

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan kosa kata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Tanpa penguasaan kosa kata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, menyusun kalimat, mengungkapkan ide secara lisan, dan menulis dengan baik. Oleh karena itu, pembelajaran kosa kata menjadi salah satu elemen yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pendidikan bahasa.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa Sekolah Dasar, termasuk di SD Negeri 2 Gembleb, yang belum menguasai kosa kata secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca pemahaman, menulis narasi, serta berbicara dengan kosakata yang tepat. Keterbatasan kosakata ini seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan metode pembelajaran, penggunaan game sebagai strategi pembelajaran mulai mendapatkan perhatian. Game edukatif menawarkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menantang. Ketika diterapkan dalam konteks pembelajaran kosa kata, game dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam mempelajari kata-kata baru.

Dalam konteks lokal, penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gembleb, Kecamatan Pogalan, Kabupaten Trenggalek. Sekolah ini merupakan representasi dari sekolah-sekolah dasar di daerah pedesaan yang menghadapi tantangan dalam penyediaan metode pembelajaran inovatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut, tetapi juga dapat menjadi model implementasi di sekolah-sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

Untuk memahami lebih dalam tentang pentingnya penguasaan kosa kata, kita perlu melihat bagaimana kosa kata berperan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari siswa. Kosa kata yang kaya memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami instruksi, mengikuti pelajaran, dan berkomunikasi dengan teman sebaya maupun guru. Selain itu, penguasaan kosa kata yang baik juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kegiatan ekstrakurikuler.

Di sisi lain, keterbatasan kosa kata dapat menyebabkan siswa merasa terasing dan kurang percaya diri. Mereka mungkin akan kesulitan mengekspresikan perasaan dan ide mereka, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi prestasi akademik secara keseluruhan. Dalam jangka panjang, hal ini dapat mempengaruhi peluang mereka untuk sukses di tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan dalam karier mereka di masa depan.

Metode pembelajaran yang konvensional sering kali tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam mengembangkan kosa kata. Metode ini cenderung berfokus pada hafalan dan pengulangan, yang bisa menjadi monoton dan

membosankan bagi siswa. Akibatnya, siswa mungkin kehilangan minat dan motivasi untuk belajar, yang berdampak negatif pada penguasaan kosa kata mereka.

Penggunaan game dalam pembelajaran menawarkan solusi yang inovatif dan menarik. Game edukatif dirancang untuk mengintegrasikan elemen belajar dengan elemen permainan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang. Dengan menggunakan game, siswa dapat belajar kosa kata baru dalam konteks yang relevan dan menarik, yang dapat meningkatkan retensi dan pemahaman mereka.

Game pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Mereka dapat mengulangi permainan sebanyak yang mereka butuhkan untuk memahami materi, tanpa merasa terbebani oleh tekanan dari teman sebaya atau guru. Selain itu, game dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan dan kebutuhan individu siswa, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal.

Implementasi game dalam pembelajaran kosa kata di SD Negeri 2 Gembleb diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi, game dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana game dapat digunakan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh sekolah-sekolah di daerah pedesaan dalam menyediakan metode pembelajaran yang inovatif. Dengan mengadopsi pendekatan berbasis game, sekolah-sekolah ini dapat meningkatkan

kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Dalam kesimpulannya, penggunaan game dalam pembelajaran kosa kata bukan hanya tentang membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga tentang memberikan siswa alat yang mereka butuhkan untuk berhasil dalam kehidupan akademik dan pribadi mereka. Dengan meningkatkan penguasaan kosa kata, kita dapat membantu siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih percaya diri dan kompeten, yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada implementasi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gembleb.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 2 Gembleb?
2. Sejauh mana efektivitas pembelajaran berbasis game dalam mengembangkan kosa kata siswa?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pembelajaran berbasis game?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses implementasi pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi metode tersebut.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis:

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game.
- b. Menambah referensi penelitian terkait media inovatif dalam pembelajaran kosa kata.

2. Secara Praktis:

- a. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi guru Bahasa Indonesia.
- b. Membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosa kata.
- c. Menjadi acuan bagi sekolah lain dalam mengembangkan pembelajaran inovatif.

F. Definisi Istilah

- a. Pembelajaran Berbasis Game: Metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media atau pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Kosa Kata: Kumpulan kata yang diketahui dan digunakan oleh seseorang dalam berkomunikasi.
- c. Siswa Kelas IV SD: Anak-anak yang duduk di jenjang kelas empat Sekolah Dasar, biasanya berusia sekitar 9-10 tahun.

