

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan sumber daya bagi kehidupan masyarakat terutama bagi kita selaku warga negara republik Indonesia yang menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam kehidupan masyarakat tentunya sebagai manusia kita pasti bersosialisai dan berinteraksi dengan menggunakan Bahasa. Bahasa Indonesia telah mampu mengembangkan fungsinya sebagai sarana komunikasi modern, dalam penyelenggaraan pemerintahan, pendidikan, pengembangan ilmu, teknologi, serta seni. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, dan tentunya dengan menggunakan Bahasa Indonesia sebagai pengantarnya.¹ Seperti pelajaran sastra dan Bahasa Indonesia merupakan suatu program untuk mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan berbahasa pada siswa, seperti keterampilan menyimak, (*listening skill*) keterampilan berbicara (*speaking skill*) dan keterampilan (*writing skill*) menulis karena pada hakikatnya setiap keterampilan hubungan erat dengan keterampilan lainnya

¹ Alek, Achmad H.p *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta:Kencana Prenanda Media Group, 2010), 25.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada hakikatnya belajar komunikasi. Bahwasannya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Hal ini relevan dengan kurikulum 2013 Bahasa Indonesia ialah Bahasa yang demokratis ia tidak mengenal tingkatan dalam pemakaian diarahkan dalam empat aspek yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan.²Berdasarkan pengamatan di MIS Anwarul Hasan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di kelas III mengenai materi sinonim dan antonim diketahui bahwasannya kemampuan dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim masih banyak siswa yang kesulitan dalam membedakan arti sinonim dan antonim. Hal ini terlihat saat peserta didik dalam mengerjakan soal yang berbentuk pilihan ganda yang di berikan oleh guru masih banyak siswa yang keliru dengan maknanya, sehingga siswa cenderung mendapatkan nilai rata-rata yang tentunya belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah, untuk itu perlu lebih di tingkatkan lagi. Sehingga diperlukannya media yang menarik untuk siswa.

²Asih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2016), 188.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim masih belum optimal. Salah satu permasalahannya siswa belum bisa membedakan mana arti sinonim dan antonim. Pembelajaran ini di selenggarakan masih belum menggunakan media. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia mengenai sinonim dan antonim peranan media pelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Selain itu, melalui penggunaan media siswa akan mendapatkan pelajaran yang mengandung aspek kognitif, sosial, serta perkembangan keterampilan. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran daya ingat siswa menjadi lebih kuat dikarenakan usia siswa Sekolah Dasar masih berpikir secara konkrit maka dari itu perlu adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Kreativitas seorang guru diperlukan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kreativitas yang dimaksud di sini yaitu suatu keahlian guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu dalam penggunaan media pembelajaran sederhana. Guru yang kreatif adalah guru yang selalu membuat perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran salah satunya ialah dengan melakukan perbaikan dalam

proses pembelajaran dengan melakukan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) .

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media *puzzle* sinonim dan antonim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut “kurangnya media pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami arti sinonim dan antonim ”.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan untuk penelitian ini adalah dengan penelitian pengembangan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MIS Anwarul Hasan
2. Proses belajar mengajar menggunakan media *puzzle* sinonim dan antonim dikhususkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MIS Anwarul Hasan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media *puzzle* sinonim dan antonim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mengetahui kelayakan media *puzzle* sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media *puzzle* atau masukan peneliti lain demi pengembangan pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

- 1) Bagi Penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan tentang pengembangan media *puzzle*.
- 2) Bagi siswa, media yang diterapkan dapat menjadi sumber belajar, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.
- 3) Bagi guru, dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi.
- 4) Bagi sekolah, memperoleh media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Gambaran Umum Produk yang Akan dibuat

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan *puzzle* dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Permainan dengan konsep *puzzle* di mana siswa belajar memecahkan masalah tetapi menyenangkan sebab bisa diulang-ulang.
2. Permainan *puzzle* memiliki beberapa halaman *puzzle*, yaitu berisikan tentang langkah-langkah permainan *puzzle*, halaman berisikan tentang sinonim, dan halaman berisikan antonim

3. Pada halaman *puzzle* siswa bisa membongkar pasang puzzle sinonim dengan memasang *puzzle* di samping halaman dengan sesuai.
4. Permainan menggunakan sistem belajar sambil bermain sehingga siswa secara sadar maupun tidak sadar mempelajari materi yang diberikan melalui permainan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima BAB sebagai berikut:

BAB 1 adalah pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang, identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Gambaran Umum yang Akan Dibuat dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Kajian Teori, Terdiri Dari Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI, Kata dalam Bahasa Indonesia, Pengertian Media Pembelajaran, Media *Puzzle*, Tabel Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

BAB III adalah kajian teori Waktu dan Tempat Penelitian, Metode Penelitian Dan Pengembangan, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknis Analisis Data dan Rancangan Produk.

BAB IV adalah hasil penelitian, terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V adalah penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.