BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif serta guru yang harus selalu kreatif dalam merancang media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan sesuai yang direncanakan. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 menyuguhkan pembelajaran yang berbasis teks. Dalam Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 terdiri atas pengetahuan dan keterampilan yang diseimbangkan pelaksaannya untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Materi pembelajaran teks deskripsi dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu bagian dari kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013. Tujuan akhir pembelajaran siswa diharuskan mampu memproduksi teks deskripsi dengan bahasa mereka sendiri. Hal ini tentu memerlukan pemahaman yang tinggi bagi siswa untuk bisa menganalisis struktur, ciri-ciri dan unsur yang khusus terdapat dalam sebuah teks deskripsi. Pada Kurikulum 2013, kompetensi dasar pembelajaran teks deskripsi ini ada untuk kelas VII semester ganjil. Untuk melaksanakan pembelajaran, siswa harus termotivasi untuk mengikuti pembelajaran teks deskripsi. Guru harus memberikan pancingan dengan media yang menarik.

Peneliti memperoleh gambaran dari hasil observasi awal baik selama Pengalaman Praktik Lapangan Terpadu (PPLT), dan sesudah praktik lapangan

dari beberapa siswa dan guru. Berdasarkan wawancara tidak tersetruktur hasil pembelajaran siswa tidak memuaskan dikarenakan masih banyak siswa yang tidak paham materi teks deskripsi, serta kurang kreatif menuangkan ide dan gagasannya dalam menuliskan sebuah teks deskrispi , siswa tidak mampu menulis berdasarkan struktur teks deskripsi, siswa terlalu banyak diam dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berlangsung dengan aktif dan antusias, dan siswa lebih banyak menjiplak hasil kerja temannya.

Oleh karena itu untuk menciptakan proses belajar yang dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan dan mencapai hasil yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan terdapat berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai hanya dengan penjelasan guru. Sebagai contoh dari hasil pengalaman peneliti sewaktu PPLT, peneliti melihat beberapa faktor kendala yang sering dialami siswa dalam pembelajaran yaitu kesulitan menangkap materi yang disampaikan guru dan kesulitan menuangkan ide atau gagasannya, terlihat dari siswa yang mengerjakan tugas dalam waktu yang lama, dalam hal ini terjadi karena mereka kurang latihan karena pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Dalam pembelajaran yang menempatkan guru sebagai subjek, membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena sebagian siswa mengandalkan guru dan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Oleh karena itu guru dibutuhkan untuk mendorong

motivasi siswa dalam mengikui poses pembelajaran, membuka pikiran, memunculkan ide dan mencari informasi.

Agar proses penyampaian materi tidak mengalami kesulitan, maka perancangan, pemilihan dan pemanfaatan media perlu dikuasi oleh guru. Salah satu media yang menarik dan memotivasi siswa adalah media *puzzle*.

Melalui media *puzzle* guru dapat merancang dan mendesain sendiri materi teks deskripsi dalam bentuk *puzzle.* Menurut Situmorang (2012) bahwa *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat. *Puzzle* adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah,saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif pesertadidik.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Herawati (2013) bahwa dengan menggunakan *puzzle* peserta didik mampu memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan dengan saling menghargai pendapat teman sesama anggota kelompoknya. Selain itu, Purwantoko dkk (2010) juga menegaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Kemudahan dalam penyusunan media ini cenderung lebih menarik dan mudah digunakan. Selain untuk menarik dan memberikan motivasi siswa, melalui *puzzle* ini siswa akan mendapatkan pemahaman yang tinggi mengenai materi teks deskripsi dan diharapkan mampu menganalisis struktur, ciri-ciri dan unsur yang khusus terdapat dalam sebuah teks deskripsi sehingga mampu memproduksi teks deskripsi dengan bahasa mereka sendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran
2. Masih banyak guru yang mengajar dengan metode ceramah dan menggunakan media yang kurang bervariasi
3. Perlunya pengembangan media *puzzle* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti agar penelitian ini mencapai sasarannya. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *puzzle* dalam memahami materi

teks deskripsi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan tersebut, dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *puzzle* pada pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *puzzle* pada pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan masalah penelitian, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *puzzle* pada pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *puzzle* pada pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan

1.6 Manfaat penelitian

Temuan penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis

1.6.1 Secara Teoretis

Secara Teoretis temuan kajian ini memberi sumbangan terhadap teori pembelajaran tentang menulis teks deskripsi, disamping itu temuan penelitian ini juga brmanfaat sebagai rujukan dalam penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Secara Praktis

Secara praktis temuan penelitian ini memberi sumbangan dan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Siswa
    a. Menarik minat dalam pembelajaran menulis teks deskripsi
    b. Media pembelajaran ini sebagai sumber belajar yang diharapkan dapat mempermudah mempelajari meteri menulis teks deskripsi
    c. Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah
    d. Siswa akan lebih senang dengan pembelajaran menulis karena adanya media *puzzle* yang menarik
    e. Siswa mampu lebih kreatif dengan menghasilkan produk teks deskripsi
2. Manfaat Bagi Guru
    a. Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran menulis teks deskripsi
    b. Diharapkan mampu menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik

c. Guru akan lebih antusias dalam mengajarkan pembelajaran menulis teks deskripsi sehingga presentasi belajar siswa akan meningkat dan akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan

3. Manfaat Bagi Peneliti

a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mmbuat media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi keterampilan menulis

b. Menambah kreativitas untuk membuat desain dan produk media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan produktif.