

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik, maka diperlukan adanya kurikulum yang baik.

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan di sekolah yang berfungsi untuk membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah yang positif dengan cara belajar yang diarahkan dan dilaksanakan dengan suatu tujuan. Sekolah dasar (SD) sebagai penggalan pertama pendidikan dasar, mestinya dapat membentuk landasan yang kuat untuk tingkat pendidikan selanjutnya. Dengan tujuan sekolah harus membekali lulusannya dengan kemampuan dan keterampilan dasar yang memadai, yaitu kemampuan proses strategis (Mubin & Aryanto, 2024 : 554).

Bahasa adalah salah satu ciri pembeda utama kita sebagai umat manusia dengan makhluk hidup lainnya di dunia ini. Setiap anggota masyarakat

terlibat dalam komunikasi linguistik; di satu pihak dia bertindak sebagai pembicara dan di pihak lain sebagai penyimak. Dalam komunikasi yang lancar, proses perubahan dari pembicara menjadi penyimak maupun dari penyimak menjadi pembicara terjadi begitu cepat, terasa sebagai suatu peristiwa biasa dan wajar (Mubin & Aryanto, 2024 : 555). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah sering kali menemui tantangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Banyak siswa menghadapi kesulitan dalam mengungkapkan ide, pendapat, atau perasaan secara verbal dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Masalah ini dapat disebabkan oleh kurangnya latihan praktis dalam berbicara atau kurangnya motivasi untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Kemampuan untuk mengemukakan pikiran dan ide secara lisan membantu siswa dalam mengikuti pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan menyelesaikan tugas tugas yang melibatkan presentasi.

Interaksi belajar mengajar salah satu aspek terpenting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Melalui interaksi yang efektif, peserta didik dapat lebih aktif, termotivasi, dan mampu mengembangkan potensi diri secara optimal. Sebaliknya, jika interaksi di dalam kelas tidak berjalan dengan baik, berbagai hambatan dapat muncul, yang akhirnya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang dinamika interaksi di kelas menjadi sangat penting bagi setiap pendidik dan peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran, dinamika interaksi tidak hanya sebatas komunikasi verbal antara guru dan peserta didik, tetapi juga meliputi Pola-pola interaksi yang terjadi secara individu maupun kelompok. Pola-pola ini dapat mempengaruhi suasana kelas, tingkat partisipasi peserta didik, serta efektivitas proses belajar mengajar secara keseluruhan. Misalnya, pola interaksi yang terlalu dominan dari satu pihak dapat menimbulkan ketidakseimbangan dan mengurangi peluang peserta didik untuk berperan aktif. Sebaliknya, pola yang inklusif dan kolaboratif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

Berdasarkan hasil pra-observasi di SD Negeri 14 Empaci pada hari Rabu, 20 Januari 2026 penulis melakukan observasi dengan didampingi oleh wali kelas III dan menemukan adanya permasalahan yang terjadi di kelas III serta melaksanakan observasi lagi pada hari Selasa, 3 Maret 2026 penulis melaksanakan wawancara siswa kelas III dan wali kelas III. Selama proses kegiatan pembelajaran peneliti melihat minimnya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran yang digunakan saat aktivitas belajar berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan bosan, sehingga siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Permasalahan itu disebabkan karna guru yang kurang inovatif dan kreatif dalam menggunakan serta mengadaptasi media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Hal ini kurang efektif dan kurang sesuai dengan kondisi dan keinginan peserta didik sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti

pembelajaran yang akhirnya menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami suatu materi yang disampaikan. Permasalahan ini yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang masih didominasi oleh rendahnya interaksi siswa dengan media pembelajaran di kelas III SDN 14 Empaci, peneliti berharap penggunaan Media Galeri SPOK dapat menjadi solusi yang efektif dan inovatif untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas tersebut. Media Galeri SPOK, yang berupa gambar kontekstual sehari-hari seperti aktivitas bermain, makan, atau belajar yang dipajang dalam bentuk galeri visual interaktif, memungkinkan siswa secara aktif mengamati, memilih gambar, mengidentifikasi elemen Subjek-Predikat-Objek-Keterangan, dan menyusun kalimat secara berkelompok, sehingga secara spesifik mengatasi rendahnya interaksi dengan mendorong partisipasi verbal seperti presentasi kalimat hasil observasi gambar, interaksi nonverbal seperti bergerak memilih antar dan memajang gambar, serta komunikasi siswa yang meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar.

Melalui pendekatan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa ini, suasana kelas diharapkan berubah menjadi lebih menyenangkan dengan elemen permainan dan diskusi, lebih bermakna karena menghubungkan materi abstrak SPOK dengan pengalaman nyata siswa, serta mampu secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan, mulai dari peningkatan partisipasi aktif hingga pemahaman yang lebih terhadap struktur kalimat Bahasa Indonesia yang mendalam.

Dari hasil penelitian di SD Negeri 14 Empaci pada siswa kelas III penulis juga berharap bahwa penggunaan media Galeri SPOK dapat membantu siswa memahami struktur kalimat Subjek Predikat Objek Keterangan secara lebih konkret dan kontekstual. Dengan mengamati, berdiskusi, dan memaparkan hasil kerja melalui media galeri, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, interaksi serta keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Selain itu, pengalaman belajar yang diperoleh siswa diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi. Penulis berharap hasil observasi yang telah dilaksanakan di SDN 14 Empaci ini dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai bahan refleksi dan referensi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Guru diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik dalam merancang, melaksanakan, dan menyebarkan pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi dalam upaya meningkatkan saling pembelajaran dan menciptakan budaya belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan interaksi siswa sesudah penggunaan media Galeri Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) dalam pembelajaran kalimat Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SDN 14 Empaci?

2. Apakah penggunaan media Galeri Subjek Predikat Objek Keterangan (SPOK) dapat meningkatkan interaksi siswakelas III di SDN 14 Empaci?
3. Bagaimana aktivitas interaksi siswa selama penggunaan media Galeri Subjek Predikat Objek Keterangan dalam pembelajaran kalimat Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SDN 14 Empaci?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan interaksi siswa sesudah penggunaan media Galeri Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) dalam pembelajaran kalimat Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SDN 14 Empaci.
2. Untuk mengetahui penggunaan media Galeri Subjek Predikat Objek dan Keterangan (SPOK) memberi peningkatan secara signifikan terhadap interaksi siswa dalam pembelajaran kalimat Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SDN 14 Empaci.
3. Untuk mengetahui aktivitas interaksi siswa selama penggunaan media Galeri Subjek Predikat Objek Keterangan (SPOK) dalam pembelajaran kalimat Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SDN 14 Empaci.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah bahan kajian lebih lanjut mengenai pengembangan keilmuan dan penerapan model pembelajaran yang kreatif dan bervariasi menggunakan media galeri SPOK. Sebagai acuan memperbaiki diri di dalam menyusun desain

pembelajaran yang mampu untuk memaksimalkan kemampuan berpikir kritis. Serta sebagai referensi bacaan untuk menyusun desain pembelajaran agar dapat melaksanakan model pembelajaran secara ideal dan menjadi lebih baik lagi kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dilaksanakan dan dipertimbangkan untuk menjadi bahan latihan bagi guru atau pengajar dalam mengembangkan motivasi belajar dari siswa. Didalam proses mengajar, sebagai bahan referensi, gambaran, menambah wawasan dan pengalaman melaksanakan metode-metode pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran. Sehingga metode yang digunakan tersebut dapat menggunakan keaktifannya dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran

b. Bagi siswa

Penelitian ini dilaksanakan dan dapat menjadi masukan dalam penerapan pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu belajar siswa dalam kemampuan berpikir kritisnya. Selain itu, siswa juga akan mendapatkan sebuah pengalaman yang baru dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil dari belajar siswa, mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan metode pembelajaran ini.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bahan pertimbangan dan juga rujukan bagi lembaga sekolah untuk meningkatkan dan juga melaksanakan metode-metode pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif. Dan membantu sekolah didalam meningkatkan sebuah kualitas pendidikan, karena adanya penerapan atau penggunaan metode pembelajaran dengan tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan pada peserta didik.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Menjadi bahan kajian serta referensi untuk penelitian pada seluruh elemen khususnya mahasiswa-mahasiswi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang untuk mengetahui model pembelajaran yang kreatif dan bervariasi bagi siswa disekolah dasar.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai cara memanfaatkan metode pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa didalam proses kegiatan belajar mengajar.

E. Variabel Peneltian

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Galeri Subjek Predikat Objek Keterangan (SPOK).

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah interaksi siswa.

F. Definisi Operasional

1. Interaksi Siswa

Interaksi siswa merupakan proses saling timbal balik antara anak-anak sekolah dalam kegiatan belajar. Mereka berbagi ide, cerita, perasaan, dan pengalaman agar bisa belajar lebih baik bersama-sama. Interaksi ini bisa lewat kata-kata seperti ngobrol atau tanya jawab, juga lewat gerakan tangan atau kerja tim, yang membuat anak lebih semangat dan paham pelajaran. interaksi siswa bisa diartikan sebagai cara anak kelas awal SD saling berkomunikasi saat menggunakan media belajar seru, dilihat dari seberapa sering mereka ngobrol dan hasil belajarnya.

2. Pembelajaran Kalimat Bahasa Indonesia

Pembelajaran kalimat Bahasa Indonesia adalah proses mengajarkan anak-anak cara membentuk, memahami, dan menggunakan kalimat yang benar dalam bahasa Indonesia agar dapat berkomunikasi dengan baik. Ini meliputi pengenalan elemen dasar seperti subjek (S) dan predikat (P), seperti “Anak bermain bola”, serta jenis kalimat sederhana (SPOK) hingga majemuk, yang dilakukan melalui aktivitas seru di kelas SD. Tujuannya agar siswa dapat menyusun kalimat yang efektif, jelas, dan

menarik sesuai kaidah PUEBI, dengan contoh latihan seperti mengubah kata jadi kalimat lengkap.

3. Media Galeri SPOK

Media Galeri SPOK adalah alat bantu belajar berbentuk kumpulan gambar atau foto yang dipajang seperti galeri seni di kelas, digunakan untuk melatih siswa menyusun kalimat Bahasa Indonesia dengan struktur SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Siswa melihat gambar, lalu membuat kalimat sederhana seperti "Anak (S) sedang bermain (P) bola (O) di lapangan (K)" agar belajar jadi seru dan aktif. Media ini cocok untuk anak SD kelas awal karena memanfaatkan visual nyata untuk meningkatkan kreativitas, pemahaman, dan interaksi antar siswa selama diskusi kalimat galeri.