

BAB I

PENDHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang harus ditempuh serta dijalani oleh setiap individu guna mengembangkan potensi juga kemampuan yang ada dalam dirinya, agar memiliki jiwa yang taat, taqwa, dan beriman terhadap Tuhan YME, dan menjadikan pribadi yang kreatif, aktif dan mandiri. Hal tersebut dapat diperlukan dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari bagi dirinya sendiri maupun lingkungan disekitarnya. Pendidikan termasuk salah satu upaya bangsa untuk mensejahterakan dan mencerdaskan kehidupan masyarakatnya, dan memberikan sepenuhnya hak serta kewajiban yang harus didapatkan bagi setiap individu. Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk dasar kemampuan dan karakter siswa (Akbar, 2018).

Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan di Indonesia antara lain dengan memperbaiki sistem pembelajarannya. pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik hubungan itu bersifat khusus sebagai kegiatan tatap muka atau tidak langsung (Rusman, 2012). Pembelajaran adalah upaya yang disengaja, terorganisir dan diarahkan sebagai tujuan yang telah ditentukan dari proses, mengendalikan pelaksanaannya, dengan tujuan dan pembelajaran yang muncul dalam diri orang tersebut (Siregar, 2010).

Pusat pembelajaran adalah pendidik, yang langsung memperlakukan peserta didik sebagai subjek. Sebagus apapun pembelajarannya, lengkap sarana dan prasarana sekolahnya, jika bukan karena keahlian pendidik dan implementasinya, semuanya akan kurang ideal (Sanjaya, 2018). Sebagai seorang

pendidik, perlu memahami berbagai informasi yang akan dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam proses pembelajaran. Salah satu yang terpenting adalah kemampuan seorang pendidik dengan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran yang akan diterapkan harus dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik untuk memahami pelajaran.

Model pembelajaran ialah rancangan yang terstruktur berupa pola prosedur sistematis, kemudian dikembangkan berdasarkan teori dan disusun menjadi proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sani, 2019). Melalui model pembelajaran seperti ini, pendidik harus dapat menerapkannya secara efektif, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penerapan yang tidak tepat dari model pembelajaran dapat mengganggu kestabilan lingkungan belajar, misalnya dalam pelajaran sejarah. Hal ini dapat membuat peserta didik melewatkan dan menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak terlalu penting, karena objek tersebut dapat diteliti dengan sendirinya dari sumber buku atau internet. Sedangkan peran pendidik penting bagi peserta didik untuk dapat mengubah cara berpikirnya tentang sejarah sebagai pelajaran yang kurang menarik dan membosankan (Dimiyati & Mudjiono, 2019)

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mengajarkan siswa keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Khair, 2018). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan Bahasa serta sikap

positif terhadap Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah dasar didasarkan empat aspek di antaranya: berbicara, mendengar, membaca dan menulis (Ningrum et al., 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses mengajar atau mengajarkan Bahasa Indonesia yang dimana tujuan utamanya adalah agar siswa mampu berkomunikasi dan mempelajari Bahasa Indonesia (Ibda,2022).

Bahasa Indonesia termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan dan diajarkan kepada siswa mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan atas (Mahmud, 2021)

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai pembelajaran yang bisa dipelajari secara langsung oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari, kegiatan yang dilakukan manusia selalu menghadirkan konsep Bahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis namun masih banyak di dapati peserta didik yang beranggapan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia salah satu pembelajaran sulit, dikarenakan salah satu pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sekolah dasar adalah Bahasa indoneisa (Sabila et al., 2021).

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh pada tanggal 28 oktober 2025 diketahui bahwa masih terbatasnya metode yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Selain itu, murid hanya mengandalkan buku Teks yang berisi uraian tertulis serta minimnya gambar yang belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap hasil belajar siswa. Ketidaktertarikan siswa dalam membaca juga mengakibatkan sulitnya memahami suatu materi yang diajarkan. Kejenuhan tersebut dikarenakan masih

kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang digunakan dikelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh harusnya dapat menarik perhatian dan merangsang minat belajar pada siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas adalah dengan menerapkan pembelajaran permainan tebak kata. Model pembelajaran permainan tebak kata menekankan pada peran aktif siswa dalam memperoleh pengetahuannya, sedangkan guru tidak banyak berperan hanya mengarahkan siswa atau sebagai fasilitator.

Pada proses pembelajaran hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia terbilang rendah, dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 untuk mata pelajaran bahasa indonesia dimana sebanyak 25 siswa, yang dinyatakan tuntas 10 siswa dengan persentase 40% dan yang dinyatakan tidak tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase 60%. Hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran guru masih menggunakan buku tema sehingga menimbulkan rasa bosan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta juga kurangnya metode pembelajaran yang diberikan sehingga anak menjadi kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran serta anak sering ribut dikelas sehingga menjadikan suasana kelas tidak kondusif.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti menggunakan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan tebak kata.

Permainan tebak kata merupakan permainan yang dapat membantu peserta didik dalam menghafal dan dapat memperkaya kosakata peserta didik, karena permainan tebak-tebakan tidak hanya membuat peserta didik berpikir sekali tetapi berkali-kali dan berulang-ulang sampai jawabannya benar dan tepat (Maisaroh, 2018).

Melalui model pembelajaran tebak kata, peserta didik akan lebih aktif dalam belajar, kemudian pembelajaran akan lebih memotivasi, sehingga peserta didik tertarik untuk belajar dan memfasilitasi penanaman ide-ide pembelajaran ke dalam memori peserta didik. Hal ini sangat cocok untuk mata pelajaran sejarah yang membutuhkan motivasi untuk belajar dan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tebak kata yang memang membutuhkan memori yang kuat.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh”**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran.
2. Model pembelajaran hanya berpaku pada guru dan penjelasan yang ada pada buku
3. Dalam proses pembelajaran siswa kurang bertanya dan lebih banyak mengobrol bersama teman saat pembelajaran berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini di lakukan lebih, sempurna, dan mendalam maka, penelitian yang di angkat perlu di batasi variabelnya hanya pada:

1. Pembelajaran yang digunakan dikelas IV yakni pembelajaran Bahasa Indonesia BAB VI "Satu Titik"
2. Model pembelajaran yang digunakan yakni permainan tebak kata

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa terhadap permainan tebak kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 04 Banda Aceh?
2. Bagaimana pengaruh permainan tebak kata terhadap hasil belajar pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap permainan tebak kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 04 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan tebak kata terhadap hasil belajar pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Mamfaat Teoritis

Untuk memberikan sumbangsih ilmu dan pengetahuan yang berkaitan dengan fakultas dan jurusan penulis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik SDN 04 Banda Aceh

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan penggunaan permainan tebak kata

b. Bagi guru SDN 04 Banda Aceh

Meningkatkan hasil belajar dalam mempersiapkan rencana pengajaran dan menggunakan langkah-langkah pembelajaran serta menggunakan metode yang variatif.

c. Bagi SDN 04 Banda Aceh

Memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan bagi peneliti sebagai praktisi ilmu pendidikan pada khususnya.