring”. Selain itu contoh penulisan kalimat kurang tepat yang peneliti temukan adalah “Aku bermain” dan “Axel lari-larian”. Kalimat-kalimat tersebut bukan termasuk kalimat tunggal yang berpola S-P-O Karena tidak memiliki objek di dalamnya. Contoh penulisan yang benar adalah “Aku bermain layangan” dan “Axel melompati tali”.

Lalu permasalahan yang ditemukan ketika melakukan analisis kebutuhan adalah peserta didik masih belum memahami apa itu subjek, predikat dan juga objek. Hal ini peneliti temukan ketika melakukan penelitian banyak peserta didik yang bertanya terkait apa itu subjek, predikat dan juga objek. Untuk itu peserta didik membutuhkan sebuah visualisasi sederhana dari pengertian-pengertian tersebut. Selain itu sekitar 54% peserta didik masih kurang berminat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka diperlukan sebuah media yang membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia.

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas II SDN Kebon Kosong 02 Jakarta secara tatap muka, ditemukan bahwa peserta didik masih belum paham konsep dari subjek, predikat dan objek itu sendiri. Hal ini dikarenakan masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Biasanya ketika guru mengajarkan Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku paket saja dan memberikan penjelasan dengan ceramah dibantu dengan papan tulis. Dengan hanya menggunakan media tersebut, peserta didik kurang terlibat aktif didalam pembelajaran, hal ini yang membuat peserta

didik kurang paham tentang konsep dari struktur kalimat berpola S-P-O didalam pelajaran Bahasa Indonesia. Di sisi lain dalam analisis kebutuhan pada peserta didik yang dilakukan peneliti menggunakan kuesioner ditemukan bahwa 83% peserta didik lebih menginginkan belajar menggunakan media ajar yang bisa bersentuhan langsung dengan peserta didik. Karena dengan mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran akan nantinya peserta didik akan lebih mudah dalam memahami konsep dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, maka dapat dilihat bahwa dibutuhkan suatu media konkret yang mampu memudahkan peserta didik terutama dalam materi struktur kalimat. Media konkret seperti media *puzzle* dapat digunakan didalam pembelajaran Bahasa Indoneisa. Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya, media *puzzle* juga memungkinkan siswa dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.⁸ Dengan kata lain dengan menggunakan media berupa *puzzle* peserta didik dapat terlibat langsung dalam pembelajaran, serta mengaktifkan perserta didik di dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media yang melibatkan peserta didik secara langsung, peserta didik tidak akan merasa bosan ketika sedang belajar, dikarenakan media tersebut mengaktifkan peserta didik dalam belajar sehingga pesrta didik merasa sedang bermain sambil belajar. Dengan menggunakan media *puzzle* ini, peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik lagi dan menarik minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah dan memahami pembelajaran.

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari hari. Oleh karena itu, model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) atau pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

⁸ Nur Isma, Sulfasyah, and Ratnawati, "MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA PUZZLE CARD SISWA KELAS II SD NEGERI INPRES 191 PAKU KECAMATAN GALESONG KABUPATEN TAKALAR," *Journal of Education and Counselling* 1, no. 2 (October 2023): 230–42.

Contextual Teaching and Learning (CTL) dapat diterapkan didalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena membuat siswa mampu lebih mudah menerima materi dengan menghubungkan situasi pembelajaran ke kehidupan nyata.⁹ Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia dan berdampak positif pada proses pembelajaran.¹⁰ Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) akan lebih efektif apabila didukung dengan fasilitas yang memadai, seperti alat penunjang pembelajaran berupa media berbentuk fisik.

Berdasarkan penjelasan penjelasan di atas, maka adanya variasi media pembelajaran yang menarik perhatian dan memudahkan siswa dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti dapat mengerucutkan alasan mengambil pengembangan media *Word Puzzle* sebagai salah satu langkah dalam mengembangkan media pembelajaran. Karena dengan menggunakan media *word puzzle* didalam pembelajaran Bahasa Indonesia tertama dalam materi struktur kalimat S-P-O, peserta didik dapat memahami konsep dari subjek, predikat, dan objek. Alasannya karena di dalam media tersebut tiap kepingan *puzzle* menunjukkan contoh jenis kata subjek, predikat dan objek. Setelah itu peserta didik menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat berpola S-P-O. Dengan demikian peserta didik dapat terlibat langsung didalam pembelajaran. Karena media ini merupakan media berupa permainan menyusun kata menjadi sebuah kalimat, sehingga peserta didik bisa merasakan keterlibatannya dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep dari S-P-O. Dengan mengaktifkan peserta didik didalam pembelajaran maka materi yang dipelajari akan jauh lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Model pendekatan *contextual teaching and learning* dipilih dalam penggunaan media *word puzzle* karena pendekatan CTL merupakan pendekatan yang

⁹ Arum Luluk Marfiah and Titik Ulfatun, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Menggunakan Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Sekolah Dasar," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 3 (2024): 280, <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>.

¹⁰ Siti Filzatul Haziyah, Nursiwi Nugraheni, and Siwi Ambastari, "Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (June 3, 2024): 1875–84, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7495>.

menghubungkan pelajaran dengan kehidupan nyata. Di dalam media *word puzzle* susunan kalimatnya merupakan kegiatan yang biasa dilakukan atau dilihat oleh peserta didik di kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media dalam penelitian *Research and Development (RnD)* yang berjudul “Pengembangan Media *Word Puzzle* Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam Muatan Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Masih minimnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
2. Masih kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang kurang menarik
3. Kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena media yang kurang menarik
4. Pemanfaatan media pembelajaran masih belum maksimal didalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Melihat permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi penelitian ini pada Pengembangan Media *Word Puzzle* Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam Muatan Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan media *word puzzle* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam muatan Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar?
2. Bagaimana desain dan pengembangan *word puzzle* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam muatan Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar?
3. Bagaimana implementasi, evaluasi, dan kelayakan media *word puzzle* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam muatan Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar?

E. Kegunaan Penilitaian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang sebagai berikut.

1. Kegunaan Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan dapat dijadikan sumber referensi dalam pengembangan media *word puzzle* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam muatan bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan media *word puzzle* ini dapat digunakan oleh guru khususnya di tingkat sekolah dasar sebagai referensi media pembelajaran mengenai muatan Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar materi struktur kalimat. Hasil dari pengembangan media ini juga diharapkan dapat dijadikan inspirasi oleh guru lainnya untuk terus berinovasi dalam membuat media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui pengembangan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran struktur kalimat bahasa Indonesia dan memotivasi untuk semangat dalam belajar karena dalam media ini peserta didik

tidak hanya sekedar belajar tetapi juga sambil bermain. Peserta didik diharapkan dapat menulis kalimat sesuai dengan pola S-P-O dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan napa yang sudah dipelajarinya.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah mendapatkan informasi, masukan, dan pengalaman untuk lebih mengembangkan media pembelajaran sebagai perbaikan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, serta model pembelajaran menjadi menarik dan lebih baik, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media *word Puzzle* ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat menciptakan produk yang lebih baik lagi.