

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan sesuatu peristiwa budaya dari satu ke generasi lain. Pendidikan mewujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak, mulia serta keterampilan yang diperlukan (Urwatul, 2022). Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Sistem pendidikan yang tidak selalu identik dengan sekolah atau jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara struktuk dan berjenjang( Badriah, et al., 2022).

Perubahan pola pendidikan pada abad 21 yang terasa pada saat ini merupakan salah satu ciri era globalisasi atau disebut dengan era keterbukaan (*era ofoppenes*), ini dibuktikan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan (*science*) dan teknologi (*tecnology*). *Seorang guru harus memiliki satu langkah perubahan*( Ace Suryani, 2020). Dalam abad ini seperti merubah teknik tradisional ceramah yang berpusat pada guru, menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga lebih berpusat pada siswa agar mampu mengembangkan mutu sumber daya manusia (SDM) dan mutu pendidikan (Asri, 2020).

Kurikulum Merdeka merupakan rancangan pembelajaran, bahan ajar, pengalaman belajar yang sudah di programkan terlebih dahulu kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses pembelajaran . perubahan kurikulum tidak terlepas dari perkembangan zaman yang sudah tersebar digital. Era digitalisasi saat ini menjadi salah satu tolak ukur kemunculan kurikulum merdeka belajar. Penerapan konsep pendidikan di indonesia selama ini berubah-

ubah tidak konsisten dan tidak konsekuen malahan sering tidak sesuai dengan keadaan siswa maupun guru.(Asri, 2020).

Proses belajar mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu ditunjukkan oleh adanya perubahan dalam diri siswa atau sering disebut dengan hasil belajar(Mulia et al., 2021). Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut(Somayana, 2020). Dengan demikian hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran. Salah satu aspek yang tidak terpisahkan dari hasil belajar adalah hasil belajar kognitif, yang berkaitan dengan pengetahuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, bentuk penilaian yang digunakan dalam wilayah kognitif ini adalah tes yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari (Manggalastawa et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Belajar merupakan tindakan dan prilaku peserta didik yang kompleks belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran yakni bagaimana pembelajaran peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri (Kuntarto, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui metode observasi di SDN 76 kota Bengkulu, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik untuk belajar bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan.

Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena proses pembelajaran yang monoton. Akibatnya, terdapat kurangnya hasil kognitif belajar siswa, contohnya siswa yang memperoleh nilai rendah di bawah kkm dalam ujian atau tes, yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi bahasa indonesia kurang optimal.

Metode pembelajaran yang digunakan saat ini adalah metode konvensional, yang merupakan metode tradisional atau ceramah. Dalam metode ini, kegiatan pembelajaran hampir sepenuhnya dikendalikan oleh guru, di mana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan mengerjakan tugas yang diberikan. Akibatnya, peran aktif guru dalam memantau kegiatan belajar siswa, memberikan umpan balik, dan mengajukan pertanyaan yang menantang menjadi kurang optimal. Guru perlu lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran agar dapat mendorong siswa untuk aktif, berani bertanya, mencoba, serta mengemukakan gagasan

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 05 Agustus - 07 Agustus 2024, pembelajaran bahasa indonesia di SDN 76 Kota Bengkulu kelas 1 menunjukkan bahwa terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Siswa mengalami kesulitan dalam memfokuskan perhatian, lebih tertarik bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya, sehingga pesan yang disampaikan oleh guru kurang dapat diterima dengan baik. Selain itu kurangnya perhatian individu, atau faktor lingkungan belajar yang belum sepenuhnya maksimal selain ini pembelajaran masih terpusat oleh guru, guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk membantu menunjang pembelajaran yang bervariasi, hanya mengandalkan buku paket, guru lebih banyak menjelaskan materi bahasa indonesia menggunakan metode ceramah, dan papan tulis sebagai alat bantu dalam proses pengajaran.

Hasil observasi di atas didukung juga oleh hasil wawancara dengan guru, kelas 1 pada hari senin, 05 Agustus 2024 diperoleh hasil bahwa materi yang dirasakan sulit pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi kalimat efektif oleh siswa. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang efektif dan jelas, termasuk penggunaan struktur kalimat yang tepat dan pemilihan kata yang sesuai. Selain itu, guru jarang menggunakan model dan media pembelajaran untuk membantu menunjang pembelajaran serta jarang melakukan kegiatan diskusi untuk memecahkan permasalahan. Meskipun demikian, terdapat peluang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia agar mereka dapat lebih mudah menguasai konsep yang diajarkan.

Dari hasil observasi di atas, untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, sedangkan media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media kartu huruf bergambar.

Metode belajar sambil bermain merupakan suatu metode pembelajaran pada anak yang memadukan proses belajar dengan aktivitas bermain. Hal ini bertujuan untuk menarik minat anak-anak saat belajar dan mengurangi kebosanan pada anak. Dengan menggunakan permainan, pembelajaran tidak kaku sehingga anak-anak tidak hanya duduk mendengarkan. Belajar akan lebih terasa menyenangkan sebab adanya keterlibatan anak selama proses pembelajar. Dengan model ini guru berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka metode ini anak, membangun keterampilan sosial anak, melatih kemampuan berkomunikasi anak, melatih keterampilan fisik anak, meningkatkan kreativitas anak (Dadan Suryana, 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahwa metode bermain sambil belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Ika Anggraini (2020) menemukan bahwa metode pembelajaran bermain sambil belajar meningkatkan kemampuan kognitif anak dan kreatif peserta didik. Namun, penelitian tersebut tidak menggunakan media kartu huruf bergambar sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui penerapan metode bermain sambil belajar terhadap kemampuan berbicara anak (Ika Anggraini, 2021). Selain itu penelitian lain menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Anggi, 2022). Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini secara khusus menyoroti efektifitas penerapan metode bermain sambil belajar yang didukung oleh media kartu huruf bergambar pelajaran bahasa indonesia siswa kelas 1 di SDN 76 kota Bengkulu, sementara penelitian sebelumnya hanya fokus pada membaca dengan bermain. Kedua, penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil pembelajaran akademik, tetapi juga mengevaluasi tingkat keterlibatan siswa serta motivasi belajar yang muncul melalui penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa indonesia. Oleh karena itu, peneliti ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih spesifik dan relevan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar Berbantuan Kartu Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 1 SDN 76 Kota Bengkulu”** .

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam pembahasan ini menjadi fokus dan tidak menyimpang begitu jauh. Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama, sehingga siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan karena kurangnya motivasi belajar karena metode pembelajaran yang kurang menarik.
3. Siswa lebih tertarik untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya, yang mengakibatkan kurangnya fokus dan penerimaan terhadap materi yang diajarkan.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa yang belum mencapai target yang diharapkan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam pembahasan ini menjadi fokus dan tidak menyimpang begitu jauh. Maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini fokus pada penerapan model pembelajaran yang bervariasi, seperti metode bermain sambil belajar, diskusi kelompok, dan permainan edukatif, dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas.
2. Penelitian ini akan difokuskan pada penggunaan media pembelajaran yang beragam, seperti media kartu huruf bergambar, untuk membantu memahami materi menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.
3. Penelitian ini akan menganalisis hasil belajar kognitif siswa, dengan penekanan pada pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dalam pembahasan ini menjadi fokus dan tidak menyimpang begitu jauh. Maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah apakah metode bermain sambil belajar dengan bantuan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 76 kota Bengkulu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah metode bermain sambil belajar dengan bantuan kartu huruf bergambar efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 76 Kota Bengkulu.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian penelitian yang akan diteliti dan didapat diantaranya sebagai berikut :

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak.

##### **2. Kegunaan secara praktis**

###### **a. Bagi Penulis**

Menjadi dasar bagi penelitian lanjutan mengenai inovasi metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

###### **b. Bagi Guru**

Mempermudah guru dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif.

c. Bagi Sekolah

Mendorong inovasi dalam metode pengajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

