

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar merupakan aspek dasar yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Kosakata tidak hanya dipahami sebagai kumpulan kata yang dihafal, tetapi juga sebagai sarana utama dalam membangun makna, menyusun kalimat yang tepat, serta menyampaikan gagasan secara jelas dalam berbagai konteks komunikasi. Penguasaan kosakata yang baik membantu siswa memahami teks bacaan, merespons pertanyaan, dan mengekspresikan pikiran secara lisan maupun tulisan. Tarigan (2020) menegaskan bahwa kemampuan berbahasa seseorang dipengaruhi secara kuat oleh luasnya perbendaharaan kata karena kata merupakan unsur utama dalam pembentukan bahasa yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata menjadi fondasi awal dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami hambatan dalam memahami isi bacaan maupun dalam menyampaikan ide secara tepat. Kondisi tersebut juga berdampak pada rendahnya kemampuan komunikasi siswa dalam kegiatan belajar sehari-hari.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, pengembangan kosakata semestinya tidak hanya berfokus pada kegiatan menghafal kata beserta artinya, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk

menggunakan kata tersebut dalam situasi yang bermakna. Pembelajaran yang menghadirkan pengalaman penggunaan bahasa secara langsung akan membantu siswa memahami fungsi dan makna kata secara lebih mendalam. Wahyuni (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa yang bersifat kontekstual mampu memperkuat daya ingat kosakata karena siswa belajar melalui pengalaman nyata, bukan sekadar penjelasan verbal. Pendekatan ini juga membantu siswa menghubungkan kata dengan situasi kehidupan sehari-hari sehingga makna lebih mudah dipahami. Selain itu, pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi di kelas. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

Kondisi penguasaan kosakata siswa kelas IV SD Negeri Rejomulyo menunjukkan adanya hambatan yang masih cukup menonjol. Sebagian siswa belum mampu memahami makna kata dalam teks bacaan secara tepat dan mengalami kesulitan ketika diminta menggunakan kosakata baru dalam penyusunan kalimat. Meskipun kemampuan membaca sebagian siswa sudah cukup lancar, pemahaman terhadap makna kata yang dibaca masih terbatas. Lestari (2022) mengemukakan bahwa rendahnya penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar berkaitan erat dengan pembelajaran yang belum memberikan kesempatan cukup bagi siswa untuk mempraktikkan penggunaan kata dalam konteks nyata di kelas. Hal ini menyebabkan kosakata hanya tersimpan sementara dalam ingatan siswa. Akibatnya, siswa mudah lupa terhadap kata-kata yang telah dipelajari sebelumnya. Kondisi ini juga menghambat perkembangan kemampuan berbahasa secara berkelanjutan.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga belum menunjukkan kondisi yang optimal. Aktivitas belajar di kelas memperlihatkan bahwa sebagian siswa cenderung pasif, kurang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses penguasaan bahasa. Ma'ruf (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang minim interaksi dapat membatasi perkembangan kemampuan bahasa karena bahasa berkembang melalui penggunaan secara langsung dalam kegiatan komunikasi sehari-hari di kelas. Situasi ini juga membuat siswa kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa. Selain itu, siswa menjadi kurang terbiasa mengemukakan pendapat secara lisan. Dampaknya, kemampuan komunikasi siswa tidak berkembang secara maksimal.

Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada penjelasan guru dan pemberian tugas tertulis. Pola pembelajaran seperti ini cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang variatif dan menarik bagi siswa. Handayani (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi belajar ketika siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna di kelas. Situasi ini membuat siswa cepat merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, kesempatan siswa untuk bereksplorasi menjadi sangat terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Perubahan kebutuhan pembelajaran saat ini menuntut adanya inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis game. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa belajar melalui aktivitas yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Prensky (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa terlibat dalam aktivitas yang memiliki tujuan, aturan, dan tantangan yang jelas selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Proses belajar juga menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Penerapan pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran kosakata memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif melalui berbagai aktivitas permainan edukatif. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga menggunakan kosakata dalam situasi permainan yang menuntut partisipasi aktif. Aktivitas seperti tebak kata, permainan kartu kosakata, dan permainan kelompok berbasis tantangan membantu siswa memahami makna kata secara lebih konkret dalam proses belajar di kelas. Deterding (2019) menjelaskan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Siswa juga lebih mudah mengingat

kosakata yang dipelajari. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar bahasa.

Keunggulan pembelajaran berbasis game juga terlihat pada terciptanya suasana belajar yang kolaboratif. Siswa terlibat dalam interaksi, diskusi, dan kerja sama untuk menyelesaikan tantangan permainan. Sari (2021) menegaskan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep karena siswa belajar melalui pertukaran ide dan pengalaman dalam kegiatan belajar kelompok di kelas. Siswa juga belajar menghargai pendapat teman dalam proses diskusi. Selain itu, kerja sama dalam kelompok meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Kondisi ini mendukung perkembangan kemampuan sosial dan bahasa secara bersamaan.

Berdasarkan kondisi yang ditemukan pada siswa kelas IV SD Negeri Rejomulyo, kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna menjadi semakin jelas. Arifin (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan pentingnya perubahan pendekatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran perlu diarahkan pada aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada implementasi pembelajaran berbasis game dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Rejomulyo. Penerapan pembelajaran berbasis game dalam

penelitian ini diarahkan pada penggunaan media permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa mengenal, memahami, dan menggunakan kosakata baru secara lebih bermakna dalam kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Rejomulyo?
2. Apakah penerapan pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Rejomulyo?

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Rejomulyo.
2. Meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Rejomulyo melalui penerapan pembelajaran berbasis *game*.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang akan terjadi selama penelitian ini berlangsung diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan penguasaan kosakata melalui penerapan pembelajaran berbasis game.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

c) Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini memuat beberapa istilah penting yang perlu dijelaskan secara konseptual untuk memberikan batasan dan memperjelas fokus penelitian yang dilakukan. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. **Pembelajaran berbasis *game*** merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dalam kegiatan belajar untuk menciptakan suasana yang interaktif, menyenangkan, dan menantang.
2. **Penguasaan kosakata Bahasa Indonesia** adalah kemampuan siswa dalam memahami makna kata, menggunakan kata secara tepat dalam kalimat, serta menerapkannya dalam komunikasi lisan maupun tulisan sesuai konteks.