

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar memiliki peran sentral dalam membentuk kemampuan literasi awal siswa. Menurut Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Keterampilan tersebut menjadi dasar dalam berkomunikasi serta mendukung keberhasilan belajar di mata pelajaran lain.

Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak, siswa kelas III termasuk dalam tahap operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga materi ajar dan metode penyampaiannya harus bersifat visual, manipulatif, dan kontekstual (Rahmawati, 2022). Penggunaan media dan pendekatan aktif menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Sayangnya, banyak guru masih menerapkan metode ceramah dan latihan soal konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Nugroho, 2023). Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, aktif, dan berbasis permainan sebagai solusi alternatif.

2. Hakikat Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah aktivitas belajar yang menyenangkan dan dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam konteks pembelajaran anak usia sekolah dasar, permainan edukatif memegang peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Menurut Suryani dan Handayani (2021), permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan melatih keterampilan sosial siswa. Permainan juga memfasilitasi interaksi yang sehat antar siswa dan menciptakan suasana belajar yang tidak menegangkan.

Ciri-ciri permainan edukatif antara lain:

- a. Mengandung unsur pembelajaran
- b. Memberi ruang partisipasi aktif
- c. Memfasilitasi kolaborasi
- d. Mendorong pemecahan masalah
- e. Dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan edukatif dapat berupa kegiatan tebak kata, susun kalimat, mencocokkan sinonim-antonim, dan lain sebagainya, yang dikemas secara kompetitif namun tetap edukatif.

3. Media Kartu dalam Pembelajaran Bahasa

Media kartu adalah media visual berbentuk lembaran-lembaran kecil yang dapat berisi tulisan, gambar, simbol, atau kombinasi ketiganya. Media ini mudah

dibuat dan digunakan serta sangat cocok digunakan dalam permainan edukatif di kelas rendah.

Putri (2021) menjelaskan bahwa media kartu dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata dan memahami hubungan antarkata secara visual. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media kartu sangat efektif untuk mengembangkan aspek membaca, menulis, dan berbicara secara interaktif.

Contoh penggunaan media kartu dalam Bahasa Indonesia meliputi:

- a. Kartu kata: berisi kata benda, kata kerja, kata sifat, dll.
- b. Kartu kalimat: menyusun kalimat dari potongan-potongan kata.
- c. Kartu bergambar: mencocokkan gambar dengan deskripsi atau kata.
- d. Kartu cerita: menyusun urutan cerita logis berdasarkan gambar/kata.

4. Teori Belajar yang Relevan

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa teori belajar yang menjadi dasar landasan konseptual:

a. Teori Konstruktivisme (Jean Piaget)

Menurut Piaget, anak membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Aktivitas bermain memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan teman (Utami, 2020). Permainan edukatif mendorong pembelajaran aktif, sesuai dengan prinsip konstruktivisme.

b. Teori Belajar Sosial (Albert Bandura)

Bandura menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi dan peniruan. Dalam permainan kelompok, anak belajar dari teman sebaya melalui proses modeling, interaksi, dan umpan balik sosial (Firmansyah, 2021).

c. Teori Kecerdasan Majemuk (Howard Gardner)

Gardner mengemukakan bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda, seperti kecerdasan linguistik, interpersonal, kinestetik, dan visual. Permainan edukatif berbasis kartu mengaktifkan berbagai jenis kecerdasan secara terpadu (Sutrisno, 2022).

5. Keterampilan Bahasa dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berdiferensiasi, sesuai minat, kebutuhan, dan gaya belajar siswa. Dalam kurikulum ini, Bahasa Indonesia tidak lagi diajarkan secara mekanis, melainkan terintegrasi dalam kegiatan yang berpusat pada siswa.

Keterampilan berbahasa yang dikembangkan mencakup:

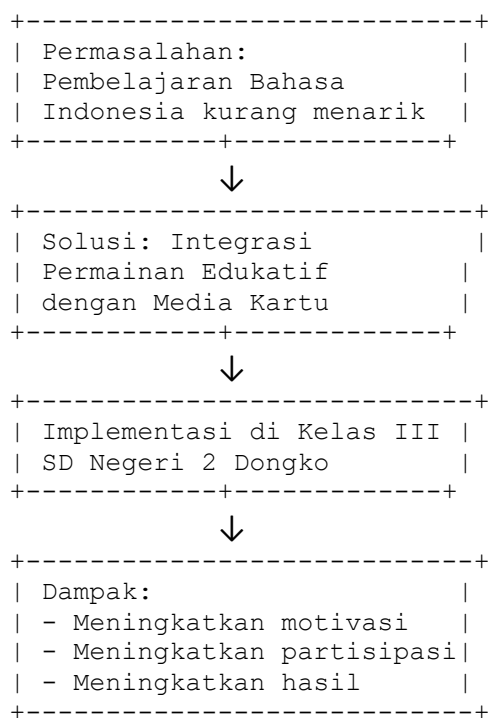
- a. Menyimak: Mendengarkan teks cerita atau instruksi.
- b. Berbicara: Menyampaikan pendapat atau cerita dengan lisan.
- c. Membaca: Memahami teks pendek.
- d. Menulis: Menyusun kalimat sederhana atau paragraf pendek.

Penggunaan permainan edukatif dengan media kartu sangat cocok dengan semangat Kurikulum Merdeka yang humanis dan fleksibel (Kemdikbudristek, 2023).

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berpijak pada premis bahwa rendahnya keterlibatan dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Oleh karena itu, integrasi permainan edukatif dengan media kartu dipandang sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, menumbuhkan minat belajar, serta memperkuat pemahaman konsep Bahasa Indonesia secara menyenangkan.

Diagram Kerangka Berpikir



C. Kebaruan Penelitian (State of the Art)

Penelitian tentang penggunaan media permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebenarnya telah banyak dilakukan, namun sebagian besar masih bersifat umum dan tidak secara spesifik membahas kombinasi permainan edukatif dengan

media kartu, khususnya dalam konteks kelas III sekolah dasar di wilayah pedesaan seperti Kecamatan Dongko.

Tabel berikut menunjukkan perbandingan dengan penelitian terdahulu:

Peneliti	Tahun	Fokus Penelitian	Kelebihan	Keterbatasan
Suryani & Handayani	2021	Pengaruh media permainan terhadap hasil belajar	Menunjukkan efektivitas media	Tidak fokus pada media kartu
Putri	2021	Penggunaan kartu kata untuk menambah kosakata	Spesifik media kartu	Tidak terintegrasi dengan permainan
Nugroho	2023	Efektivitas media kartu bergambar dalam membaca	Fokus membaca	Tidak menyentuh aspek lain
Penelitian ini	2025	Integrasi permainan edukatif dengan media kartu di SD Negeri 2 Dongko	Inovasi metode pembelajaran menyeluruh di kelas III	Penelitian lapangan masih terbatas pada satu lokasi

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada aspek:

1. Mengintegrasikan dua pendekatan secara simultan: permainan edukatif dan media kartu.
2. Diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD di daerah pedesaan.
3. Menilai dampak terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar secara holistik.