

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa pada siswa sekolah dasar berkembang melalui proses pemerolehan yang berlangsung secara bertahap dan saling berkaitan antar keterampilan bahasa. Kosakata menjadi unsur utama yang berfungsi sebagai dasar dalam memahami maupun menghasilkan bahasa secara tepat. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan siswa lebih mudah memahami informasi dan menyampaikan gagasan secara runtut. Sebaliknya, keterbatasan kosakata dapat menghambat proses komunikasi dan pemahaman teks secara menyeluruh. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat dasar tidak dapat dipisahkan dari upaya penguatan perbendaharaan kata. Dalam konteks ini, Tarigan (2015) menegaskan bahwa kosakata merupakan komponen inti yang menentukan keberhasilan keterampilan berbahasa. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kosakata perlu menjadi fokus utama dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka diarahkan pada penguatan literasi yang bersifat kontekstual dan berorientasi pada pengalaman belajar nyata. Proses pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai transfer pengetahuan satu arah, tetapi sebagai proses interaksi aktif antara guru dan siswa. Guru memiliki peran sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk membangun pemahaman melalui aktivitas belajar. Kosakata menjadi bagian penting dalam mendukung kemampuan literasi fungsional siswa. Penguasaan kosakata yang baik akan membantu siswa memahami berbagai jenis teks dan situasi komunikasi. Dalam hal ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menekankan pentingnya pembelajaran berbasis literasi aktif dalam

pengembangan kemampuan bahasa. Kondisi tersebut menuntut adanya proses pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi bahasa secara lebih luas.

Realitas pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih belum berkembang secara merata. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna kata baru yang muncul dalam teks pembelajaran. Penggunaan kosakata dalam komunikasi sehari-hari masih terbatas pada kata-kata sederhana yang sering diulang. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu memperkaya perbendaharaan kata siswa. Aktivitas belajar yang kurang variatif turut memengaruhi rendahnya penguasaan kosakata. Dalam penelitian pembelajaran bahasa, Hosnan (2018) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa sangat menentukan keberhasilan pemahaman konsep. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang interaktif dapat menghambat penguasaan kosakata secara optimal.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang mulai banyak diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan digital. Model ini menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur. Siswa dapat belajar kosakata melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa terlibat langsung dalam setiap kegiatan permainan. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih responsif terhadap media visual dan aktivitas interaktif. Prensky (2010) menyatakan bahwa digital game-based learning mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam proses pembelajaran secara signifikan.

Kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri MARON menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih berada pada tingkat yang beragam. Sebagian siswa mampu memahami kosakata dasar dengan baik, namun sebagian lainnya

masih mengalami kesulitan dalam memahami kata baru. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa diminta menjelaskan makna kata atau menggunakannya dalam kalimat sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya efektif. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang memberikan pengalaman belajar variatif. Siswa menjadi kurang aktif dalam mengeksplorasi makna kata secara mandiri. Arsyad (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa secara signifikan.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran kosakata memberikan peluang untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan interaktif. Media digital memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual, audio, dan aktivitas yang lebih menarik. Melalui permainan digital, siswa dapat berlatih memahami dan menggunakan kosakata dalam berbagai konteks yang dirancang secara sistematis. Aktivitas belajar menjadi lebih aktif karena siswa terlibat langsung dalam setiap proses pembelajaran. Pengulangan materi dalam bentuk permainan membantu memperkuat daya ingat kosakata baru. Siswa juga dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital dan kemandirian belajar.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Kajian mengenai peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui permainan digital masih relatif terbatas. Terutama pada konteks sekolah dasar di Kabupaten Magetan, penelitian yang spesifik masih belum banyak ditemukan. Kondisi ini

menunjukkan bahwa ruang pengembangan penelitian masih terbuka luas. Prensky (2010) kembali menegaskan bahwa integrasi permainan digital dalam pembelajaran merupakan bagian penting dari inovasi pendidikan modern.

Inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan pengembangan kosakata dengan permainan digital menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran berbasis permainan digital memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Pengalaman belajar yang interaktif membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Pembelajaran menjadi lebih dinamis karena siswa terlibat secara langsung dalam prosesnya. Transformasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi bagian penting dalam peningkatan mutu pendidikan.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui pembelajaran berbasis permainan digital pada siswa kelas IV SD Negeri MARON. Kajian penelitian ini menitikberatkan pada proses pembelajaran yang memanfaatkan media permainan digital sebagai sarana untuk memperkenalkan, melatih, dan memperkuat penguasaan kosakata siswa. Aktivitas pembelajaran difokuskan pada interaksi siswa dengan permainan digital yang dirancang untuk memunculkan kata-kata baru serta penggunaannya dalam konteks yang tepat.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri MARON?
2. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan digital untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri MARON?
3. Apakah penggunaan pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa Kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan Langkah – Langkah penerapan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui pembelajaran berbasis permainan digital pada siswa kelas IV SD Negeri MARON.
2. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan digital untuk meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri MARON.
3. Menganalisis peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa Kelas IV setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan digital.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan kosakata melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif melalui pemanfaatan permainan digital dalam pengembangan kosakata siswa.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna dalam proses penguasaan kosakata Bahasa Indonesia.

c) Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang perlu untuk didefinisikan secara konseptual agar memperjelas konteks yang diteliti.

1. Kosakata Bahasa Indonesia adalah kumpulan kata yang dimiliki seseorang dan digunakan dalam proses memahami serta menghasilkan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan..

2. Pembelajaran berbasis permainan digital adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media permainan berbasis teknologi digital sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran.