

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki posisi strategis dalam membentuk kompetensi dasar berbahasa siswa, baik dalam hal menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa pengantar pembelajaran harus diajarkan dengan pendekatan yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Dalam konteks kelas rendah seperti kelas III SD, pendekatan pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan menjadi kunci untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Namun pada kenyataannya, berbagai studi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih cenderung bersifat monoton, berpusat pada guru (teacher-centered), dan belum mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Suparman, 2020). Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias dan tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kemampuan berbahasa siswa, terutama dalam hal keterampilan berbicara dan menulis.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Rahmawati (2022), diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Padahal, pendekatan pembelajaran yang bersifat aktif,

inovatif, dan menyenangkan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, berdasarkan observasi awal di SD Negeri 2 Dongko, proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III masih didominasi oleh metode konvensional dan minim variasi media pembelajaran.

Sejalan dengan hasil penelitian oleh Suryani & Handayani (2021), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sekaligus memperkuat pemahaman konsep. Salah satu pendekatan yang potensial adalah dengan mengintegrasikan permainan edukatif dalam pembelajaran. Permainan edukatif merupakan aktivitas belajar yang dirancang secara menyenangkan dan edukatif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Media kartu sebagai alat bantu visual dapat digunakan untuk memfasilitasi permainan edukatif tersebut.

Permainan edukatif dengan media kartu dinilai mampu memberikan stimulus visual dan kinestetik yang efektif bagi siswa kelas rendah. Menurut Putri (2021), media kartu memiliki keunggulan dalam meningkatkan daya ingat siswa dan membantu dalam mengaitkan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media kartu dapat digunakan dalam berbagai bentuk permainan edukatif seperti tebak kata, mencocokkan gambar dan kata, serta menyusun kalimat. Kegiatan ini selain menyenangkan, juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Penelitian oleh Nugroho (2023) menegaskan bahwa pengintegrasian permainan edukatif dengan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan, khususnya pada aspek kosakata, pemahaman bacaan,

dan kemampuan menyusun kalimat. Selain itu, integrasi tersebut juga dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa, penerapan pendekatan ini sangat relevan untuk menciptakan pembelajaran yang humanis dan kontekstual.

Lebih lanjut, pemerintah melalui Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses menyarankan agar guru menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, integrasi permainan edukatif dengan media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas III SD Negeri 2 Dongko.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam aspek strategi pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan kontekstual. Penelitian ini juga akan memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai dampak penggunaan permainan edukatif dengan media kartu terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna dan menyenangkan.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada penerapan permainan edukatif dengan menggunakan media kartu sebagai strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas

III SD Negeri 2 Dongko, serta pengaruhnya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses integrasi permainan edukatif dengan media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 2 Dongko?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan permainan edukatif berbasis media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 2 Dongko?
3. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan integrasi permainan edukatif dengan media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 2 Dongko?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan proses integrasi permainan edukatif dengan media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 2 Dongko.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan respon siswa terhadap penggunaan permainan edukatif berbasis media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 2 Dongko.

3. Mendeskripsikan dan menjelaskan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan integrasi permainan edukatif dengan media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 2 Dongko?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam konteks penggunaan media permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Guru:** Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. **Bagi Siswa:** Meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. **Bagi Sekolah:** Menjadi acuan dalam pengembangan kebijakan dan program pembelajaran berbasis pendekatan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Permainan Edukatif

Adalah bentuk kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan yang mengandung unsur edukasi dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2. Media Kartu

Merupakan alat bantu visual berbentuk kartu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, berisi gambar, tulisan, atau simbol yang berkaitan dengan materi pelajaran.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Merupakan proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

4. Keterlibatan Siswa

Merujuk pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, baik secara fisik, emosional, maupun kognitif.

5. Hasil Belajar

Merupakan perubahan perilaku atau penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.