

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi sebagian orang, berarti berusaha membimbing anak untuk menyerupai orang dewasa. Sedangkan menurut Piaget dalam Sagala (2010: 1) pendidikan berarti menghasilkan, menciptakan, sekalipun tidak banyak. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan sepanjang hayat. Dalam arti sempit pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal sebagai sebuah pengajaran di sekolah maka mata pelajaran merupakan komponen yang harus diajarkan, tidak terkecuali mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pengajaran bahasa Indonesia merupakan bahan pengajaran yang diajarkan mulai dari sekolah taman kanak-kanak sampai 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 yang diberikan kepada anak didik meliputi empat ketrampilan berbahasa yaitu ketrampilan menyimak (*listening skill*) membaca (*reading skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Berdasarkan penjelasan tersebut maka pengajaran bahasa Indonesia, tidak akan terlepas dari kegiatan membaca. Melalui membaca minimal siswa akan bertambah kosa katanya sehingga dapat memahami isi bacaan dengan baik. Dengan membaca, siswa mengerti dan memahami penguasaan kosa kata sesuai tingkat dan kemampuan siswa kelas III.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar yang belum mencapai nilai ketuntasan

minimal (KKM) kemampuan siswa kelas III SDN 02 Ganten 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) memahami teks dengan bahasa nyaring, membaca intensif, dan membaca dongeng. Dengan kompetensi dasar (3.2) menjelaskan isi teks (100 – 150 kata) melalui intensif. Adapun indikator yang berhubungan dengan kompetensi dasar tersebut adalah (3.2.1) yaitu menjelaskan kata-kata sulit.

Hasil pengamatan pada nilai ulangan harian belajar siswa kelas III jika diinterpretasikan dalam bentuk angka bahwa penguasaan kosa kata belajar siswa pada kondisi awal belum memenuhi kriteria penilaian keberhasilan dalam pembelajaran dengan kriteria penilaian adalah sebagai berikut : Siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 73 adalah tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh di bawah nilai 73 belum tuntas.

Hal ini terlihat pada hasil pengamatan guru dan peneliti pada waktu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Penguasaan kosa kata siswa adalah di bawah nilai ketuntasan minimal. Siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran, cenderung tidak memperhatikan keterangan yang disampaikan oleh guru pada waktu diterangkan di dalam kelas. Siswa kelas III berjumlah 19 siswa pada ulangan harian terdapat 13 siswa yang mendapat nilai di bawah 73, 6 siswa yang mendapat nilai 73 ke atas atau di atas KKM.

Dengan indikator keberhasilan ketetapan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah, sebagian besar belum mampu mencapainya, dari data tersebut menunjukkan siswa kelas III belum bisa memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata siswa kelas III SD N 02 Ganten juga masih rendah.

Menurut Bahri dan Zain (2006: 58) untuk menangani siswa yang berada dalam kondisi kesulitan belajar dalam penguasaan kosa kata dan keaktifan serta kreatifitas belajar, maka guru mencoba mengembangkan suatu alternatif penyelesaian masalah dengan melalui pendekatan pembelajaran bervariasi karena permasalahan yang dihadapi anak didik pun bervariasi.

Ditambah dengan pendekatan kebermaknaan, sehingga berdasarkan latar belakang pengalaman siswa dalam menggunakan bahasanya, peneliti mencoba mengembangkan pembelajaran melalui penerapan permainan belajar bingo. Dengan metode ini, guru maupun siswa selain aktif dalam proses belajar mengajar, interaksi dua arah akan memberikan pengalaman-pengalaman baru baik bagi guru maupun bagi siswa. Dengan demikian secara tidak langsung mendidik siswa bahwa bahasa Indonesia mempunyai khasanah kosa kata yang luas.

Permainan belajar bingo adalah permainan belajar yang menggunakan media kartu gambar berpasangan dengan kartu kata/ kosakata, atau kartu kata dengan arti kata yang dapat dilakukan secara kelompok/individu. Permainan bingo dilaksanakan dengan jalan siswa menempel kartu gambar dengan kartu kata tepat sama. Contoh gambar kapal ditempel pada kata kapal dan sebagainya, ketika kelompok sudah selesai menempel gambar dengan tepat dilanjutkan dengan melompat sambil berteriak mengucapkan kata “Bingo”.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, penulis memandang perlu untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mengenai pelaksanaan permainan belajar bingo untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dan keaktifan belajar siswa khususnya siswa kelas III SDN 02 Ganten.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas timbul permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru kurang berinovasi, masih menggunakan pendekatan yang bersifat konvensional yaitu masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif.
2. Kurangnya penguasaan kosa kata dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 02 Ganten yang dibuktikan dengan nilai siswa yang masih banyak di bawah KKM.
3. Belum diterapkannya permainan belajar bingo sebagai metode pembelajaran alternatif untuk dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode permainan belajar bingo.
2. Penelitian dilaksanakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa SD Negeri 02 Ganten Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/ 2013.
3. Penelitian hanya dilakukan di kelas III SD Negeri 02 Ganten, Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Apakah permainan belajar bingo dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dalam mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 02 Ganten, Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/ 2013?”

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah: untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia melalui permainan belajar bingo siswa kelas III SDN 02 Ganten, kecamatan Kerjo, kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/ 2013.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat pada kegiatan pembelajaran baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan, khususnya dalam penguasaan kosa kata bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

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

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah dapat mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran sebagai usaha dalam menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa.
- 2) Dapat digunakan sebagai alternatif dalam menentukan strategi dalam memberikan pembelajaran tentang penguasaan kosa kata dengan permainan belajar bingo.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk bahan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan untuk mengadakan fasilitas dan alat peraga yang dibutuhkan dalam pembelajaran.