

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia dan bahasa tidak dapat dipisahkan. Karena merupakan makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup tanpa manusia lain. Setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga mereka senantiasa membutuhkan dan saling melengkapi. Manusia didorong untuk berkomunikasi, belajar tentang sesuatu, dan saling mendukung melalui berbagai keinginan dan kapasitas yang dimilikinya. Hakikatnya, hubungan antarmanusia melalui komunikasi dipersatukan oleh bahasa (Pramesti, 2015:83).

Pengabaian bahasa manusia oleh penuturnya juga dapat mengakibatkan kepunahan bahasa tersebut selama evolusinya. Akibatnya, perkembangan suatu bahasa sangat dipengaruhi oleh seberapa besar pengabdian penuturnya terhadap bahasa ibu mereka. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa pemersatu perlu dilestarikan. Pelestarian dan kemajuan bahasa yang kita cintai inilah yang melatarbelakanginya. Pengembangan bahasa merupakan salah satu hal yang harus dilakukan untuk memastikan bahasa Indonesia tetap lestari.

Kita memiliki tugas menjaga kelangsungan dan pelaksanaan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Menurut Aslinda dkk (dalam Pramesti, 2015:83), empat entitas yang bertugas menyelenggarakan perkembangan bahasa adalah para pakar bahasa, pemerintah, guru bahasa, dan masyarakat penutur. Keempat unsur ini harus saling melengkapi dan saling terkait. Hal ini dilakukan agar kegiatan dapat dilakukan secara metodis dan berkelanjutan,

sehingga menghasilkan hasil yang sebaik-baiknya. Dalam bidang pendidikan, keempat unsur tersebut terlihat jelas.

Upaya peningkatan mutu pembelajaran sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan dapat menggunakan strategi yang direkomendasikan oleh Sudarwan Danim (2007:56) yang mencakup lima unsur pokok, yaitu: (1). Kepemimpinan Kepala Sekolah: Kepala sekolah harus memiliki visi yang jelas tentang sekolah, mampu dan mau bekerja keras, memiliki motivasi yang tinggi, gigih dan tekun dalam bekerja, memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya, dan memiliki disiplin kerja yang tinggi. (2). Anak: "Anak sebagai pusat" merupakan strategi yang perlu digunakan untuk menilai kompetensi dan kemampuan anak serta membantu sekolah mengidentifikasi kelebihan mereka. (3). Guru: Untuk memastikan bahwa hasil seminar, MGMP, lokakarya, dan pelatihan terlaksana di sekolah, guru harus dilibatkan secara penuh dengan meningkatkan kompetensi profesional dan etos kerjanya. (4). Kurikulum: Kehadiran kurikulum yang ditetapkan tetapi fleksibel dapat mendukung dan memungkinkan tercapainya standar mutu yang diharapkan, sehingga tujuan dapat tercapai dengan sebaik-baiknya. (5) Jaringan Kolaborasi: jaringan ini tidak hanya mencakup masyarakat (orang tua dan masyarakat) dan lingkungan sekolah, tetapi juga organisasi lain.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa, terutama di tingkat sekolah dasar. Kosakata yang baik akan mendukung kemampuan siswa dalam berbagai keterampilan berbahasa

seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan siswa untuk memahami teks bacaan dengan lebih baik, mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka secara lebih efektif, serta meningkatkan kemampuan komunikasi secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelas III SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo, diketahui bahwa banyak siswa yang masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan, kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan maupun tulisan, serta kurangnya variasi kata yang digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Permainan Anagram. Permainan Anagram adalah salah satu jenis permainan kata yang huruf-huruf di kata awal biasanya diacak untuk membentuk kata lain atau sebuah kalimat. Anagram sering dipakai sebagai kode. Permainan yang menggunakan anagram antara lain adalah *scrabble* dan *bogem*. Dalam kedua permainan ini, pemain berusaha membentuk kata-kata dari huruf yang disediakan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa Kelas III. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan

penguasaan kosakata siswa. Selain itu, penggunaan Permainan Anagram diharapkan dapat memberikan solusi inovatif untuk permasalahan penguasaan kosakata yang dihadapi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Mutu Kegiatan Pembelajaran dan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Anagram Berbantuan *Wordwall* Pada Siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/ 2025”.

B. Identifikasi Masalah

1. Banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik dan interaktif. Metode ceramah dan pemberian tugas tanpa adanya variasi media pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.
2. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat jarang digunakan. Padahal, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
3. Alokasi waktu yang terbatas untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah membuat guru kesulitan untuk mengajarkan kosakata dengan cara yang mendalam dan bervariasi.
4. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran karena kurangnya kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peningkatan mutu kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Permainan Anagram berbantuan *WordWall* pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025?
2. Bagaimana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia menggunakan Permainan Anagram berbantuan *WordWall* pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025?
3. Bagaimanakah kelebihan dan kekurangan penggunaan Permainan Anagram berbantuan *Wordwall* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan peningkatan mutu kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Permainan Anagram berbantuan *WordWall* pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2024.
2. Mendeskripsikan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia menggunakan Permainan Anagram berbantuan *WordWall* pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.
3. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan Permainan Anagram berbantuan *Wordwall* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan minat belajar terutama kemampuan membaca dan menulis mereka.

b. Bagi Guru

Menambah variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar kosakata Bahasa Indonesia

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

F. Definisi Istilah

1. Penguasaan Kosakata adalah tingkat pemahaman siswa terhadap kosakata baru yang diajarkan, termasuk kemampuan mereka untuk mengidentifikasi, mendefinisikan, dan menggunakan kosakata tersebut dalam konteks yang tepat.
2. Pembelajaran Kosakata adalah kegiatan penguasaan kosakata dengan berbagai model dan metode untuk memudahkan pembelajaran bahasa

3. Permainan Anagram adalah salah satu jenis permainan kata yang huruf-huruf di kata awal biasanya diacak untuk membentuk kata lain atau sebuah kalimat.
4. *Wordwall* adalah merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis website. *Wordwall* biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran permainan kuis kata serta permainan berbasis kata menarik lainnya