

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Proses pembelajaran adalah interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dengan arti kata, guru dan siswa merupakan subjek pokok dari proses tersebut.

Salah satu pelajaran yang didapat di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang dasar Bahasa Indonesia seperti yang sering dilakukan di sekolah yaitu menyimak, berbicara, menulis dan mendengar sehingga para siswa diharapkan mampu membaca dan memperluas wawasan mereka serta bisa menghargai Bahasa Indonesia dan bangga terhadap bahasa pemersatu bangsa. Agar tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut, harus didukung oleh proses pembelajaran yang kondusif karena pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar. Demikian pula keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan serta strategi dalam pembelajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menggunakan media dan modul yang tepat dan benar dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Februari sampai dengan tanggal 04 Maret 2020 pada kelas V di SD Negeri 16 Surau Gadang, diketahui bahwa (1) Guru dan siswa menggunakan buku tema yang tersedia disekolah sesuai dengan kurikulum 2013, (2) belum adanya ketersediaan modul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah. Dari hasil wawancara dengan wali kelas V Resty Nova, S.Pd diperoleh informasi bahwa (1) Guru belum membuat bahan ajar sendiri yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya, cenderung masih menggunakan buku tema dari sekolah, (2) materi pada buku tema sudah bagus namun penyajian materi cenderung membuat siswa kurang tertarik untuk membacanya sehingga hanya menunggu penjelasan dari guru saja, (3) buku tema yang digunakan masih bersifat informatif dan kurang menyenangkan yang membuat siswa jenuh untuk membaca buku terutama bila materi Bahasa Indonesia.

Pembelajaran tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada nilai UTS mata pelajaran Bahasa Indonesia dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Pada kelas V terdapat nilai ulangan yang belum menempuh batas KKM yaitu terdapat pada kelas V A. Untuk lebih jelasnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai UTS Bahasa Indonesia kelas V SDN 16 Surau Gadang Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020

NO	NAMA	NILAI	KKM
1	Afriel yuda dwitama	92	75
2	Assyifa quraattaaini	50	75
3	Diyatul aini	57	75
4	Fanesa juantifa	71	75
5	Farel firnandes	64	75
6	Faris hidayatullah	50	75
7	Hafiz gazella	100	75
8	Fauzan	57	75
9	Ihsan	85	75
10	Irfan putra	64	75
11	Kasih rismawati	50	75
12	Keysha sanjaya	92	75
13	Kesya regina putri	50	75
14	Marvel maulana	35	75
15	Muhammad furqon	78	75
16	Muhammad haziq	85	75
17	Mufti	78	75
18	Nafisa henes	42	75
19	Naziva aini	78	75
20	Radit	92	75

21	Rheza aria fetra	78	75
22	Sazqilla tsabitha	82	75
23	Sila kurnia	85	75
24	Sonya fitra	92	75
25	Taufan	28	75
26	Vanesa anabela	78	75
27	Zacky azani	50	75
28	Zafina justitia	92	75
29	Zikra amri kurnia	78	75

Sumber : Guru Kelas V SDN 16 Surau Gadang

Penyebab yang menjadi permasalahan pada pembelajaran yaitu kurangnya minat siswa dalam belajar. Hal ini di sebabkan karena guru belum menggunakan modul pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, guru hanya berpusat pada buku paket yang tersedia di sekolah dan belum ada buku modul yang disediakan guru. Pembelajaran seperti ini menjadi siswa tidak bersemangat dalam belajar tanpa menggunakan buku modul ,setelah itu memberikan latihan di buku paket yang telah disediakan sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi monoton.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah guru dapat menggunakan buku modul berbasis media puzzle. Siswa menjadi senang belajar Bahasa Indonesia dan diharapkan meningkat rasa ingin tahu siswa. Melalui penelitian ini, akan dicoba kembangkan modul berbasis media puzzle pada pembelajaran

Bahasa Indonesia dengan menggunakan kurikulum 2013 dengan cara menggabungkan pembelajaran lain dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan karena belum banyak penelitian yang terkait mengembangkan modul berbasis media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran pada pembelajaran bahasa indonesia dengan judul “Pengembangan modul berbasis media puzzle pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 16 surau gadang padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum ada penggunaan modul pada pembelajaran bahasa indonesia karena masih terbatas pada buku tema yang sudah disediakan oleh sekolah sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Siswa lebih cenderung merasa jenuh untuk membaca buku tema karena materi yang masih terlalu padat sehingga siswa hanya menunggu penjelasan dari guru saja.
3. Guru di SD Negeri 16 Surau Gadang belum mengembangkan dan menyediakan modul yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis media puzzle untuk siswa kelas V SD menggunakan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D yang terdiri dari define, design dan develop karena sesuai dengan surat edaran judul skripsi mahasiswa diarahkan pada penelitian pengembangan atau kualitatif judul penelitian eksperimen tidak boleh karena tidak memungkinkan untuk melakukan eksperimen ke sekolah selama masa darurat pandemi *covid-19*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, Bagaimanakah pengembangan modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media puzzle yang memenuhi kriteria valid ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk Menghasilkan modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media Puzzle yang memenuhi kriteria valid.

F. Manfaat Pengembangan

Melalui penerapan pengembangan modul berbasis media puzzle pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD, diharapkan penelitian bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa, meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa dalam membaca pelajaran dan membuat siswa lebih tertarik membacanya serta siswa dapat mengerjakan soal berbasis media puzzle.
2. Bagi guru, memberikan pemahaman dalam merancang bahan pembelajaran yang kreatif dan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pedagogik seorang guru.
3. Bagi sekolah, untuk meningkatkan mutu sekolah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mengembangkan modul pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, sebagai acuan untuk melakukan penelitian sejenis menggunakan aspek yang lain terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran berbasis media puzzle untuk kelas V SD dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Modul yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 pada tema 6 panas dan perpindahannya yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran, evaluasi, rangkuman materi dan daftar pustaka.
2. Modul pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang melalui proses pembelajaran bermakna yang dialami sendiri, sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Karakteristik modul pembelajaran menjelaskan ciri khas modul ini yang membuatnya berbeda dengan modul lain. Karakteristik yang dimaksud adalah

yang menghasilkan sebuah modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media puzzle.

4. Ukuran modul rancangan awal adalah 14,8 cm × 21,0 (A5), tampilan cover dengan berbagai jenis warna, gambar dengan jenis tulisan (*comic san MS*) dan size disesuaikan. Isi modul menggunakan jenis tulisan (*comic sans MS*) dengan ukuran tulisan disesuaikan.
5. Dalam pembuatan modul menggunakan semua warna yang disesuaikan.