

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib pada seluruh jenjang pendidikan terutama jenjang pendidikan sekolah dasar berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022. Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan SD ialah untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam menikmati serta memanfaatkan sebuah karya, meningkatkan pengetahuan, keterampilan berbahasa serta mengembangkan kepribadian peserta didik (Susanto, 2019: 247).

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada sekolah dasar. Adapun peran dari Bahasa Indonesia adalah mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan serta teknologi dikarenakan Bahasa Indonesia ialah sarana berpikir dalam meningkatkan proses berpikir kritis, sistematis, serta logis siswa. Siswa dapat terampil dalam menggunakan Bahasa Indonesia merupakan sasaran utama dari pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar (Sunarti & Subana, 2019: 267). Sekolah

dasar memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa agar efektif baik secara lisan maupun tulisan.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum fleksibel yang berbasis karakter serta kompetensi sekaligus berbasis kreativitas yang ditetapkan oleh pemerintah dimulai dari tahun 2022/2023 pada jenjang pendidikan sekolah dasar dan menengah (Mulyasa, 2023). Tidak seperti pada Kurikulum 2013, muatan Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka adalah muatan pembelajaran yang berdiri sendiri serta tidak menjadi satu lagi dengan muatan pembelajaran lainnya. Konteks Kurikulum Merdeka terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia ialah mengajak pendidik dan peserta didik untuk secara aktif berkomunikasi. Pendidik tidak lagi berperan menjadi subjek, tetapi berperan menjadi fasilitator.

Pelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan beberapa keterampilan berbahasa kepada siswa, antara lain keterampilan menyimak, berbicara, membaca serta menulis (Ibda, 2019). Keempat keterampilan berbahasa tersebut tentunya saling berkaitan satu sama lain dan merupakan hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa (Ilham & Wijati, 2020: 1). Salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menulis merupakan kemampuan untuk menghasilkan sebuah tulisan (Chandra dkk, 2018). Materi majas pada pembelajaran Bahasa Indonesia ialah bagian dari aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menulis. Majas merupakan teknik untuk mengungkapkan dan memberikan gaya pada bahasa yang maknanya tidak menunjukkan makna harafiah kata-kata yang mendukungnya, melainkan memberi makna tersirat yang digunakan untuk memperkaya bahasa, membuat tulisan menjadi lebih menarik, dan juga

memberi efek dramatis atau artistik yang indah saat membacanya (Nurgiyanto, 2018).

Materi majas pada pembelajaran Bahasa Indonesia tujuannya ialah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami arti dari majas yang digunakan. Hal ini karena majas kerap ditemukan pada karya sastra, puisi serta pada percakapan kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari dan memahami materi majas, kita nantinya dapat menambah pengetahuan kosa kata yang didalamnya mempunyai nilai keindahan serta makna tersirat, sehingga komunikasi menjadi lebih indah, berkesan serta berdimensi (Adabiah & Chandra, 2024).

Secara umum, majas dapat dibagi menjadi empat (4) yaitu, majas perbandingan, majas pertentangan, majas penegasan dan majas sindiran. Salah satu jenis majas perbandingan adalah majas metafora. Majas metafora merupakan suatu majas perbandingan yang memiliki sifat tidak langsung serta implisit. Salah satu faktor yang berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah medium yang digunakan oleh guru selama proses belajar mengajar sebagai perantara untuk menyalurkan informasi kepada siswa. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan dengan cara memanfaatkan alat bantu berupa media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada bahan ajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Khoridah dkk, 2022).

Berdasarkan perolehan informasi dari kegiatan wawancara analisis kebutuhan awal pada tanggal 9 Agustus 2024 dengan guru wali kelas V SD Negeri 6 Padangsembian, Ibu Ni Wayan Suwastini, S.Pd., tentang pembelajaran Bahasa

Indonesia untuk materi majas metafora diketahui bahwa kegiatan pembelajaran hanya terpaku pada LKS saja sehingga menciptakan pembelajaran yang monoton dan membosankan, akibatnya peserta didik tidak dapat memahami konsep materi pembelajaran majas metafora serta rendahnya keterampilan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah yang berkaitan dengan materi majas metafora. Selain itu, guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran. Metode yang sering diterapkan oleh guru hanyalah ceramah dan diskusi. Guru yang seharusnya berperan sebagai fasilitator justru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga kurang menarik perhatian siswa saat pembelajaran. Alasan guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran adalah karena guru mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi majas metafora.

Menurut guru wali kelas V SD Negeri 6 Padangsambian, materi majas metafora dirasa termasuk materi yang sulit untuk dikonkretkan. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang masih senang bermain dan juga sulit untuk fokus saat diberi penjelasan dalam waktu yang lama. Media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas memiliki peran penting karena dengan menggunakan media pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih aktif serta dapat melatih keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dengan caranya sendiri (Astuti, 2021). Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitian pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat menjadikan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa yaitu dengan

mengembangkan alat permainan edukasi berupa media *Pile of Blocks* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora.

Pengembangan alat permainan edukatif media *Pile of Blocks* merupakan salah satu usaha kreatif untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi majas metafora. Media *Pile of Blocks* adalah suatu produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pembelajaran melalui perantara permainan dengan efektif serta menyenangkan, yang harapannya dapat meningkatkan antusias belajar siswa selama proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi majas metafora. Alat permainan edukatif dapat mengembangkan aspek-aspek dalam pembelajaran, tidak hanya berguna sebagai media pembelajaran, tetapi dapat pula menjadi sarana yang memberikan rangsangan pada siswa untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya (Marisca & Dharmayana, 2019). Namun, tidak semua permainan mempunyai unsur edukasi. Maka dari itu, perlu adanya rancangan khusus dalam permainan untuk menunjang kepentingan pendidikan (Andarini & Damayanti, 2024). Salah satu permainan yang bisa digunakan sebagai alat edukasi penunjang pendidikan adalah media *Pile of Blocks*.

Media *Pile of Blocks* merupakan media pembelajaran yang mengadopsi aturan dari permainan *Jenga*. *Jenga* ialah sebuah permainan keterampilan fisik yang diciptakan oleh Leslie Scott, seorang perancang permainan papan Inggris. Dalam bahasa Indonesia, kata “*jenga*” mempunyai arti “membangun”. “*Jenga*” berasal dari bahasa Swahili yaitu kata “*kujenga*” (Abrahams, 2020).

Media *Pile of Blocks* dapat melatih strategi, fokus dan meningkatkan kemampuan berpikir serta dapat mengontrol emosi siswa (Chayani & Rachmadyanti, 2020). Media *Pile of Blocks* untuk edukasi dimodifikasi sedemikian rupa supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diinginkan. Dasar pertimbangan dalam pemilihan media *Pile of Blocks* adalah bahwa siswa kelas V di SD Negeri 6 Padangsembian masih berada pada rentang usia bermain. Pada rentang usia tersebut, siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran dengan media pembelajaran yang dimodifikasi dengan permainan dibandingkan dengan kegiatan belajar tanpa media pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah (Pahri, 2023). Kegiatan pembelajaran yang dimodifikasi dengan permainan dapat memberikan kontribusi positif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik serta menyenangkan (Najikhah, 2024). Hal tersebut karena siswa bukan hanya menjadi objek pasif yang hanya mendengarkan materi oleh guru, tetapi siswa menjadi subjek aktif yang terlibat langsung selama kegiatan pembelajaran. Alasan lain yang menjadi pertimbangan pemilihan media *Pile of Blocks* adalah karena media permainan ini masih sangat jarang digunakan dalam pembelajaran jika dibandingkan dengan permainan lainnya (misalnya: permainan monopoli, ular tangga dan ludo). Oleh sebab itu, dengan melakukan pengembangan terhadap media *Pile of Blocks*, dapat mengajukan media permainan yang unik serta menyenangkan.

Media *Pile of Blocks* dapat dimainkan secara berkelompok dengan minimal pemain berjumlah dua orang. Media pembelajaran ini ialah media visual yang artinya media ini ketika digunakan lebih melibatkan indera penglihatan. Permainan dengan media *Pile of Blocks* dilakukan dengan pemain yang secara bergilir

memindahkan balok kayu dari susunan menara lalu menempatkannya di bagian puncak menara sehingga susunan menara balok kayu akan semakin tinggi dan kurang stabil dari celah yang dibuat oleh balok kayu yang dipindahkan. Permainan akan berakhir jika pemain menjatuhkan atau merobohkan menara. Pada pengembangan media *Pile of Blocks*, balok kayu dimodifikasi serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Balok kayu pada media *Pile of Blocks* berisi nomor dan diberi stiker ilustrasi dari contoh majas metafora. Media *Pile of Blocks* dilengkapi dengan *PowerPoint* yang berisi penjelasan mengenai makna dari ilustrasi majas metafora pada balok kayu serta berisi contoh penggunaan majas metafora dalam bentuk kalimat. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media *Pile of Blocks* yang berisi cara bermain dan aturan permainan. Media *Pile of Blocks* yang dimainkan secara berkelompok ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta kemampuan berkolaborasi pada siswa. Selain itu dengan mengembangkan media *Pile of Blocks* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi majas metafora.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukannya penelitian pengembangan media *Pile of Blocks* yang telah dimodifikasi untuk mendukung proses belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi majas metafora. Untuk itu, diperlukannya sebuah penelitian pengembangan pendidikan yang berjudul “Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media *Pile of Blocks* untuk Meningkatkan Pemahaman Majas Metafora pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Padang sambian”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- (1) Bahan ajar hanya menggunakan buku LKS yang diberikan oleh sekolah sehingga menyebabkan pembelajaran yang kurang menarik motivasi siswa dalam belajar.
- (2) Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan inovatif dalam proses pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi kurang aktif.
- (3) Guru mengalami kendala dalam menentukan media yang cocok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora.
- (4) Belum tersedianya media pembelajaran permainan edukatif yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi majas metafora.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, pembatasan masalah perlu dilakukan supaya penelitian ini lebih terfokus, terarah serta tidak keluar dari tujuan sasaran pokok penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *Pile of Blocks* untuk meningkatkan pemahaman majas metafora khususnya bagi siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media *Pile of Blocks* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian?
- (2) Bagaimanakah validitas/kelayakan media *Pile of Blocks* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian?
- (3) Bagaimanakah efektivitas media *Pile of Blocks* untuk meningkatkan pemahaman majas metafora pada siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media *Pile of Blocks* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian.
- (2) Untuk mengetahui validitas/kelayakan media *Pile of Blocks* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media *Pile of Blocks* untuk meningkatkan pemahaman majas metafora pada siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar, untuk memperluas pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta berguna dalam peningkatan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

(1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *Pile of Blocks* membuat pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan, mereka tidak hanya belajar melalui teori, tetapi juga melalui pengalaman langsung. Media *Pile of Blocks* dilengkapi dengan stiker pada setiap balok yang berfungsi sebagai alat bantu visual yang mempermudah pemahaman konsep abstrak seperti majas metafora dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Media *Pile of Blocks* membantu siswa mengasosiasikan konsep majas metafora dengan

visualisasi yang konkret, sehingga mempermudah pemahaman mereka terhadap materi.

(2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengatasi masalah yang dialami oleh pendidik dan menjadikan media *Pile of Blocks* sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, lebih menarik dan menyenangkan, serta menambah wawasan guru dalam merancang media pembelajaran.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media *Pile of Blocks* ini dapat memberikan masukan dan informasi yang positif bagi kepala sekolah dalam mengembangkan media permainan edukatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga dapat memberi kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah tersebut.

(4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran, serta menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa media *Pile of Blocks*. Hasil penelitian ini dapat menjadi *referensi* atau rujukan untuk melakukan penelitian lain yang sejenis sehingga berpengaruh untuk kemajuan dalam bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media *Pile of Blocks* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang majas metafora secara optimal kepada siswa kelas V di SD Negeri 6 Padangsambian.

Adapun spesifikasi produk pengembangan media *Pile of Blocks*, yaitu.

- (1) Produk yang dikembangkan berupa set permainan *Pile of Blocks* yang terdiri dari 45 balok kayu berukuran panjang 7,5 cm x lebar 2,5 cm x tinggi 1,5 cm. Setiap balok kayu memiliki nomor dan diberi striker ilustrasi dari contoh majas metafora.
- (2) Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan *PowerPoint* yang berisi penjelasan mengenai makna dari majas metafora serta contoh penggunaan majas metafora dalam bentuk kalimat.
- (3) Dalam set permainan *Pile of Blocks* juga akan dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan yang berisikan cara bermain dan aturan permainan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dalam penelitian media *Pile of Blocks* adalah sebagai berikut.

- (1) Mengembangkan media pembelajaran baru sebagai bahan untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- (2) Dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa kelas V tentang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi majas metafora.

- (3) Mengenalkan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang masih jarang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melatih fokus dan kemampuan berpikir kritis siswa.
- (4) Membantu memecahkan permasalahan guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD materi majas metafora

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan yang menjadi dasar penelitian pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia *Pile of Blocks* untuk meningkatkan pemahaman materi majas metafora siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian adalah sebagai berikut.

(1) Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi yang mendasari penelitian pengembangan media *Pile of Blocks* ini, antara lain:

- a. Materi dan desain media *Pile of Blocks* sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD yang memuat materi majas metafora yang dirancang dengan sangat menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran *Pile of Blocks* pada muatan Bahasa Indonesia dapat mengubah pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang menarik perhatian siswa karena kegiatan pembelajaran dilakukan sambil bermain serta mengharuskan siswa untuk fokus selama proses pembelajaran.

- c. Penggunaan media *Pile of Blocks* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa kelas V, karena guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *Pile of Blocks* dalam pembelajaran sebelumnya

(2) Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan media *Pile of Blocks* ini, antara lain:

- a. Pengembangan media *Pile of Blocks* hanya terbatas pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora yang diperuntukkan bagi siswa kelas V SD Negeri 6 Padang sambian.
- b. Pengembangan media *Pile of Blocks* hanya dapat digunakan secara berkelompok dengan minimal pemain sebanyak 2 orang siswa serta tidak dapat dimainkan secara online.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah-istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk baru atau bahkan menyempurnakan produk-produk yang telah ada supaya lebih relevan dan efektif untuk digunakan dalam pendidikan.
- (2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau penghubung dari guru sebagai pemberi informasi kepada

peserta didik sebagai penerima informasi yang bertujuan untuk menstimulus peserta didik.

- (3) Media *Pile of Blocks* merupakan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) yang terdiri dari 45 balok kayu. Prinsip dari permainan *Pile of Blocks* ini sama dengan permainan Jenga, yaitu dengan cara mengambil balok kayu tanpa merobohkan susunannya.
- (4) Majas metafora merupakan majas dengan kata yang mengandung makna perbandingan langsung dengan benda lain karena adanya persamaan sifat antara kedua benda tersebut.

