

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I akan dibahas (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan langkah awal untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam berkomunikasi secara tepat. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Paramita dkk., 2022). Tujuan dari keempat keterampilan dalam berbahasa agar peserta didik dapat memahami dan menciptakan konteks yang tepat ketika bertukar informasi dengan orang lain, baik secara lisan maupun nonlisan. Salah satunya adalah penguasaan kosakata. Kosakata adalah fondasi yang digunakan untuk memahami dan belajar bahasa. Menguasai kosakata juga sangat penting untuk perkembangan berpikir kritis peserta didik dan memperluas pengetahuan peserta didik. Dengan belajar dan menguasai kosakata bahasa Indonesia, diharapkan kemampuan berbicara dan menulis peserta didik bisa meningkat serta menjadi lebih lancar dalam berkomunikasi. Penguasaan kosakata juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir secara konseptual, mendukung peserta didik dalam berpikir kritis, serta memperkaya pengetahuan dan wawasan peserta didik (Arsini & Kristiantari, 2022).

Namun pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tidak selalu berjalan lancar, ada berbagai tantangan dalam proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan

peserta didik, yang berasal dari berbagai kondisi latar belakang. Masalah dalam pembelajaran ini bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan dengan wali kelas III di SD Gugus III Mengwi pada tanggal 14 maret 2025, Adapun permasalahan yang dihadapi saat wawancara yaitu terletak pada penguasaan kosakata baru. Hal ini dibuktikan dengan data yang berasal dari guru saat melakukan observasi yakni nilai rata-rata peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 60. Skala penilaian hasil belajar peserta didik yang terdapat pada Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah (2022) dibagi menjadi 4, yakni predikat sangat baik pada skala 81-100, predikat baik berada di skala 71-80, predikat cukup berada di skala 61-70 dan predikat perlu bimbingan berada di skala 0-60. Mengacu pada Pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 dalam buku Asesmen dan Evaluasi Pendidikan:

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Persentase penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung & Agung, 2022)

Nilai rata-rata peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia menunjukkan perlu bimbingan sesuai skala penilaian pada BSKAP dan berpredikat kurang sesuai PAP. Terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengelola kosakata

baru karena beberapa faktor. Faktor yang pertama peserta didik terbiasa berkomunikasi menggunakan bahasa ibu. Faktor yang kedua yaitu peserta didik menganggap penguasaan kosakata baru sulit dikarenakan banyak mengandung hapalan dan maksud tertentu yang membuat peserta didik bingung. Faktor yang ketiga yaitu peserta didik masih merasa kurang percaya diri ketika ingin berpendapat maupun bertanya pada guru. Faktor yang keempat yaitu pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan. Pendidik dan peserta didik harus mengetahui kompetensi yang ingin dicapai agar seluruh proses pembelajaran yang diarahkan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Salah satu tugas pendidik adalah mengajak peserta didik untuk tertarik dalam belajar (Kristiantari dkk., 2022). Pendidik bisa memanfaatkan model pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dengan cara ini, minat belajar peserta didik bisa meningkat dan hasil belajar mereka juga dapat mengalami peningkatan (Tantri dkk., 2023).

Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wildah Rahayu dkk., (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* “*One Board*” terhadap Hasil Belajar Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah” menemukan hasil belajar peserta didik meningkat signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*. Sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh (Widiana, 2022) dengan judul “*Game Based Learning* dan Dampaknya

terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta didik dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar” menemukan bahwa penerapan *Game-Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Selain itu sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk. (2023), dengan judul “*Flashcard Media Innovation in Thematic Science Lessons Growth and Development of Living Creatures in Elementary Schools*” menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk membekali keterampilan berbicara peserta didik dinyatakan layak digunakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan menyatakan model pembelajaran *game based learning* dan *flash card* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi ajar kepada peserta didik. Sehingga peneliti memberikan solusi dari masalah yang dialami adalah dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card*. Model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan permainan untuk mendukung proses belajar peserta didik. Metode ini menyajikan materi dengan berbagai aktivitas permainan, menciptakan suasana santai, tetapi tetap serius sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan (Putra dkk., 2024). Model pembelajaran *game based learning* dapat memberikan peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran yang mendukung. Media yang cocok digunakan yaitu *flash card*. *Flash card* adalah media pembelajaran yang berupa kartu dengan gambar yang dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Kartu ini biasanya memuat gambar dan tulisan yang

dirancang dengan menarik, sehingga peserta didik merasa bersemangat dan senang saat belajar. Dengan bentuk yang praktis dan mudah dibawa ke mana saja, kartu ini dilengkapi dengan berbagai gambar berwarna yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam membaca (Sari dkk., 2023). Berdasarkan paparan tersebut, dipandang perlu melakukan penelitian yang berjenis eksperimen untuk mengetahui **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Kosakata Baru Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD Gugus III Mengwi Tahun Ajaran 2025/2026”**. Meskipun terdapat judul penelitian yang serupa dengan penelitian sebelumnya, namun terdapat kebaruan dalam penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Flash card* Terhadap Penguasaan Kosakata Baru Muatan Bahasa Indonesia yaitu penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card* secara simultan dalam pembelajaran penguasaan kosakata baru pada muatan Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas III SD, belum ada penelitian yang menguji secara langsung pengaruh model pembelajaran *game bases learning* berbantuan media *flash card* secara eksperimental untuk meningkatkan penguasaan kosakata tersebut di SD Gugus III Mengwi. Penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card* bertujuan untuk meningkatkan daya ingat dengan cara mengulangi kata dalam bentuk yang sederhana serta mudah dipahami. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami karena konsep atau materi ajar langsung dipresentasikan dalam bentuk yang ringkas. Diharapkan melalui penelitian eksperimen yang akan dilakukan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, terdapat beberapa masalah yang dapat didefinisikan. Identifikasi masalah yang timbul sebagai berikut.

1. Peserta didik terbiasa berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga menganggap kosakata baru dalam Bahasa Indonesia adalah bahasa asing.
2. Peserta didik menganggap penguasaan kosakata baru sulit dikarenakan banyak mengandung hapalan dan maksud tertentu yang membuat peserta didik bingung.
3. Peserta didik merasa kurang percaya diri ketika ingin berpendapat maupun bertanya pada guru.
4. Peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Bertolak belakang dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disampaikan, permasalahan yang ada cukup luas dan perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Batasan masalah yang akan diteliti yaitu pada Penguasaan Kosakata pada muatan Bahasa Indonesia yang belum tercapai, maka penelitian ini terbatas pada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Kosakata Baru Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD Gugus III Mengwi Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia pada kelompok peserta didik kelas III SD Gugus III Mengwi Tahun Ajaran

2025/2026 setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card*.

2. Bagaimanakah penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia pada kelompok peserta didik kelas III SD Gugus III Mengwi Tahun Ajaran 2025/2026 yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card*.
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan kosakata baru pada peserta didik kelas III SD Gugus III Mengwi Tahun ajaran 2025/2026.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia pada kelompok peserta didik kelas III SD Gugus III Mengwi Tahun Ajaran 2025/2026 setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card*.
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia pada kelompok peserta didik kelas III SD Gugus III Mengwi Tahun Ajaran 2025/2026 yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card*.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan kosakata baru pada peserta didik kelas III SD Gugus III Mengwi Tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pada penelitian ini dapat memberikan dampak yang baik untuk perkembangan ilmu pendidikan di tingkat sekolah dasar, yaitu dengan dijadikan objek penelitian untuk memahami lebih dalam mengenai proses pembelajaran. Serta dapat meningkatkan pengetahuan dan menambah sumber informasi tentang penerapan model dan media belajar dalam proses pengajaran penguasaan kosakata dalam muatan Bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar sehingga dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia.

3. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai seperti penggunaan flash card pada penguasaan kosakata baru muatan Bahasa Indonesia, diharapkan peserta didik lebih bersemangat dalam

mengikuti pembelajaran. Karena dengan menggunakan model dan media pembelajaran ini dapat menimbulkan pembelajaran yang interaktif. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi ajar, sehingga penguasaan kosakata baru peserta didik meningkat.

4. Bagi Peneliti lain

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk studi yang lebih lanjut dalam pengembangan penelitian berikutnya.

