

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena hasil belajar merupakan tolak ukur yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dari hasil belajar tersebut guru dapat mengetahui informasi mengenai seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa berbeda-beda. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar terdapat dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal berasal dari faktor luar siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor eksternal tersebut juga dapat memengaruhi penguasaan bahasa siswa.

Bahasa merupakan aspek penting dari perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa. Selain itu, bahasa juga menjadi penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pada dasarnya, belajar bahasa adalah belajar bagaimana berkomunikasi. Bahasa menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap tingkat sekolah salah satunya pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran Bahasa yang diajarkan juga bermacam-macam salah satunya Bahasa Indonesia yang merupakan salah satu mata pelajaran yang ada diajarkan di tingkat Sekolah Dasar.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. 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; menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Atmazaki, 2009).

Berdasarkan tujuan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang sangat berperan dalam mengungkapkan perasaan, saran untuk berfikir, bertukar pendapat dengan manusia lainnya baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa atau berkomunikasi terus bertambah karena pengaruh teknologi yang terus berkembang. Keterampilan berbahasa tersebut terdiri dari enam keterampilan yang dibagi dalam dua kelompok keterampilan, yaitu reseptif dan produktif. Keterampilan yang termasuk ke dalam reseptif adalah menyimak (lisan), membaca (tulisan), dan memirsa (visual). Sementara itu, keterampilan yang termasuk ke dalam produktif adalah berbicara (lisan), mempresentasikan (visual) dan menulis (tulisan) (Mulyadi & Wikanengsih, 2022). Keterkaitan keenam komponen penguasaan bahasa dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat erat kaitannya, sehingga siswa sekolah dasar perlu menguasai sepenuhnya keterampilan berbahasa tersebut. Namun, jika seorang siswa hanya mahir dalam satu keterampilan, maka dapat dikatakan siswa belum mampu berbahasa yang baik dan benar.

Untuk dapat menguasai dan mengembangkan empat keterampilan bahasa, diperlukan salah satu aspek keterampilan yaitu penggunaan kosakata yang baik. Pentingnya pembelajaran kosakata untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa menjadi kebutuhan yang semakin mendesak untuk dilakukan secara lebih serius dan terarah. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang kesulitan dalam penguasaan kosakata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Sumberjaya 06 ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi kosakata adalah 38 yang terdiri dari 32 siswa. Ini berada di bawah standar KKM. Hal ini disebabkan karena kurangnya siswa dalam penguasaan kosakata yang dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab, antara lain siswa yang masih kurang dalam pemahaman kosakata, penggunaan metode dan media

pembelajaran yang belum tepat, pembahasan mengenai kosakata pada materi pembelajaran hanya sedikit, serta pengaruh penggunaan bahasa dari lingkungan sekitar siswa. Hal tersebut berpengaruh terhadap kurangnya pemahaman siswa mengenai makna kosakata, sinonim, dan antonim. Selain itu, siswa juga belum paham perbedaan antara kata baku dan kata tidak baku sehingga siswa sulit untuk mencari persamaan kata.

Karena permasalahan di atas, maka perlu diterapkan sebuah metode dan media pembelajaran yang sesuai agar mampu membangkitkan aktivitas dalam pembelajaran. Adapun alternatif yang digunakan yaitu menggunakan model *discovery learning* yang di bantu dengan media teka-teki silang.

Model pembelajaran *discovery* adalah teori belajar yang diartikan sebagai proses belajar yang terjadi ketika siswa tidak disajikan pelajaran dalam bentuk jadi, tetapi diharapkan mengorganisasikan dirinya sendiri (Nurmiati, 2019). Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa berusaha sendiri dalam mencari, menyelidiki, mengolah dan menemukan konsep pengetahuan baru dalam pemecahan masalah, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

Dalam proses pembelajaran *discovery learning*, siswa dituntut untuk aktif dalam mencari konsep keilmuannya sendiri sehingga siswa memerlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Prasasti dkk., 2019). Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia di kelas V SDN Sumberjaya 06, peneliti menerapkan model *discovery learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran teka-teki silang yang dibuat menggunakan lembar kerja agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mempelajari dengan menggunakan konsep bermain dengan media teka-teki silang.

Teka-teki silang merupakan suatu permainan dengan mengisi ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan secara mendatar dan menurun (Jannah & Salim, 2021). Jadi, teka-teki silang merupakan suatu jenis permainan yang terdiri dari kumpulan ruang kosong berbentuk kotak yang terdiri dari dua jalur, yaitu jalur mendatar dan jalur menurun yang akan diisi dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata yang berasal dari sebuah pertanyaan yang ada dengan

tujuan untuk mengasah otak. Teka-teki silang melibatkan partisipasi siswa secara aktif untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran baik secara mental maupun fisik sehingga hasil belajar menjadi lebih maksimal.

Kemampuan seseorang dalam mengisi setiap baris kata sangat ditentukan oleh penguasaan kosakata mereka, khususnya kata-kata yang bersinonim maupun berantonim. Semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin besar kemungkinan ia mudah dalam mengisi kata yang diinginkan dan semakin besar peluang untuk memperluas kosakata baru. Selain digunakan sebagai permainan, teka-teki silang juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan media teka-teki silang sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar kosakata siswa. Pada penelitian yang berjudul: *Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV*, diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan metode permainan kata teka-teki silang dan Anagram terhadap penguasaan kosakata. Hal ini dibuktikan melalui pengujian Anacova dengan perolehan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ . Bukti lain dapat dilihat dari nilai rata-rata penguasaan kosakata di kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata penguasaan kosakata di kelompok control (Yunitasari dkk., 2019).

Selain itu, pada penelitian yang berjudul: *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid dalam Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kab. Gowa*, diperoleh hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas V SD Inpres Anagowa setelah menggunakan Media Teka-Teki Silang terjadi peningkatan dilihat dari perolehan persentase terdapat 3 murid dari jumlah murid keseluruhan 42 murid dengan persentase 7,14% yang tidak mencapai KKM (mendapat skor dibawah 70) sedangkan terdapat 39 murid dengan persentase 92,86% murid yang mencapai KKM (mendapat skor prestasi di atas 70) dan skor rata-rata 82,14. Penelitian terdahulu ini menggunakan media teka-teki silang, selain digunakan sebagai permainan,

teka-teki silang juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Ainum, 2018). Dengan demikian, teka-teki silang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata.

Terdapat pula penelitian terdahulu yang berhubungan dengan model pembelajaran *discovery learning*. Pada penelitian yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Teka Teki Silang-Puzzle Discovery Education Pada Siswa XI IIS SMA*, diperoleh hasil belajar siswa meningkat dari pra tindakan sebesar 37 % menjadi 54%, peningkatannya sebesar 17%. Kemudian dari siklus I sebesar 54% ke siklus II sebanyak 77%, peningkatan sebesar 23%. Dengan menggunakan media teka-teki silang *puzzle discovery education* juga membuat siswa lebih memahami konsep karena tugas yang ditampilkan dalam media pembelajaran yaitu fakta yang terjadi pada masa sekarang ataupun kasus yang telah terjadi, hal tersebut memudahkan siswa untuk menebak konsep materi pembelajaran (Sari & Junaidi, 2021). Dengan demikian, model *discovery learning* berbantuan media teka-teki silang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik mengangkat judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Kosakata melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang di Kelas V SDN Sumberjaya 06”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang pada materi kosakata di siswa kelas V SDN Sumberjaya 06?
- b. Bagaimana proses pelaksanaan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosakata di siswa kelas V SDN Sumberjaya 06?

- c. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang pada materi kosakata di siswa kelas V SDN Sumberjaya 06?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas dapat diambil beberapa tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menerapkan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang pada materi kosakata di siswa kelas V SDN Sumberjaya 06.
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosakata di siswa kelas V SDN Sumberjaya 06.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang pada materi kosakata di siswa kelas V SDN Sumberjaya 06.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak yang terkait di antaranya:

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah menambah referensi penelitian di bidang pendidikan dasar, khususnya yang membahas tentang peningkatan hasil belajar kosakata dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media teka-teki silang.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan praktis seperti:

- a. Siswa

Penelitian ini mampu membantu siswa dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Teka-Teki Silang.

b. Guru

Penelitian ini membantu guru menggunakan model pembelajaran berbantuan media belajar untuk memberikan pengetahuan kepada siswa.

c. sekolah

Penelitian ini berharap dapat menjadi referensi perbaikan kelas untuk meningkatkan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran yang lain.

d. Peneliti

Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan praktik model pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran berupa permainan yang dapat digunakan sebagai panduan bagi guru yang profesional dan berkualitas serta sebagai tempat untuk melatih dan meningkatkan kosakata dalam kegiatan penelitian.

