BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Bahkan, pendidikan menjadi salah satu pengiring perkembangan manusia dari zaman ke zaman sehingga manusia tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Perkembangan pendidikan inilah yang nantinya akan mencetak peradaban manusia.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mangembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki oleh dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Seorang pendidik/guru dituntut untuk menguasai strategi pembelajaran karena dapat mempermudah tugasnya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Hal ini sangat berhubungan dengan tuntutan pendidik untuk dapat memaksimalkan tiga ranah dalam pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta menumbuhkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Salah satu faktor utama keberhasilan suatu pendidikan adalah seorang guru, sehingga profesi guru itu sebenarnya sangat mulia karena memiliki peran serta dalam perkembangan siswanya. Melihat peran guru sangat besar dalam kemajuan suatu bangsa, maka guru dituntut untuk bekerja semaksimal mungkin untuk menggali potensi yang ada dalam diri anak didik/siswa yang diajarnya dalam bentuk kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam proses menggali potensi siswa tidaklah mudah, sehingga guru memerlukan strategi pembelajaran untuk mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran saja tidak cukup, harus disesuaikan dengan kondisi siswa.

Pada umumnya keinginan untuk bermain masih sangat tinggi, apalagi siswa kelas rendah (kelas I-III SD). Bagi anak-anak kegiatan bermain lebih

menarik dan menyenangkan, terkadang para orangtua melarang anaknya untuk bermain. Padahal dalam bermain disadari atau tidak dapat merangsang perkembangan anak baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memerlukan metode yang efektif, efisien, dan juga menyenangkan bagi siswa. Mengingat pelajaran Bahasa Indonesia biasanya diremehkan oleh para siswa karena membosankan. Maka dibutuhkan inovasi pembelajaran agar siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah. Jika mereka senang saat memasuki kelas, maka mereka pasti akan mudah dalam mengikuti KBM.

Untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, tanpa harus mengesampingkan keinginan bermain, maka guru perlu memperhatikan kebutuhan siswa. Adapun melalui permainan yang edukatif akan menjadikan anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM), salah satunya permainan pesan kata berantai. Penggunaan permainan pesan kata berantai dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar diharapkan dapat menjadikan siswa bersemangat, antusias, dan bahagia dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM). Dengan demikian, mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik serta mengikuti pembelajaran dengan kondusif.

Selama ini guru kelas III di SD Negeri 2 Kemiri mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan strategi permainan, guru hanya cenderung mengandalkan metode ceramah di kelas dan siswa pun juga terlihat jenuh mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan kondisi siswa yang jenuh, materi yang disampaikan guru pun juga sia-sia karena siswa cenderung pasif dan ramai sendiri.

Berdasarkan hasil observasi, motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah atau apabila diprosentasekan 55,20%. Disamping itu ulangan harian yang telah dilaksanakan, ternyata Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran yang cukup sulit. Hal ini dibuktikan dari tingkat ketuntasan yang masih rendah. Terutama pada awal semester 2 ini, dari 24 siswa hanya 5

siswa (21%) yang dapat mencapai ketuntasan dan nilai rata-ratanya hanya 59,58. Idealnya dengan KKM 67, tingkat ketuntasan klasikal sebanyak 75% atau 18 siswa. Karakteristik anak hendaknya harus diperhatikan, sehingga dalam memilih strategi pembelajaran pun juga tepat sesuai kebutuhan siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan mengadakan penelitian tentang: "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Permainan Pesan Kata Berantai Siswa Kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas timbul permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia .
3. Hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 2 Kemiri tergolong rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifiasi masalah yang ada tersebut, tidak semua diteliti karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya yang dimiliki oleh peneliti, maka dalam penelitian ini dibatasi dan hanya difokuskan pada permasalahan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar bagi siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Strategi pembelajaran menggunakan permainan pesan kata berantai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi permainan pesan kata berantai dapat meningkatkan motivasi mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015?
2. Apakah penerapan strategi permainan pesan kata berantai dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   untuk meningkatkan mutu pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Tujuan Khusus
   a) Untuk meningkatkan motivasi mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015 melalui strategi permainan pesan kata berantai.
   b) Untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 2 Kemiri Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015 melalui strategi permainan pesan kata berantai.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Menemukan teori/pengetahuan/strategi pembelajaran baru yang inovatif dan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
   b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa
      1) Memudahkan siswa dalam menerima dan menguasai materi yang disampaikan.
      2) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.
   b. Bagi Guru

      Di harapkan dapat membantu mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat menambah wawasan bagi para guru dalam menggunakan strategi permainan pesan kata berantai dalam rangka untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.