

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Ali., 2020) . Sedangkan Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia memprioritaskan pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh, termasuk keterampilan, sikap, dan pengetahuan.

Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kapasitas peserta didik untuk menjadi manusia yang cerdas, memiliki keterampilan, dan kepribadian yang dapat berinteraksi dengan baik dengan masyarakat. Hal ini pentingnya penerapan media scramble dalam proses pembelajaran karena media scramble dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Akademisi sering berpikir bahwa prestasi akademik tidak ditentukan oleh nilai yang dicatat dalam raport atau ijazah siswa. Sebaliknya, prestasi dalam bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi & Selatan, 2020). Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Dakhi & Selatan, 2020).

Di sekolah dasar, masalah umum adalah banyak siswa yang nilainya tidak memenuhi standar. Ini karena daya tangkap setiap siswa berbeda dan guru sering kali tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mengajar. Oleh karena itu, siswa cepat bosan saat belajar, yang menyebabkan mereka kurang memahami materi dan tidak mencapai standar penilaian. Untuk itu, dibutuhkan inovasi baru dalam

pembelajaran; salah satunya adalah penggunaan alat pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas IV di UPT SDN 13 Gandangbatu Sillanan, didapatkan bahwa hasil belajar siswa masih di bawah KKTP. Hal ini dapat dilihat dari data daftar nilai ulangan harian semester ganjil semester ganjil 2024/2025, rata-rata nilai yang diperoleh siswa kurang dari 75, sementara standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang diterapkan yaitu 75. Dari 30 siswa kelas IV, ada 15 siswa yang sudah memiliki nilai di atas rata-rata dan 15 siswa lainnya masih sulit dalam belajar bahasa Indonesia. Hal itu dikarenakan daya tangkap siswa berbeda-beda sehingga ketika guru menjelaskan materi hanya ada beberapa siswa yang mampu memahami dan mengerti. Berdasarkan keterangan wali kelas IV bahwa kurangnya media pembelajaran di sekolah sehingga guru jarang menggunakan media dalam mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, perlu adanya inovasi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan fakta di atas, hal ini harus segera ditangani dan harus ditemukan solusi terbaik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan suasana belajar yang menyenangkan. Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, guru harus membuat proses pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Media pembelajaran adalah salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil dan keinginan siswa, meningkatkan motivasi mereka, dan bahkan memiliki efek psikologis

pada proses pembelajaran. Sebagai tenaga pengajar yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan, guru harus dapat membuat kegiatan belajar mengajar menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dan jenuh. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul —penerapan media *scramble* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di UPT SDN 13 Gandangbatu Sillananl.

B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah —Bagaimana penerapan media *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di UPT SDN 13 Gandangbatu Sillananl?.

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran *Scramble*, dengan menggunakan media tersebut dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Alasan memilih media pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena media ini dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir, serta hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di UPT SDN 13 Gandangbatu Sillanan.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneltiam ini adalah Untuk mengetahui bagaimana penerapan media *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV Di UPT SDN 13 Gandangbatu Sillananll.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media *scramble* sebagai alat bantu pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Guru:

Memberikan alternatif metode pembelajaran matematika yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa yaitu:

1) Mengasah kemampuan berpikir kritis: Media *scramble* melibatkan proses berpikir kritis, kerna siswa harus mencari pola atau aturan tertentu untuk menyelesaikan soal. Hal ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

2) Memupuk kerja sama dan diskusi kelompok: Dalam penerapan media *scramble*, siswa sering kali di ajak untuk bekerja dalam kelompok, di mana mereka dapat berdiskusi, saling bertukar ide atau pendapat, dan berkolaborasi.

Ini

akan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan belajar bekerja sama dengan siswa yang lainnya.

c. Bagi Sekolah:

Menjadi salah satu strategi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui inovasi metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.