

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi dalam kehidupan manusia. Di setiap sekolah, baik sekolah dasar (SD) maupun sekolah menengah, Bahasa Indonesia dimasukkan kedalam salah satu mata pelajaran pokok yang wajib dipelajari oleh setiap siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, dengan menggunakan bahasa Indonesia siswa dapat memahami pelajaran-pelajaran lain yang menggunakan bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Darmuki, 2020). Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang dianggap membosankan bagi beberapa siswa. Salah satu penyebabnya karena pembelajaran bahasa Indonesia lebih banyak menekankan pada teori dan pada praktik. Sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Kesulitan menurut bahasa artinya adalah perihal sulit; kesusahan, menurut istilah kesulitan adalah situasi atau kondisi yang sulit, atau sesuatu yang merupakan tragedi atau ketidakberuntungan.

Memahami pesan yang terkandung dalam sebuah tulisan bukanlah suatu hal yang mudah, tetapi setiap orang harus memiliki keterampilan membaca yang bersifat pemahaman. Pemerolehan hal tersebut, mulai diterapkan pada pendidikan formal jenjang Sekolah Dasar. Hal ini terkait dengan membaca cermat yang dilakukan pembaca secara teliti, guna untuk memahami seluruh teks

bacaan, kaitannya dengan membaca secara intensif. Membaca pemahaman bersifat secara sengaja, untuk menemukan kalimat utama atau ide pokok yang merupakan masalah utama dalam suatu teks bacaan. Ide pokok ini merupakan aspek yang berperan penting, dalam membangun keutuhan serta kejelasan pada setiap paragraf.

Teks bacaan pada umumnya terdiri dari beberapa paragraf, dan masing-masing paragraf terdapat yang namanya ide pokok. Menurut Agustin et al., (2021) bahwa ide pokok merupakan gagasan utama atau ide utama atau dari pikiran utama dari suatu paragraf yang ada pada teks bacaan. Ide pokok dalam suatu paragraf dapat ditemukan di awal paragraf (paragraf deduktif), di akhir paragraf (paragraf induktif), dan di awal dan di akhir paragraf (paragraf campuran), adapun ide pokok tersebut kadang-kadang berada di tengah paragraf. Keadaan yang menyulitkan dalam memahami paragraf biasanya timbul, apabila dalam paragraf itu tidak terdapat kalimat topik. Paragraf seperti ini umumnya terdapat dalam karangan yang bersifat naratif. Dalam hal ini, pikiran pokok paragraf ialah kesimpulan yang ditarik dari semua isi kalimat-kalimat yang membentuk paragraf itu. Oleh sebab itu, seluruh paragraf harus dibaca terlebih dahulu sebelum menganalisis pikiran pokoknya. Namun jika siswa rendah kemampuan membacanya akan mengalami kesulitan dalam menganalisis ide pokok dalam tiap paragraf tersebut.

Merdeka belajar merupakan slogan Pendidikan yang saat ini sedang degegerkan oleh Mendikbud. Prinsip merdeka belajar diharapkan dapat mempercepat proses reformasi Pendidikan di Indonesia yang selama ini dianggap perlahan layu. Mendikbud bahkan menggagas istilah deregulasi pendidikan karena regulasi pendidikan selama ini dinilai menghambat proses pencapaian reformasi pendidikan bermuara pada kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia (Sari & Mardiana, 2023).

Pembelajaran pada kurikulum merdeka sangat mengedepankan pemusatan proses pembelajaran pada siswa. Artinya siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan mampu berpikir kritis. Tapi kenyataannya pada peralihan kurikulum saat ini

masih banyak siswa yang masih belum siap menghadapinya. Seperti halnya para siswa di SDN 2 Pelem.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 10 Oktober 2023 pemerolehan data awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 2 Pelem, tidak hanya melakukan wawancara dengan guru, juga dengan siswa kelas IV menunjukkan siswa mengalami kurangnya minat belajar yang berdampak pada hasil belajar yang sebagian besar masih dibawah dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan. Kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan dengan cara hafalan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran hanya mengandalkan buku yang monoton menjadi alasan kurangnya minat belajar dalam diri siswa. Hal ini mempengaruhi pemahaman siswa dalam mengidentifikasi ide pokok (Jewaru et al., 2019). Siswa Sebagian besar berpandangan bahwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan. Mengingat pentingnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan pemahaman siswa terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menentukan pokok mengharuskan siswa untuk membaca dengan teliti dan secara berulang, jika minat baca siswa sudah lemah menjadikan siswa merasa malas dengan materi ide pokok ini. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya mengandalkan buku dan metode pembelajaran berpusat pada guru seperti ceramah, menjadikan siswa kurang terlibat aktif selama pembelajaran seperti halnya tidak adanya tanya jawab antara guru dan siswa. Hal ini menjadikan siswa sulit memahami materi secara mendalam.

Pada penjabaran masalah tersebut, menunjukan bahwa dalam penerapan pembelajaran kurikulum merdeka di kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Ide Pokok Bab VIII Sehatlah Ragaku siswa mengalami kesulitan. Kesulitan yang dialami siswa, tentunya memberikan dampak seiring berjalannya proses pembelajaran yang mengakibatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami penurunan

(Lilisari, 2013). Pernyataan tersebut diperoleh ketika melakukan wawancara pemerolehan data awal dengan wali kelas yang memberikan keterangan bahwa siswa yang pasif mengakibatkan siswa mudah menyerah jika mendapatkan soal yang memiliki tingkat pemahaman ataupun pemecahan masalah. Jadi, dapat digolongkan siswa masih banyak memiliki kemampuan berpikir kritis rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Akibatnya banyak siswa yang mendapat nilai rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berada di bawah ambang batas KKTP. Pada penilaian harian pembelajaran Bahasa Indonesia kemarin sebagian besar nilai siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 66 dengan persentase siswa di kelas IV berjumlah 25 siswa dengan presentase siswa yang memenuhi KKTP sebanyak 40% yaitu dengan jumlah 10 siswa, sedangkan siswa yang tidak memenuhi KKTP sebanyak 60% yaitu 15 siswa.

Sehubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa, maka diperlukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti pada kesempatan kali ini akan memberikan solusi agar pembelajaran lebih inovatif yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa untuk lebih memahami suatu konsep materi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat serta siswa lebih merasa senang, tidak merasa bosan, dan semangat belajar.

Alternatif yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat student centered, artinya pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (*selfdirected*) dan dimensi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*) (Suyati, 2022). Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang diawali dengan masalah yang ditemukan dalam suatu lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru yang dikembangkan oleh siswa secara mandiri (Malinda et al., 2017). Model ini juga berfokus pada keaktifan

siswa dalam memecahkan permasalahan. Siswa tidak hanya diberikan materi belajar secara searah seperti dalam penerapan metode pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk memperkuat kemampuan memecahan masalah dan meningkatkan kemandirian siswa, sehingga siswa mampu merumuskan, menyelesaikan dan menafsirkan permasalahan yang ada dalam berbagai konteks (Herna & Ramadhani, 2023). Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara dan menyampaikan ide, gagasan atau pendapatnya sendiri, karena model pembelajaran ini memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan pada siswa untuk mengajar temannya dan mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang sama, serta mengajak siswa berpikir secara kreatif sehingga menghasilkan pertukaran informasi yang lebih mendalam dan lebih menarik serta menimbulkan rasa percaya diri pada siswa.

Pemilihan model pembelajaran yang efektif, perlunya penggunaan media pembelajaran yang bertujuan membantu siswa dalam memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat materi yang diberikan oleh guru (Suminar, 2016). Dalam pemilihan media pembelajaran guru harus memperhatikan beberapa faktor diantaranya mudah dipahami oleh siswa, mudah dijangkau, tingkat kesulitan penggunaannya dan hambatan-hambatan yang akan ditemui bila menggunakan media tersebut. Faktor-faktor tersebut haruslah diperhatikan guna memacu siswa agar mengembangkan minat belajar serta mampu mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini memilih media sebagai alat untuk mempermudah proses penyampaian materi yaitu dengan menggunakan audiovisual. Media audiovisual adalah media yang dipakai untuk mempermudah pembelajaran yang dibuat khusus untuk menyampaikan materi yang berisikan seperangkat alat media yang dapat bergerak dan bersuara dalam memproyeksikan dari gambar yang menarik dan bagi yang melihat dapat tertarik. Pemilihan media pembelajaran audiovisual karena penggunaan alat peraga dalam mengawali

proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalakan jalur syaraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran siswa (AnggitaSari et al., 2020) sehingga, ketika siswa belajar di luar ruangan akan lebih memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mawah,dkk (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lindungannya pada kelas V SDN Duta Pakuan Kota Bogor tahun ajaran 2020/2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya. Hal ini terlihat dari N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 82, sedangkan kelompok kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar 73. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 94% sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 77%. Serta hasil pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (2,64697) > t_{tabel} (2,00030)$. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan antara “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penerapan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian dilakukan oleh Saleha,dkk (2023), Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan Strategi Pembelajaran Poster Session berbantuan Audio Visual terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar pada topik "Mendengarkan Cerita Rakyat" pada Siswa Kelas V SDN No. 60 Bontoparang, Mangarabombang Kecamatan, Kabupaten Takalar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Poster Session dengan bantuan Audio Visual berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada topik "Mendengarkan Cerita Rakyat" Siswa Kelas V SDN No. 60 Bontoparang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Mangarabombang Kabupaten Takalar.

Hasil Penelitian dilakukan oleh Ningrum, dkk (2024), Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yang didukung oleh media video animasi terhadap hasil belajar matematika, khususnya pada materi operasi bilangan cacah di kelas IV SD Negeri 6 Bulungan, serta untuk menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model NHT. Hasil penelitian menunjukkan $T_{hitung} = 7,946$ dan $T_{tabel} = 2,144$ pada $\alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria $T_{hitung} > T_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 59,00 meningkat menjadi 78,33 pada *posttest*. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yang didukung oleh media video animasi efektif terhadap hasil belajar matematika siswa SD.

Hasil Penelitian dilakukan oleh Khasanah, dkk (2024), Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan dalam penggunaan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dibuktikan dengan hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. (2) Terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa, dengan hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan video animasi berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ingin melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Pelem. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based*

Learning Berbantuan Media Vidio interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 2 Pelem”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Pelem antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia menentukan ide pokok kelas IV SDN 2 Pelem?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peelitian ini untuk mengetahui:

1. Mengukur perbedaan rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Pelem antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif pembelajaran bahasa Indonesia menentukan ide pokok kelas IV SDN 2 pelem.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu diharapkan penelitian ini menjadi sumber referensi, memeberi gambaran mengenai minat belajar dalam dunia Pendidikan bahwa metode pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Video Interaktif dengan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2

Pelem. Penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi penelitian lanjutan yang masih relevan di masa mendatang, memberikan pemahaman dan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah bahwa hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekaligus sumbangan pemikiran dalam usaha mengefektifkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran PBL berbantuan media video interaktif untuk salah satu model dan media pembelajaran di SDN 2 Pelem.
- b. Bagi guru kelas, dapat memberikan masukan terhadap upaya peningkatan variasi pembelajaran dengan mengembangkan model dan media pembelajaran baru.
- c. Bagi siswa, untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan siwa terhadap hasil pemahaman belajar ide pokok pada teks campuran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran PBL dan media pembelajaran video interaktif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian mengenai objek dan subjek dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Pelem. Subjek dari penelitian ini peneliti sebagai guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Objek pada penelitian ini adalah Materi mata pelajaran Bahasa Indonesia semester Genap materi menentukan Ide Pokok Bab VII Sehatlah Ragaku. Capaian pembelajaran Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Tujuan pembelajaran Mengidentifikasi ide pokok (gagasan) pada teks informatif.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional diberikan untuk memberikan pengertian secara operasional dari variabel-variabel yang diteliti dan berhubungan dari judul

penelitian ini. Adapun definisi operasional dalam judul penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)

Model pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model inovatif digunakan untuk memecahkan suatu masalah dunia nyata yang mampu membuat siswa berfikir kritis yang berdampak pada prestasi belajar. Langkah-langkah model pembelajaran Problem Based Learning yaitu 1) mengorganisasikan peserta didik terhadap masalah, 2) mengorganisasikan tugas belajar untuk peserta didik, 3) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, 4) mengembangkan dan mempresentasikan pekerjaan, dan 5) merefleksikan serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

1.6.2 Video interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio-visual dimana didalam video harus ada interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan media itu sendiri. Video interaktif menggunakan berbagai teknik dan gaya untuk menghidupkan karakter, objek, atau konsep dalam dunia digital atau dunia nyata. Media yang sangat fleksibel yang dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk hiburan, pendidikan, promosi, atau bahkan sebagai alat komunikasi kreatif.

Keindahan video interaktif terletak pada kemampuannya untuk mengungkapkan ide-ide kompleks. Hal ini memungkinkan untuk mengekspresikan emosi, mengajarkan pelajaran, atau menjelaskan konsep dengan cara yang tidak mungkin dilakukan oleh media lain.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar kognitif yaitu hasil dari kegiatan yang telah

dikerjakan oleh peserta didik. Indikator hasil belajar kognitif yaitu 1) kemampuan mengetahui, 2) pemahaman kemampuan menerjemahkan, 3) penerapan kemampuan memecahkan masalah, 4) menganalisis kemampuan menguraikan, 5) ringkasan kemampuan menulis, 6) evaluasi kemampuan mengevaluasi sesuai standar dan 7) kreativitas siswa. Dengan adanya indikator tersebut dapat memudahkan guru dalam mendapatkan hasil belajar kognitif siswa, sehingga dapat mengukur tingkat pemahaman siswa dengan mudah.

Adapun hasil belajar yang dibuat acuan dalam penelitian ini berfokus pada indikator kognitif yang diukur menggunakan instrument tes dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Ide Pokok kelas IV semester genap SDN 2 Pelem dengan menggunakan Kurikulum Merdeka.

1.6.4 Mengidentifikasi Ide Pokok

Ide pokok adalah informasi focus pendukung. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan ide pokok adalah suatu bentuk gagasan yang berpangkal dari pikiran, kemudian ditransformasikan ke dalam sebuah kalimat atau karangan.