

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kosakata adalah perbendaharaan kata atau kumpulan kata dari suatu bahasa. Kosakata merupakan hal yang paling penting pada proses peningkatan kemampuan perkembangan bahasa anak. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak maka akan banyak pula bahasa yang diungkapkan oleh anak tersebut. Kosakata menjadi salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang menempati peran penting sebagai dasar penguasaan siswa terhadap penguasaan dalam materi mata pelajaran bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran lainnya. Penguasaan kosakata akan mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas anak dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam keterampilan berbahasa.

Tarigan (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran kosakata bertujuan untuk: (1) meningkatkan taraf kehidupan siswa, yaitu kemampuan siswa dalam menyerap ilmu bahasa lebih tinggi; (2) meningkatkan taraf kemampuan mental siswa, yaitu siswa yang mengungkapkan pendapatnya di depan umum; (3) meningkatkan taraf perkembangan konseptual, artinya bersifat imajinatif dan tidak membandingkan dari satu sisi saja; (4) mempertajam proses berpikir siswa secara kritis, artinya siswa dapat menyelesaikan permasalahan secara komperhensif; (5) memperluas cakrawala pandangan hidup siswa, artinya sudut pandang pemahaman siswa tidak sempit.

Kemampuan memahami bacaan dapat diukur dari tingkat pemahaman siswa terhadap bacaan. Penelitian yang dilakukan Leslie & Calfeet (2021) menunjukkan bahwa tingkat pemahaman bacaan anak hingga dewasa berbeda. Dalam penelitiannya, digunakan subjek anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Mereka diberikan bacaan yang sama, lalu diminta untuk mencari kata tertentu. Beberapa kali tes tersebut dilakukan hasilnya sama, orang dewasa

selalu lebih cepat menemukan kata yang diminta, diikuti remaja, dan anak-anak. Dari hasil penelitian tersebut, dapat ditarik sebuah asumsi bahwa kecepatan menemukan kata pada orang dewasa disebabkan oleh faktor penguasaan kosakata yang lebih banyak dibandingkan dengan remaja dan anak-anak.

Perbedaan jumlah kosakata berdasarkan usia yang diungkap oleh Watts (Purwo, 1990), memperkirakan jumlah kosakata yang dikuasai seseorang penutur bahasa yaitu (1) umur 5 tahun menguasai 2.000 kata; (2) umur 7 tahun menguasai 7.000 kata; (3) umur 14 tahun menguasai 14.000 kata; (4) umur 17 tahun menguasai 150.000 kata; dan (5) umur 19 tahun menguasai 600.000 kata. Berdasarkan kurikulum 2004, dinyatakan bahwa standar penguasaan kosakata untuk setiap tingkat berbeda, yaitu (1) standar penguasaan 500—1500 kosakata (vocabulary) termasuk kategori pembaca tingkat pemula dengan jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) sampai dengan sekolah menengah pertama /SMP (Kurniawati & Karsana, 2020). Secara teori, jumlah kosakata meningkat seiring dengan bertambahnya usia. Semakin dewasa seseorang, semakin kaya perbendaharaan katanya. Hal itu didasari oleh tingkat pemahaman suatu bacaan.

Adapun penggunaan kosakata bahasa Indonesia siswa di beberapa wilayah berdasarkan beberapa riset relatif tergolong rendah. Di Kabupaten Banjar misalnya, Sulsilawaty (2021) menemukan bahwa siswa masih belum mampu menggunakan kosakata yang beragam jenisnya. Sebagian besar kata-kata yang dirangkai menjadi kalimat belum tersusun secara sempurna dan bervariasi. Mereka juga kurang mampu menggunakan jenis kata, seperti penggunaan kata benda atau nomina yang sering tidak didukung dengan kata keterangan yang lengkap. Masalah serupa ditemukan Yuharto (2018) pada siswa di daerah Prabumulih, secara umum siswa mengalami kesulitan dalam menerima dan mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, dan perasaan dalam bahasa Indonesia, baik melalui tulisan maupun lisan. Kedua temuan di atas menunjukkan pentingnya memperhatikan kosakata pada pembelajaran bahasa.

Kasus serupa juga terjadi di bahasa lain seperti bahasa Inggris. Dalam proses pengajaran kosakata bahasa Inggris, kemampuan siswa dalam menggunakan

bahasa, baik lisan ataupun tertulis merupakan indikator keberhasilan penguasaan bahasa Inggris. Namun faktanya, Nash dan Snowling (2016) menemukan bahwa anak-anak di *UK* memiliki pengetahuan kosakata bahasa Inggris yang kurang tepat, dimana belum mampu dalam memperoleh makna dari konteks teks bacaan.

Dalam memperkaya kosakata, anak usia sekolah dasar mendapatkannya dari lingkungan sekitar, orang tua termasuk keluarga. Peran orang tua sangat penting untuk mengajarkan anak dalam mengaplikasikan kosakata menjadi bahasa yang digunakan di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, orang tua harus memberikan contoh yang baik kepada anak. Hal tersebut dilakukan karena anak meniru setiap apa yang diucapkan oleh orang tua sejak usia dini. Semakin banyak anak mendengarkan orang di sekitarnya, maka semakin banyak pula pemerolehan kosakata yang dikuasai oleh anak. Setelah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga memegang peranan penting dalam mengajarkan penguasaan kosakata. Oleh karena itu, program dengan upaya untuk meningkatkan stimulasi dini bagi anak-anak yang kurang dalam penguasaan kosakata dapat menjanjikan meliputi metode yang mendukung di sekolah.

Pengajaran kosakata di sekolah dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Dengan pemahaman kata yang sama, guru dan siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan lancar dalam proses belajar mengajar di kelas, namun jika pemahaman siswa terhadap kata kurang, maka yang terjadi justru sebaliknya, proses belajar mengajar akan terhambat dan materi pembelajaran tidak akan diterima dengan baik oleh siswa. Penguasaan dan pemahaman kosakata dalam pembelajaran bahasa mutlak harus ditingkatkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan siswa dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam berbahasa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran kosakata bahasa Indonesia di sekolah yaitu pemanfaatan media pembelajaran.

Mengingat pentingnya pembelajaran kosakata bagi siswa sekolah dasar, guru harus mengembangkan media pembelajaran agar siswa dapat belajar secara

efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selain itu, media pembelajaran bersifat konkret, memfasilitasi pembelajaran secara mandiri, dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Falahudin, 2014). Terlebih lagi bila media tersebut mengandung unsur gamifikasi.

Dari uraian di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran kosakata terlebih lagi bila yang mengandung unsur gamifikasi dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Maka peneliti berupaya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa game edukasi Sasando (Penguasaan kosakata bahasa Indonesia) untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, siswa sekolah dasar kelas III.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar berpengaruh dalam perkembangan siswa.
2. Rendahnya penguasaan kosakata siswa berdampak pada keterampilan berbahasa yang rendah.
3. Media dan metode pembelajaran yang digunakan guru monoton dan kurang menarik.
4. Pengembangan media pembelajaran yang menarik, mudah dan menyenangkan sebagai salah satu alternative media pembelajaran meningkatkan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar masih kurang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu dibuat pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang diteliti menjadi lebih terfokus dan mendalam mengingat cukup banyaknya masalah.

1. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran game edukasi Sasando.
2. Media pembelajaran game Sasando berisikan permainan untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia.
3. Media pembelajaran game Sasando dapat diakses melalui android..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana mengembangkan game Sasando sebagai media pembelajaran berbentuk game edukasi penguasaan kosakata bahasa Indonesia ?
2. Bagaimana kelayakan game Sasando sebagai media pembelajaran berbentuk game edukasi penguasaan kosakata bahasa Indonesia ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan media pembelajaran Sasando berbentuk permainan edukasi penguasaan kosakata bahasa Indonesia.
2. Kelayakan game Sasando untuk penguasaan kosakata bahasa Indonesia berdasarkan peserta didik, ahli materi, ahli media.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi. peneliti juga dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi pendidik.

b. Untuk Sekolah

Peneliti dapat memberikan media pembelajaran alternatif untuk sekolah.

c. Untuk Pendidik

Penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.

d. Untuk Mahasiswa

Penelitian ini mampu meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan referensi studi bagi mahasiswa lainnya.

e. Untuk Siswa

Siswa lebih mudah belajar tentang kosakata dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Game edukasi berbasis android akan lebih menarik perhatian siswa untuk aktif berpikir dan tertarik untuk belajar.