

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengajaran Bahasa Indonesia merupakan bahan pengajaran yang diajarkan mulai dari sekolah Taman Kanak Kanak sampai ke Perguruan Tinggi. Pengajaran bahasa Indonesia merupakan pengajaran dasar umum yang sangat berperan dalam usaha mewujudkan warga negara yang baik, yang sangat penting dalam membina persatuan dan kesatuan seluruh rakyat Indonesia. Pengajaran bahasa Indonesia membicarakan bagaimana cara mengajarkan bahasa Indonesia pada kelas, tingkat, atau jenjang pendidikan tertentu. Pada kegiatan belajar ini, pengajaran bahasa Indonesia dimasukkan sebagai pedoman mengenai segala sesuatu hal yang berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia tingkat Sekolah Dasar, mulai dari kelas satu sampai kelas enam. Pemerolehan bahasa anak melibatkan dua keterampilan yaitu kemampuan menghasilkan tuturan secara spontan dan kemampuan memahami tuturan orang lain (Tarigan, 2004: 1.4). Dalam melakukan pembelajaran guru juga harus memperhatikan orientasi pengajaran bahasa Indonesia dari mengajar ke pembelajaran.

Menurut Tarigan (2004: 7.21) dalam pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan yaitu : (a) Apakah pengalaman belajar bahasa itu berada dalam lingkaran pengalaman siswa; (b) Apakah pembelajaran bahasa itu sesuai dengan minat siswa; (c) Apakah bahan pembelajaran kegiatan belajar, media, pengajaran, dan teknik pengajaran sesuai dengan lingkungan fisik, sosial, dan budaya siswa; (d) Apakah bahan, tujuan khusus

pembelajaran bermanfaat atau sesuai dengan kebutuhan siswa; (e) Apakah bahan pembelajaran dan kegiatan belajar sesuai dengan taraf kemampuan siswa.

Pengajaran bahasa Indonesia yang diberikan kepada anak didik meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (*Listening Skill*), keterampilan membaca (*Reading Skill*), keterampilan berbicara (*Speaking Skill*), dan keterampilan menulis (*Writing Skill*). Berdasarkan penjelasan tersebut maka pembicaraan mengenai pengajaran bahasa Indonesia, tidak akan terlepas dari kegiatan membaca. Melalui kegiatan membaca minimal siswa akan bertambah kosa katanya sehingga dapat memahami isi bacaan dengan baik. Terkait dengan membaca, siswa mengerti dan memahami penguasaan kosa kata sesuai dengan tingkat dan kemampuan siswa kelas II. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosa kata yang dimilikinya. Semakin kaya kosa kata semakin besar kemungkinan kita terampil berbahasa.

Kelas II yang tergolong dalam kelas rendah, pembelajaran bahasa Indonesia yang diutamakan pada siswa, mengacu pada upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosa kata. Meskipun kata dalam bahasa Indonesia terkesan sederhana, namun satu kata bahasa Indonesia memiliki padanan kata yang kompleks, sehingga dalam satu kata terdapat beberapa makna yang artinya melekat sesuai dengan konteks kalimat. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II terdapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang belum mencapai nilai Ketuntasan Minimal (KKM). Kemampuan siswa kelas II SD N 04 Jaten dalam Penguasaan kosa kata masih sangat rendah. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan permasalahan tersebut adalah pada aspek membaca, dengan Standar

Kompetensi : (3) membaca teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak. Dengan Kompetensi Dasar (3.1) Menyimpulkan isi teks pendek (10-15 kalimat) yang dibaca dengan membaca lancar. Adapun indikator yang berhubungan dengan Kompetensi Dasar tersebut adalah (3.1.1) mengartikan kata-kata sulit (Silabus KTSP Kelas II tahun, 2010 : 3).

Pada SKKD dan Indikator tersebut, Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) siswa yang ditetapkan oleh sekolah sebagai acuan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia adalah 64. Siswa kelas II memperoleh hasil belajar sebagai berikut, dari jumlah siswa kelas II yang berjumlah 38 siswa, hasil tugas menunjukkan sebanyak 24 siswa diantaranya belum mencapai target Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) atau sekitar 62.5 % dan 14 lainnya sudah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan atau 37.5 % dengan nilai rata-rata kelas juga masih berada di bawah KKM yaitu 63.2. Pada hasil nilai ulangan harian 38 siswa kelas II yang memperoleh hasil ulangan harian di bawah KKM sebanyak 24 siswa atau sekitar 62.5 %, 14 siswa sudah mampu mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal atau sekitar 37.5 % dari jumlah keseluruhan. Dari nilai rata-rata ulangan harian juga menunjukkan nilai yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan 62 dari jumlah nilai yang ditargetkan sejumlah 64. Hal tersebut juga didorong adanya kemampuan siswa yang masih sangat rendah, sehingga berdampak pada keaktifan belajar siswa yang kurang serta kreatifitas siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang masih rendah pula, siswa masih terpancang pada perintah dan tugas-tugas yang diberikan dari guru saja.

Hasil pengamatan pada keaktifan dan kreatifitas belajar siswa kelas II jika diinterpretasikan dalam bentuk angka bahwa keaktifan dan kreatifitas belajar siswa pada kondisi awal belum memenuhi kriteria penilaian keberhasilan dalam pembelajaran dengan kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

1. 86 keatas : Siswa sangat aktif dan kreatif
2. 75 -85 : Siswa aktif dan kreatif
3. 60-74 : Siswa kurang aktif dan kreatif
4. > 60 : Siswa tidak aktif dan tidak kreatif

Hal ini terlihat pada hasil pengamatan guru dan peneliti pada waktu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Keaktifan dan kreatifitas belajar siswa adalah 0 %. Siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran, cenderung tidak memperhatikan keterangan yang disampaikan oleh guru pada waktu diterangkan di dalam kelas. Siswa kelas II berjumlah 38 pada keaktifan belajar terdapat 22 orang mendapat nilai 70, 16 orang yang mendapat nilai di bawah 65. Pada kreatifitas belajar siswa hanya 11 siswa yang memperoleh nilai 70 sementara lainnya mendapat nilai di bawah 70. Dengan indikator keberhasilan ketetapan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah itu, sebagian besar belum mampu mencapainya, dari data tersebut siswa kelas II belum bisa memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata siswa kelas II yang masih rendah, keaktifan belajar dan kreatifitas belajar siswa SD N 04 Jaten juga masih rendah.

Salah satu tugas guru dalam kaitannya dengan masalah ini ialah menemukan metode yang tepat bagi siswa siswi yang duduk di kelas II yang seharusnya memiliki penguasaan kosakata yang matang, untuk menuju jenjang kelas yang lebih tinggi dan

memerlukan penguasaan kosa kata yang lebih banyak. Apalagi siswa yang belum mengenal bahasa Indonesia dengan baik pun merupakan pembawa masalah yang tidak mudah. Mereka memerlukan bahan pelajaran yang bisa mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Bahri dan Zain (2006: 58) untuk menangani siswa yang berada dalam kondisi kesulitan belajar dalam penguasaan kosakata dan keaktifan serta kreatifitas belajar seperti di atas, maka guru mencoba mengembangkan suatu alternatif penyelesaian masalah dengan melalui pendekatan pembelajaran bervariasi karena permasalahan yang dihadapi anak didik pun bervariasi maka pendekatan yang digunakan pun harus yang lebih bervariasi. Ditambahi dengan pendekatan kebermaknaan, sehingga berdasarkan latar belakang pengalaman siswa dalam menggunakan bahasanya, peneliti mencoba mengembangkan pembelajaran melalui penerapan permainan belajar bingo. Melalui metode ini, guru maupun siswa selain aktif dalam proses belajar mengajar, interaksi dua arah akan memberikan pengalaman-pengalaman baru baik bagi siswa maupun bagi guru. Dengan demikian secara tidak langsung mendidik siswa bahwa bahasa Indonesia mempunyai khasanah kosa kata yang luas. Kesadaran seperti itu penting sekali untuk mendapatkan output yang baik.

Menurut Bahri dan Zain (2006: 60) konsep tentang pendekatan kebermaknaan dapat disimpulkan bahwa (a) bahasa merupakan alat untuk menyampaikan makna yang diwujudkan dengan melalui struktur kata (tata bahasa dan kosa kata). Dengan demikian struktur berperan sebagai alat pengungkapan makna (gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaan); (b) Motivasi belajar siswa merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan belajarnya. Kadar motivasi ini ditentukan oleh kadar kebermaknaan bahan

pelajaran dan kegiatan pembelajaran memiliki siswa yang bersangkutan. Dengan kata lain, kebermaknaan bahan pelajaran dan kegiatan pembelajaran memiliki peranan yang amat penting dalam keberhasilan siswa; (c) Bahan pelajaran dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa jika berhubungan dengan pengalaman, minat, tata nilai, dan masa depannya. Karena itu, pengalaman siswa dalam lingkungan, minat, tata nilai dan masa depannya harus dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan pengajaran dan pembelajaran untuk membuat pelajaran lebih bermakna; (d) Dalam proses belajar mengajar, siswa merupakan subjek utama, tidak hanya sebagai objek belaka. Karena itu, ciri cirri dan kebutuhan mereka harus dipertimbangkan dalam segala keputusan yang terkait dengan pengajaran; (e) Dalam proses belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasanya.

Dalam penelitian ini juga dilakukan melalui pendekatan proses, sehingga menuntut siswa untuk ikut dalam kegiatan pembelajaran secara aktif dalam mengembangkan potensi dan kemampuan kreatifitasnya untuk menghafal dan memahami secara langsung konsep penguasaan kosa kata. Melihat kondisi keluasaan materi bahasa Indonesia tersebut maka guru harus mengembangkan daya pikir siswa agar lebih mudah dalam memahami berbagai kosa kata bahasa Indonesia. Kegiatan tersebut dapat terlaksana baik apabila guru dapat membimbing siswa dengan tepat, mendikte siswa secara bertahap dan penuh perhatian. Melalui permainan belajar bingo, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru sekaligus dapat memperbaiki kekurangan yang dimilikinya serta meningkatkan keaktifan dan kreatifitas belajar siswa dalam belajar. Untuk itu, selama kegiatan bermain guru dapat mengembangkan berbagai

materi dalam bentuk gambar sekaligus pasangan kata yang sesuai dengan gambar yang disajikan.

Guru sekaligus peneliti berperan sebagai fasilitator yang selalu mendampingi kegiatan siswa dalam melakukan permainan belajar bingo dalam penguasaan kosa kata Permainan belajar bingo adalah permainan belajar yang menggunakan media kartu gambar berpasangan dengan kartu kata/ kosa kata, atau kartu kata dengan arti kata yang dapat dilakukan secara berkelompok atau individual. Permainan belajar bingo dilaksanakan dengan jalan siswa menempel kartu gambar dengan kartu kata tepat sama. Contoh gambar gunung ditempel pada kata gunung dan sebagainya, Ketika kelompok sudah selesai menempel gambar dengan tepat dilanjutkan dengan melompat sambil berteriak mengucapkan kata ” Bingo ”. Sehubungan dengan permasalahan di atas, penulis memandang perlu untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mengenai pelaksanaan permainan belajar bingo dalam rangka meningkatkan penguasaan kosa kata dan keaktifan belajar siswa khususnya bagi siswa kelas II SD N 04 Jaten.

B. Identifikasi Masalah

1. Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang muncul adalah: “Rata-rata nilai ulangan harian terakhir siswa Kelas II SD Negeri 04 Jaten, penguasaan kosakata dan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada batas nilai tuntas yaitu 64”.

2. Analisis Penyebab Timbulnya Masalah

Berdasarkan pemaparan guru bahasa Indonesia penyebab timbulnya masalah adalah sebagai berikut (Hasil wawancara dengan ibu Prihati Mulyaningsih S.Pd, MM. selaku guru kelas II di SDN 04 Jaten Kabupaten Karanganyar pada tanggal 7 Oktober 2011):

- a) Siswa kurang aktif dan kreatif.
- b) Siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran, cenderung tidak memperhatikan keterangan yang disampaikan guru pada waktu pembelajaran.

Dari beberapa penyebab timbulnya masalah tersebut yang paling mendesak untuk ditanggulangi adalah siswa kurang aktif dan kreatif. Berdasarkan masalah yang timbul tersebut kemudian diurai lebih spesifik penyebab-penyebabnya antara lain :

- a) Kemampuan siswa masih rendah.
- b) Proses pembelajaran hanya satu arah, guru kurang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.
- c) Dalam pembelajaran tidak melalui pendekatan proses sehingga siswa kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

3. Alternatif Pemecahan Masalah

Alternatif pemecahan masalah yang diajukan adalah dengan model permainan bingo.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah seperti yang diidentifikasi di muka, maka agar lebih jelas dan terarah, permasalahan tersebut dibatasi hal sebagai berikut :

1. Mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pokok bahasan penguasaan kosakata.
2. Media pembelajaran yang dapat memecahkan masalah, diajukan model permainan bingo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka dalam Penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu: apakah permainan belajar bingo dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD N 04 Jaten tahun pelajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk : “ Mengetahui apakah permainan belajar bingo dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN 04 Jaten atau tidak”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pembelajaran bahasa Indonesia utamanya dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru.

- 1) Digunakan sebagai masukan bagi guru dalam menjawab permasalahan yang dihadapi di sekolah khususnya mengenai permainan belajar bingo sebagai upaya menunjang penguasaan kosa kata yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan segala sumber daya dan kreativitas anak yang ada di lingkungan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan penguasaan kosa kata bagi siswa dengan proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih kreatif dan lebih menguasai kosa kata bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah mampu mengevaluasi model dan metode pembelajaran yang tepat untuk penguasaan kosa kata bahasa Indonesia kelas II dengan permainan belajar bingo.
- 2) Dapat digunakan sebagai alternatif dalam menentukan strategi dalam memberikan pembelajaran tentang penguasaan kosa kata dengan adanya permainan belajar bingo.