

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan merangkai kata menjadi kalimat utuh menempati posisi sentral dalam kurikulum Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar. Keterampilan ini menjadi fondasi bagi peserta didik untuk mengutarakan maksud hati secara jelas dan terstruktur, baik melalui media tulis maupun lisan. Sebagaimana dikemukakan oleh Muslich (2018), pembelajaran bahasa di sekolah dasar seyogianya diarahkan untuk membangun kapasitas berbahasa yang terintegrasi melalui penguasaan tata kalimat yang bersifat operasional. Memasuki kelas V, siswa mulai diperkenalkan pada elemen-elemen kalimat seperti pelaku tindakan (subjek), kata kerja (predikat), sasaran (objek), dan informasi tambahan (keterangan). Pengenalan ini bukan sekadar latihan tata bahasa, melainkan upaya untuk menajamkan nalar dan logika anak dalam menyusun pesan yang sistematis. Ketika siswa mampu membedakan fungsi setiap unsur, ia pun dapat menangkap makna bacaan dengan lebih akurat sekaligus mengekspresikan idenya tanpa menimbulkan ambiguitas.

Meskipun kedudukannya sangat krusial, topik mengenai struktur kalimat kerap dihadapi dengan rasa sulit oleh para siswa. Penyampaian materi yang berlangsung secara konvensional, misalnya melalui uraian lisan panjang dan tugas mengisi lembar kerja, menjadikan pelajaran ini terkesan kering dan penuh aturan. Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2019) mengungkapkan

bahwa pendekatan tata bahasa yang bertumpu pada penghafalan kaidah tanpa menghadirkan pengalaman riil menyebabkan anak-anak tidak cakap dalam mengaplikasikan pola kalimat di percakapan harian. Alhasil, siswa hanya menjadi penerima pasif yang mencatat rumus, tanpa pernah benar-benar terlibat dalam proses menemukan sendiri cara kerja bahasa. Situasi yang demikian berujung pada minimnya variasi kalimat yang dihasilkan siswa dan kecenderungan mereka untuk menggunakan pola yang itu-itu saja. Tidak mengherankan jika semangat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia terus menurun seiring berjalannya waktu.

Perubahan zaman menuntut adanya pembaruan pendekatan dalam pengajaran Bahasa Indonesia yang lebih mengutamakan keaktifan dan keterlibatan langsung anak. Peserta didik usia sekolah dasar belum sepenuhnya mampu menangkap gagasan abstrak sehingga mereka memerlukan bantuan benda nyata atau simulasi yang dapat diamati dan dipegang. Suyono dan Hariyanto (2017) menegaskan bahwa desain pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini mesti mengombinasikan gerak jasmani, komunikasi antarteman, dan proses nalar agar konsep yang rumit dapat dicerna dengan ringan. Pengajaran yang hanya berfokus pada aspek intelektual tanpa menyentuh sisi psikomotorik dan sosial dinilai kurang pas dengan karakteristik anak kelas V. Karena itulah, hadirnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi sebuah keniscayaan dalam ekosistem kelas masa kini. Media tersebut harus mampu menjembatani dunia abstrak tata bahasa dengan dunia konkret yang dihuni oleh keseharian anak.

Di antara sekian banyak sarana belajar interaktif, permainan papan bernuansa edukasi muncul sebagai salah satu alternatif yang paling menjanjikan. Media jenis ini menggabungkan elemen hiburan, sistem aturan, dan konten pelajaran menjadi satu paket aktivitas yang menggugah minat. Temuan dari Pratiwi (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif dalam lingkungan kebahasaan mampu memicu peningkatan partisipasi siswa sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap konsep-konsep gramatikal secara alamiah. Dalam suasana bermain, siswa tidak lagi dipaksa untuk melafalkan definisi subjek atau predikat, melainkan diajak untuk menggunakan unsur-unsur tersebut sebagai alat untuk memenangkan permainan. Proses ini membuat pengetahuan tentang tata kalimat tertanam dalam ingatan secara tidak sadar melalui pengalaman langsung yang penuh tantangan. Selain itu, diskusi yang muncul saat menentukan langkah berikutnya dalam permainan turut memperkaya pemahaman tentang fungsi setiap bagian kalimat.

Selain menyokong perkembangan kognitif, media papan permainan juga berperan besar dalam memelihara api motivasi belajar anak. Atmosfer kelas yang dipenuhi tawa dan semangat bersaing secara sehat menekan rasa cemas yang sering menyertai pelajaran tata bahasa. Hidayat (2021) menyatakan bahwa lingkungan belajar berbasis permainan memberikan kesempatan luas bagi murid untuk mengeksplorasi ide, beradu argumen, dan saling membantu, sehingga kesan negatif terhadap pelajaran bahasa dapat terhapus. Anak-anak cenderung lebih tekun mengikuti jalannya permainan dibandingkan ketika

mereka mendengarkan penjelasan guru di depan papan tulis. Keasyikan yang tercipta selama kegiatan berlangsung membuat siswa lupa bahwa mereka sejatinya sedang belajar memahami pola-pola kalimat. Interaksi yang terjadi antarpemain juga mendorong penggunaan struktur kalimat secara spontan dan kontekstual, bukan sekadar tiruan dari contoh buku.

Dampak positif dari penerapan permainan papan ini meluas hingga ke ranah kecakapan interpersonal anak. Saat bermain secara berkelompok, setiap individu dituntut untuk menyimak pendapat kawan, mengutarakan strategi, dan mengambil keputusan bersama. Lestari (2019) menekankan bahwa pengajaran bahasa yang efektif perlu menyediakan panggung bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi dalam *setting* sosial yang autentik, dan aktivitas bermain terstruktur adalah salah satu wadah yang ideal. Dalam proses tersebut, siswa belajar untuk menghargai perbedaan cara berpikir dan menerima kekalahan maupun kemenangan dengan lapang dada. Keterampilan sosial yang terasah melalui kegiatan ini sejalan dengan misi pendidikan nasional yang tidak hanya mencetak anak cerdas, tetapi juga berkarakter mulia. Dengan demikian, pembelajaran bahasa tidak lagi berhenti pada penguasaan teori, melainkan menjelma menjadi sarana pembentukan kepribadian.

Bila dikaitkan dengan kondisi riil di SD Negeri 2 Sumurup yang terletak di wilayah Kecamatan Bendungan, Kabupaten Trenggalek, pendekatan kontekstual memiliki bobot yang sangat strategis. Ketersediaan sarana dan prasarana yang terbatas menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk tetap menghadirkan pengalaman belajar yang berkualitas. Menurut Kurniawan

(2018), strategi pembelajaran yang bertolak dari konteks lokal terbukti efektif dalam meningkatkan kadar keterlibatan siswa sekaligus memperdalam makna dari setiap konsep yang diajarkan. Permainan papan edukatif memiliki keunggulan karena dapat dirakit dengan bahan sederhana dan menyesuaikan latar cerita dengan kehidupan keseharian anak-anak di sekitar Trenggalek. Pengenalan tokoh atau situasi yang akrab di mata siswa membuat materi struktur kalimat terasa lebih membumi dan tidak asing. Hal ini pada gilirannya akan mengurangi kesenjangan antara materi pelajaran dan realitas yang dihadapi siswa di luar sekolah.

Prinsip inklusivitas juga menjadi perhatian utama ketika menggunakan media permainan papan di dalam kelas. Sifat permainan yang fleksibel memungkinkan guru melakukan penyesuaian tingkat kesulitan sehingga anak dengan berbagai kapasitas akademik dapat mengikuti tanpa rasa minder. Mulyadi (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang berkualitas adalah media yang mampu menjangkau seluruh spektrum kemampuan peserta didik dan memberikan peran yang setara kepada setiap anggota kelompok. Pola kerja sama yang dibangun dalam permainan menjamin bahwa tidak ada siswa yang terpinggirkan atau hanya menjadi penonton. Berdasarkan seluruh uraian yang telah dipaparkan, jelaslah bahwa implementasi permainan papan edukatif untuk mengajarkan struktur kalimat menawarkan solusi yang relevan dan adaptif. Pendekatan ini tidak hanya menjawab tuntutan kurikulum, tetapi juga memperkaya praktik pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya di lingkungan dengan keterbatasan sarana seperti SD Negeri 2 Sumurup

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan pada penerapan *board game* edukatif sebagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman struktur kalimat Bahasa Indonesia yang meliputi unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sumurup Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek. Perhatian utama penelitian tidak hanya tertuju pada hasil pemahaman siswa terhadap struktur kalimat, tetapi juga pada proses pembelajaran yang terbentuk melalui interaksi, keterlibatan aktif, serta dinamika belajar siswa selama penggunaan media permainan.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses penerapan *board game* edukatif dalam pembelajaran struktur kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Sumurup Kabupaten Trenggalek?
2. Apa saja kendala-kendala yang muncul selama proses penerapan *board game* edukatif dalam pembelajaran struktur kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Sumurup Kabupaten Trenggalek?
3. Bagaimana cara mengatasi kendala-kendala yang muncul selama proses penerapan *board game* edukatif dalam pembelajaran struktur kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Sumurup Kabupaten Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan proses penerapan *board game* edukatif dalam pembelajaran struktur kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Sumurup Kabupaten Trenggalek.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan kendala-kendala yang muncul selama proses penerapan *board game* edukatif dalam pembelajaran struktur kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Sumurup Kabupaten Trenggalek.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan cara mengatasi kendala-kendala yang muncul selama proses penerapan *board game* edukatif dalam pembelajaran struktur kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Sumurup Kabupaten Trenggalek.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini memperkaya perspektif teoritis mengenai pembelajaran berbasis permainan sebagai pendekatan yang mampu menjembatani konsep kebahasaan yang bersifat abstrak dengan pengalaman belajar konkret siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif dalam mengajarkan struktur kalimat Bahasa Indonesia.

b) Bagi Siswa

Penerapan *board game* edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna dalam memahami struktur kalimat.

c) Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran yang mendorong inovasi dan kreativitas guru.

F. Definisi Istilah

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

1. *Board Game* Edukatif dalam penelitian ini dipahami sebagai kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan papan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan.
2. Pembelajaran struktur kalimat Bahasa Indonesia dalam penelitian ini merujuk pada proses pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memahami susunan kalimat secara benar dan bermakna.