

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia memerlukan pendidikan sebagai Upaya meningkatkan kualitas hidup, mencapai tahapan tugas perkembangan secara optimal sehingga mencapai taraf kedewasaan tertentu, serta mempunyai kemampuan dalam keilmuan dan ketakwaan. Pendidikan juga berperan penting bagi manusia dalam menghadapi perkembangan bangsa dan Negara.¹ Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya berinteraksi dilingkungan.²

Pada dasarnya belajar ialah kegiatan yang dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan serta sasaran. Tujuannya adalah untuk mengubah tingkah laku kearah yang lebih berkualitas adapun sasarannya meliputi tingkah laku

¹ Fadilah Anisa dan Marlina, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match (ICM) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik,” Jurnal Basicedu 3, no. 4 (2019): 1049.

² Yusminah Hala et al., “Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa,” Jurnal Pendidikan Biologi 6, no. 2 (2017): 321.

penalaran (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif).³

Oleh karena itu, proses belajar selalu menjadi sorotan utama khususnya bagi para ahli pendidikan. Namun pada hakikatnya, belajar secara luas tidak hanya diartikan sebagai proses yang berlangsung di sekolah antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan pada semua siswa mulai dari SD, sekolah menengah, bahkan sampai ke perguruan tinggi. Bahasa Indonesia sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia SD.⁴ Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di SD perlu diarahkan kepada pembentukan pondasi yang kokoh dalam artian pembentukan konsep dasar yang kuat pada diri siswa sehingga siswa siap untuk mempelajari materi selanjutnya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran berbasis permainan adalah permainan yang didesain khusus untuk pembelajaran. Desain permainan tersebut mengkaitkan materi, konsep-konsep, memahami

³ Ainur Rosidha, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Kartu Pintar," Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan 7, no. 4 (2020): 394

⁴ Hanim, Nafisah. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak. Jurnal Biotik, Vol. 5, No. 2, 141-148.

suatu peristiwa, dan keterampilan yang seharusnya dimiliki seorang anak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran berbasis permainan.⁵

Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.⁶ Aspek kognitif anak dapat terlatih seiring materi yang ada dalam permainan. Guru harus kreatif agar materi-materi atau kompetensi yang diharapkan dapat dimasukkan dalam permainan. Aspek kognitif secara alami akan mudah dipelajari anak, pengalaman yang mereka dapatkan akan semakin memperkuat pengetahuan. Hal ini dikarenakan proses belajar yang menyenangkan dan berkesan. Anak akan merekan lebih dalam pengetahuan yang mereka dapatkan dari proses bermain.

Pembelajaran berbasis permainan sesungguhnya telah ada dari zaman dahulu. Permainan mampu menarik minat anak ke dalam materi pembelajaran.⁷ Pada dasarnya semua

⁵ Hartiningrum, Esty Saraswati Nur., dan Ni'matus Sa'adatul Ula. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 7, No. 5, 141-148

⁶ Putri, Dahnia., Syahrilfuddin dan Zariul Antosa. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru. *JOM FKIP*, Vol. 5, Edisi 2, 1-13.

⁷ Adiguna Satrya Wibowo, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match (ICM) Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan

orang menyenangi permainan. Kesukaan terhadap permainan karena di dalamnya terdapat unsur rekreasi dan tantangan sehingga dapat menghilangkan stres. Anak-anak dengan dunia mereka tidak akan pernah lepas dengan bermain.

Bermain merupakan cara anak-anak untuk belajar tentang ‘dunia’. Mereka menemukan pengalaman-pengalaman yang berharga dalam

kehidupan melalui bermain. Melalui proses bermainlah sebagian besar keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak terlatih.⁸ Oleh karena itu, guru seharusnya dapat merancang pembelajaran di kelas dalam bentuk permainan. Melalui permainan diharapkan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dapat berlangsung dengan aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.⁹

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh keterangan bahwa siswa kelas III SDN 24 Kota Bengkulu banyak siswa-siswi yang belum memperoleh hasil yang maksimal, masih

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Di Kelas Xi A Teknik Audio Video Smk Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2017/2018” (2018). 1.

⁸ Mirsan., Mahmud Alpusari dan Hendri Marhadi. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Dapat Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN. 003 Teluk Bano II Kec. Pekaitan Kab. Rokan Hilir. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol 5, No. 1, 1-13.

⁹ Krissandi, Apri Damai Sagita, dkk. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, (Bekasi: Media Maxima, 2018), hal. 87-90

ada siswa yang kurang konsentrasi saat pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang belum pandai dalam mencari lawan kata (Antonim) dan persamaan kata (Sinonim), kebanyakan siswa-siswi masih kurang percaya diri dalam mengungkapkan idenya atau berbicara di depan kelas, dan dalam kegiatan menulis, peserta didik masih menulis berdasarkan teks.¹⁰

Hasil survey dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan hanya berdasarkan pada buku pelajaran, mendengarkan penjelasan guru, dan pembelajaran juga dilakukan secara terpisah – pisah.

Hal ini, menyebabkan siswa- siswi merasa belajar berbahasa bukanlah hal yang penting, karena tidak berkaitan dengan kehidupan sehari – hari, dan peserta didik juga cepat merasa lelah dan bosan, serta pembelajarannya kurang maksimal karena dilakukan secara terpisah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan– permasalahan diatas, diperlukan pembelajaran yang cocok dan menarik untuk memancing motivasi siswa sehingga siswa tidak merasa tertekan ataupun bosan dalam kegiatan belajar. Dimana, siswa akan saling mendorong untuk saling

¹⁰ Penelitian, 29 Mei 2023, di Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu

menghargai dan menjalin persahabatan di antara berbagai kelompok siswa yang berasal dari ras, budaya dan etnis yang berbeda.

Permainan bahasa pada pembelajaran bahasa indonesia berbantu media *index card match* mempunyai keunggulan yaitu memotivasi belajar siswa bertambah dan mudah diterapkan, melibatkan semua siswa tanpa perbedaan status dan menggairahkan semangat siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, saya mencoba menggunakan model pembelajaran berbasis permainan bahasa pada pembelajaran bahasa indonesia berbantu media *index card match* yang diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian di atas tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Bahasa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantu Media *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SDN 24 Kota Bengkulu.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa indonesia berbantu media *index card*

match terhadap hasil belajar siswa kelas III di sekolah dasar negeri 24 kota bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa indonesia berbantu media *index card match* terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN 24 Kota Bengkulu

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini diharapkan sebagai:

1. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa baru dan menyenangkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi pada kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran Bahasa indonesia.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan engalaman baru dalam mengembangkan metode pembelajaran bahasa indonesia di sekolah.

4. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan dalam penelitian selanjutnya yang serupa dan pemberian temuan dalam penelitian ini sebagai upaya memperbaiki dan mengatasi permasalahan demi kemajuan hasil penelitian selanjutnya.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN: Dalam pembahasan bab ini terdiri dari latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, penelitian manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI: Dalam pembahasan bab ini terdiri dari materi yang membahas tentang model pembelajaran serta pembahasan mengenai penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN: Dalam pembahasan bab ini tentang jenis dan sumber data penelitian, tempat dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN: Dalam pembahasan bab ini tentang deskripsi wilayah penelitian, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian

BAB V PENUTUP: Dalam bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran di dalam penelitian.