

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar yaitu yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa setelah melalui ujian dan tugas (Dakhi, 2020).

Setiap akhir pembelajaran, dilakukan evaluasi untuk mengetahui Tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama waktu tertentu (Yanuar & Pius, 2023). Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah. Sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa untuk belajar mengajar selanjutnya.

Salah satu hal yang menjadi faktor meningkatnya hasil belajar adalah kreativitas siswa. Diperlukan guru yang mengajak siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang masih bersifat monoton dapat menurunkan kreativitas siswa. Guru yang tidak kreatif dan inovatif dapat menurunkan semangat siswa dalam belajar. Kreativitas dalam belajar

merupakan salah satu indikator untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Lufiyanti et al., 2025).

Penyebab lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu pembelajaran di kelas masih berfokus pada guru (*teacher center*). Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang bersemangat dalam berkreaitivitas didalam kelas. Siswa yang masih pasif, kurang memiliki rasa ingin tahu, dan jarang menyampaikan pendapat dikelas membuat pembelajaran monoton dan hasil belajar yang kurang maksimal (Yanuar & Pius, 2023).

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu melakukan beberapa perubahan. Penerapan media digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi pembelajaran harus bersifat bermakna dan menyenangkan baik bagi siswa maupun bagi guru. Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Sakti et al., 2019) bahwa hasil belajar sendiri merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. tak hanya siswa yang berhasil memahami pembelajaran namun guru juga berhasil dalam mentransfer ilmu pengetahuan.

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dalam (Yanuar & Pius, 2023) yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yakni sebagai berikut :

- Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom dalam (Yanuar & Pius, 2023) bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan

sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

Ranah kognitif berkaitan dengan aktivitas intelektual yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- Ranah afektif menurut Bloom dalam (Yanuar & Pius, 2023) adalah hasil belajar siswa yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku berkaitan dengan nilai, sikap, minat, dan apresiasi.
- Ranah psikomotorik, menurut Bloom dalam (Yanuar & Pius, 2023) adalah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik atau fisik, mental, dan sosial seperti disiplin dan tanggung jawab.

3. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar

Menurut Nabillah & Abadi, (2019), Lisiswanti et al., (2022), hasil belajar antara siswa satu dengan yang lain berbeda-beda. Perbedaan itu disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Hasil belajar yang dipengaruhi faktor internal antara lain minat siswa, bakat siswa, kesehatan, dan kebiasaan siswa. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor lingkungan, baik lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Hasil belajar siswa ditentukan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru harus jelas dalam menentukan tujuan pembelajaran tersebut berlangsung. Sebelum mengajar guru harus membuat modul ajar. Didalam modul ajar tersebut meliputi metode mengajar, media mengajar, langkah-langkah pembelajaran dan capaian pembelajaran. Berikut merupakan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Argumentasi.

4. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi Kelas IV

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, materi Teks Argumentasi di tingkat SD (Fase B) berfokus pada kemampuan siswa yang terdiri dari 4 komponen indikator yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Berikut adalah uraian Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang relevan :

a) Capaian Pembelajaran (CP)

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar Siswa Teks Argumentasi

Skor	1 Kurang 61-70	2 Cukup 71-80	3 Baik 81-90	4 Baik Sekali 91-100
Menyimak	Siswa kurang memahami pengertian dan ciri-ciri teks argumentasi	Siswa cukup memahami pengertian dan ciri-ciri teks argumentasi	Siswa mampu memahami pengertian dan ciri-ciri teks argumentasi	Siswa sangat memahami pengertian dan ciri-ciri teks argumentasi
Membaca dan Memirsa	Siswa kurang minat penjelasan struktur teks argumentasi dan kalimat fakta opini	Siswa cukup minat penjelasan struktur teks argumentasi dan kalimat fakta opini	Siswa mampu minat penjelasan struktur teks argumentasi dan kalimat fakta opini	Siswa sangat minat penjelasan struktur teks argumentasi dan kalimat fakta opini.
Berbicara dan memprentasikan	Siswa kurang memahami langkah-langkah dan menyusun teks argumentasi secara lisan sesuai gambar yang disajikan.	Siswa cukup memahami langkah-langkah dan menyusun teks argumentasi secara lisan sesuai gambar yang disajikan.	Siswa mampu memahami langkah-langkah dan menyusun teks argumentasi secara lisan sesuai gambar yang disajikan.	Siswa sangat memahami langkah-langkah dan menyusun teks argumentasi secara lisan sesuai gambar yang disajikan.
Menulis	Siswa kurang mengidentifikasi teks argumentasi berbasis masalah sehari-hari dengan benar.	Siswa cukup mengidentifikasi teks argumentasi berbasis masalah sehari-hari dengan benar.	Siswa mampu mengidentifikasi teks argumentasi berbasis masalah sehari-hari dengan benar.	Siswa sangat mengidentifikasi teks argumentasi berbasis masalah sehari-hari dengan benar.

Sumber : <https://rumah.pendidikan.go.id/ruang/gtk>

b) Tujuan Pembelajaran (TP)

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu:

1. Memahami pengertian dan ciri-ciri teks argumentasi
2. Menunjukkan minat terhadap penjelasan guru tentang struktur teks argumentasi dan mampu membedakan kalimat fakta opini
3. Memahami langkah-langkah dan menyusun teks argumentasi secara lisan sesuai gambar yang disajikan
4. Siswa mampu mengidentifikasi teks argumentasi berbasis permasalahan sehari-hari dengan benar.

5. Teks Argumentasi

a) Pengertian Teks Argumentasi

Argumentasi merupakan kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, salah satunya yaitu menggunakan bahasa berbicara dan tulisan (Angin, 2022). Argumentasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menjelaskan sesuatu kepada pembaca dengan data dan fakta menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Teks argumentasi adalah teks yang memuat suatu pendapat dengan disertai data fakta-fakta akurat untuk mendukung pandangan tersebut. Teks argumentasi merupakan kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, salah satunya yaitu menggunakan bahasa tulisan. Tulisan yang menceritakan kejadian pengalaman maupun realita.

Febriyanti, (2017) menyatakan bahwa teks argumentasi adalah jenis teks yang berusaha mempengaruhi pembaca, biasanya disertai dengan bukti, fakta, dan contoh yang konkret. Dalam bahasa Indonesia, teks argumentasi memiliki struktur dan ciri-ciri yang spesifik, yang membedakannya dengan

jenis teks lainnya. Teks argumentasi adalah jenis teks yang sangat penting dalam berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, politik, dan sosial. Dalam berbagai bidang ini, teks argumentasi digunakan untuk mengemukakan pendapat atau argumen tentang suatu topik, serta untuk membantu pembaca memahami suatu masalah atau isu. Dalam bahasa Indonesia, teks argumentasi memiliki struktur yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup. Pendahuluan berfungsi sebagai pengantar dan latar belakang topik yang sedang dibahas, sementara isi berisi argumen-argumen yang dikemukakan oleh pendapat. Argumen tersebut harus disertai dengan data yang dapat dibuktikan kebenarannya. Struktur yang terakhir yaitu penutup berfungsi sebagai penegasan dari topik yang dibahas

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa argumentasi merupakan suatu jenis karangan yang digunakan untuk menyatakan suatu pendapat dan berusaha meyakinkan orang lain terhadap kebenaran pendapat tersebut. Penulis berusaha meyakinkan kebenaran pendapatnya dengan menyertakan fakta dan bukti-bukti yang logis.

b) Ciri-Ciri Teks Argumentasi

Muid et al., (2024), mengemukakan ciri-ciri teks argumentasi adalah sebagai berikut.

- a. Bersifat nonfiksi
- b. Meyakinkan orang lain
- c. Menjelaskan pendapat
- d. Memerlukan fakta untuk dapat dibuktikan kebenarannya
- e. Memaparkan penutup dalam bentuk simpulan atau rekomendasi

c) Tujuan Teks Argumentasi

Teks argumentasi merupakan paragraf yang berisi ide atau gagasan penulis yang diperkuat dengan bukti-bukti untuk meyakinkan pembaca. Ide atau gagasan tersebut bersifat subjektif, namun dalam penulisannya harus ditunjang oleh bukti yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan. Teks argumentasi bersifat ilmiah, bertujuan untuk meyakinkan pembaca, serta memerlukan fakta berupa data atau bukti lain untuk pembuktian. Maka dari itu, dapat ditemukan bahwa tujuan utama dari teks argumentasi landasan utama dalam menyampaikan pendapat atau tindakan didukung oleh alasan yang berdasarkan bukti kebenaran (Indayanti et al., 2024).

Penulis juga perlu memperhatikan struktur dan kelengkapan data serta argumen yang digunakan agar teks argumentasi menjadi koheren dan efektif. Tujuan akhir dari penulisan teks argumentasi ini adalah untuk mengemukakan atau menentang suatu pendapat, membantah, atau menawarkan solusi terhadap suatu permasalahan. Melatih siswa menyampaikan pendapat secara sistematis dengan bukti yang akurat. Membantu siswa mengampil sikap terhadap suatu isu lingkungan berdasarkan argumen yang diperkuat dengan bukti atau fakta pendukung lainnya. Oleh karena itu, teks argumentasi lebih menekankan pembelajaran abad-21 yaitu *critical thinking* atau berpikir kritis. Peningkatan literasi berpikir kritis sesuai ini dilaksanakan untuk memenuhi kriteria standar OECD.

d) Contoh Penerapan Teks Argumentasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Contoh Teks Argumentasi tentang Pendidikan

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia dewasa ini masih tertinggal dengan pendidikan dari negara-negara lain di dunia. Bahkan, Indonesia masih keok dengan negara tetangga, seperti Malaysia dan Singapura, dalam bidang pendidikan.

Tubuh Argumen

Hal ini dapat disaksikan dari banyaknya penduduk mereka yang memperoleh pendidikan sampai ke perguruan tinggi. Sementara di Indonesia, jumlah penduduk yang mendapatkan pendidikan saja masih jauh tertinggal dengan negara lain, apalagi di tempat-tempat tertinggal seperti NTB, NTT, Papua, dan masih banyak lagi tempat lainnya.

Keteringgalan pendidikan di tempat-tempat tersebut disebabkan karena tidak meratanya pendidikan di Indonesia. Pemerintah cuma membangun fasilitas pendidikan di perkotaan, terkhusus di Pulau Jawa.

Tak cuma itu, terbatasnya jumlah guru yang ada di tempat tersebut ikut serta menjadi penyebab semakin jauhnya jalan masuk pendidikan yang ada di tempat tertinggal.

Kesimpulan

Jadi, pendidikan di Indonesia justru makin tidak merata serta cenderung tertinggal sehingga belum sanggup bersaing dengan negara lain yang ada di dunia.

Gambar 2. 1 Contoh Penerapan Teks Argumentasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Contoh Teks Argumentasi tentang Sampah

Pendahuluan

Sejak awal dekade 2010, penumpukan sampah menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia. Sampah yang tidak dikelola secara baik dan benar tertimbun hingga menimbulkan pencemaran lingkungan dan bencana alam, seperti banjir dan tanah longsor.

Tubuh Argumen

Berdasarkan data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) Republik Indonesia, pada tahun 2023 terdapat 18,3 juta ton sampah yang tertimbun di Indonesia setiap tahunnya. Hal ini pun menjadikan Indonesia sebagai negara penghasil sampah terbesar kelima di dunia.

Bukan tanpa alasan, penimbunan sampah ini terjadi karena kurangnya pengelolaan sampah yang baik dan benar di Indonesia. Selain itu, masih banyak masyarakat Indonesia yang tidak disiplin terkait kebersihan lingkungan. Masih banyak masyarakat yang membuang sampah sembarangan atau melakukan penebangan hutan dan pohon secara liar.

Oleh sebab itu, solusi terbaik untuk menanggulangi permasalahan penumpukan sampah ini adalah penyesuaian peraturan dan hukum yang tegas terkait pengelolaan sampah, sekaligus sanksi yang tegas bagi masyarakat yang melanggar hukum dan peraturan tersebut.

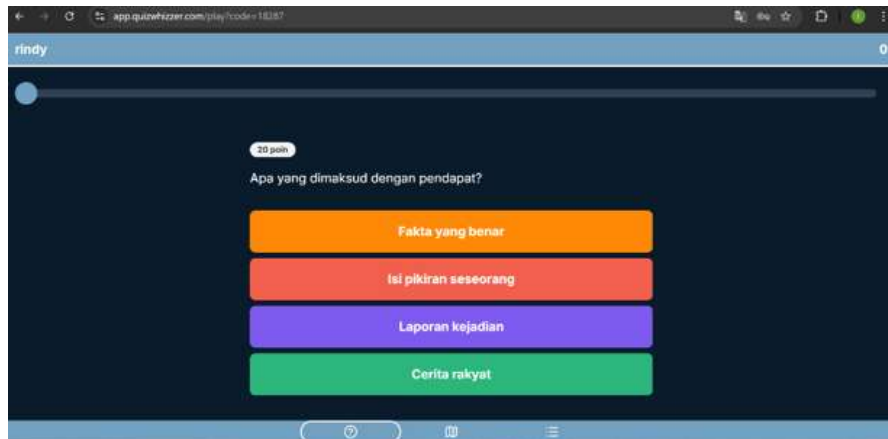
Kesimpulan

Belum terlambat bagi kita untuk memulai kebiasaan yang lebih bersih dan sehat dengan mengelola sampah secara baik dan benar. Dengan begitu, penimbunan sampah di Indonesia pun tidak akan terjadi lagi.

Gambar 2. 2 Contoh Penerapan Teks Argumentasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Sumber : <https://www.slideshare.net/slideshow/ppt-teks-argumentasi-bahasa-indonesia-kelas-x->

e) Media Digital *QuizWhizzer*



Gambar 2. 3 Media Digital Quizwhizzer

Media ini dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi dan untuk evaluasi di akhir pembelajaran sehingga pembelajaran memudahkan siswa dan guru (Hidayatika & Nurhamidah, 2024). Media ini berbasis teknologi dan membutuhkan jaringan untuk mengaksesnya. Siswa dihadapkan dengan pertanyaan evaluasi, games berbasis teknologi, dan materi dengan papan digital yang lebih menarik menggunakan design warna warni. Siswa dapat menghidupkan fitur audio ketika bosan membaca teks yang panjang.

Penggunaan *game* edukasi seperti *Quizwhizzer* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Sholeh 2024) media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas dan partisipasi kuis. semangat siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru dapat mengalami peningkatan. Media ini bersifat interaktif yang mengutamakan komunikasi dan dapat menciptakan interaksi antar siswa. Hal ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami teks argumentasi, memahami isi teks, menjawab soal dari guru dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Quizwhizzer merupakan sebuah perangkat lunak yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis (Sholeh, 2024) . Dengan fitur permainan yang unik, platform ini sangat memotivasi siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan kompetitif. Pembelajaran yang kompetitif menciptakan hasil belajar yang maksimal. *Quizwhizzer* juga menyediakan informasi statistik mengenai hasil belajar siswa yang bisa dilihat langsung setelah mengerjakan latihan dan diunduh dalam format file excel. Berikut merupakan keunggulan dari media digital *Quizwhizzer* sebagai salah satu media yang dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

1) Mekanisme Permainan

Guru dapat mengatur waktu pengerjaan, nilai dan mengatur konsekuensi jawaban untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Jenis Pertanyaan yang Didukung

Dalam media ini dapat memberikan berbagai jenis model pertanyaan untuk siswa seperti :

- a. Pilihan Ganda
- b. Benar/Salah
- c. Jawaban Singkat
- d. Drag and Drop atau mencocokkan elemen.

3) Mode Permainan

Mode Live (Langsung) dimana seluruh kelas bermain bersamaan di bawah kendali guru. Mode ini cocok untuk ulasan materi di dalam kelas atau latihan bersama-sama di dalam kelas. Sedangkan *Mode Homework* (Tugas) dimana siswa dapat menyelesaikan kuis sesuai tenggat waktu.

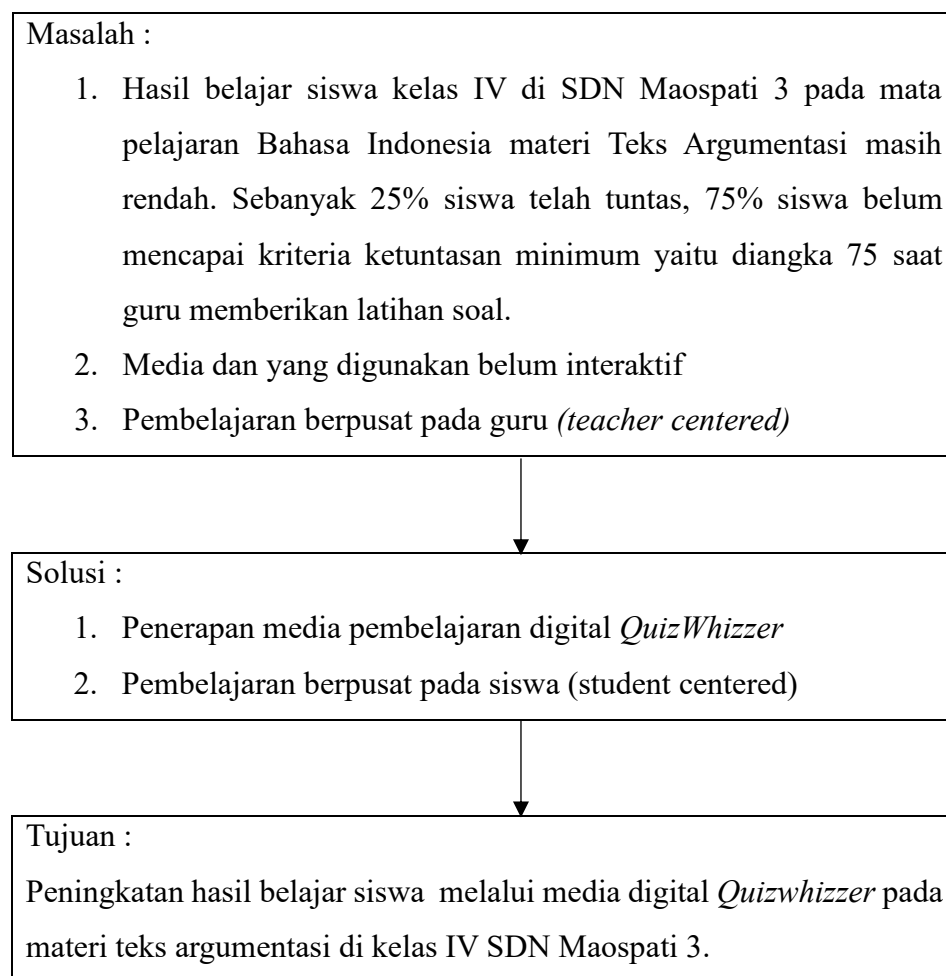
B. Kerangka Berpikir

Kondisi awal yang menyebabkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Maospati 3 belum maksimal adalah karena siswa kesulitan dalam memahami isi bacaan dari teks argumentasi. Indikator kemampuan teks argumentasi yaitu menentukan fakta dan opini, menentukan argumen, dan simpulan dalam teks argumentasi. Beberapa siswa belum mampu mengidentifikasi struktur teks argumentasi dan belum mampu menentukan isi bacaan teks argumentasi.

Permasalahan tersebut disebabkan karena media yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Pembelajaran masih bersifat monoton dan berpusat pada guru (*teacher centered*). Penjelasan materi dilakukan dengan metode ceramah yang membuat siswa kurang tertarik terhadap teks yang sedang dibahas. Media pembelajaran yang digunakan hanya berpedoman pada buku hitam putih tidak berwarna. Sehingga siswa cepat merasa bosan dan pasif dalam proses memahami isi teks.

Adanya permasalahan tersebut diperlukan beberapa tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa kelas IV sudah masuk ke dalam fase kelas B harus mulai dikenalkan teks yang berisi isu-isu sosial. Agar tertarik dan mulai terbiasa untuk memahami teks dengan berbagai topik. Tindakan yang dapat dilakukan atas permasalahan tersebut yang pertama merancang media pembelajaran. Media pembelajaran harus mengkolaborasikan menggunakan digitalisasi. Soal-soal dan materi teks argumentasi dapat disusun dalam media digital *QuizWhizzer*. Media digital tersebut dapat diterapkan dengan cara siswa dapat membaca teks argumentasi dan menjawab tantangan dalam permainan digital secara interaktif. Siswa diberikan penjelasan cara mengaplikasikan fitur untuk membaca materi, membaca soal, dan menjawab soal yang sudah disajikan di papan *QuizWhizzer*.

Tindakan ini dapat meningkatkan persaingan yang sehat antar siswa didalam kelas. Siswa dapat mengidentifikasi ide pokok, argumen pendukung dan dapat menyimpulkan isi teks argumen dengan baik. Dengan adanya bentuk soal secara digital akan membuat siswa lebih antusias dan partisipasif dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini efektif sebagai media digital yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar masa kini. Berdasarkan uraian diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

Pembelajaran di kelas IV pada awalnya masih didominasi oleh metode yang berpusat pada guru dan belum menerapkan strategi pembelajaran yang efektif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar mereka. Oleh

karena itu, diperlukan suatu upaya atau tindakan yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa agar hasil belajar matematika mereka dapat mengalami perbaikan yang signifikan.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan sementara dari keberhasilan tindakan untuk mengubah atau mengatasi masalah yang diangkat dalam penelitian (Nanda et al., 2021). Hipotesis disebut suatu perkiraan tentang tindakan yang diduga dapat mengatasi permasalahan tersebut. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah diajukan. Tindakan ini solusi yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan cara menciptakan media dan metode yang lebih interaktif. Sehingga siswa yang awalnya bosan akan lebih tertarik terhadap proses pembelajaran di kelas. Maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran digital *quizwhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Maospati 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Argumentasi.