

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tingkatan Sekolah Dasar memiliki peran vital dalam membentuk dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan siswa yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan siswa untuk memenuhi persyaratan untuk melanjutkan pendidikan tingkat menengah (Nugraha, dkk., 2020:10). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar menjadi salah satu fokus penting karena bahasa adalah alat komunikasi utama yang mempengaruhi semua aspek kehidupan akademik dan sosial siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Samsiyah (2016:7) bahwa salah satu kedudukan Bahasa Indonesia berfungsi sebagai pendukung penyebaran ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada dasarnya, dalam pelaksanaan pembelajaran berbahasa terdapat empat aspek yang menjadi landasan pembelajaran bahasa mulai dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi, diantaranya menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Ibda, 2022:4). Standar kompetensi dalam pembelajaran bahasa berdasarkan kurikulum saat ini mencakup keterampilan dasar, seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis dan memirsakan (Nursalim, dkk., 2024:1). Keterampilan ini bertujuan untuk mengembangkan literasi dasar siswa yang akan menjadi pondasi bagi pendidikan mereka di masa depan.

Keterampilan berbahasa Indonesia merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dalam kehidupan bangsa Indonesia karena ini merupakan bahasa negara dan bahasa persatuan (Syamsiyah, 2016:5). Bagi siswa Sekolah Dasar, keterampilan ini adalah komponen krusial dalam perkembangan akademik

dan sosial siswa. Dengan memiliki keterampilan berbahasa, siswa dapat memahami makna dan memilih kata yang tepat dalam berbahasa Indonesia sesuai dengan tatanan budaya dan masyarakat penggunaannya (Ali, 2020). Apalagi pada kelas tinggi, Syamsiyah (2016:11) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran banyak melakukan pembelajaran berbasis masalah seperti dituntut aktivitas penyelidikan, melakukan pemecahan masalah dan sebagainya. Sehingga, pengembangan proses pembelajaran dilakukan dengan cara menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa berani berargumentasi, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mendorong siswa supaya memiliki rasa ingin tahu, dan memiliki karakter yang baik. Hal-hal tersebut berarti pembelajaran bahasa memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, kondisi pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar saat ini menunjukkan berbagai dinamika yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman sehingga pembelajaran bahasa ini dihadapkan pada berbagai problematika. Lestari (2022) menjelaskan bahwa tantangan pengajaran Bahasa Indonesia era *society 5.0* untuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar adalah kurangnya kemampuan guru untuk mengarahkan siswanya berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Ia juga menjelaskan bahwa siswa usia Sekolah Dasar tidak mendapatkan kesenangan ketika belajar bahasa. Selain itu, pada jenjang Sekolah Dasar di kelas rendah, Kurniawan, dkk. (2020) menemukan bahwa problematika pembelajaran bahasa Indonesia diantaranya siswa kurang konsentrasi dalam belajar, siswa kurang menguasai kosakata, siswa belum dapat membaca, dan siswa belum dapat menulis dan mengenal huruf. Pada kelas IV (empat) Sekolah Dasar, ditemukan problematika

terkait salah satu kompetensi seperti kemampuan berbicara siswa. Firdaus, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan berbicara yang disebabkan oleh kurangnya percaya diri pada siswa yang membuat siswa tidak berbicara dan kurangnya penguasaan menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu, Budiman dan Hendrik (2023) mengungkapkan juga bahwa pada siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar juga mengalami kesulitan dalam berbicara. Selain itu, siswa juga mengalami keterlambatan belajar pada penerimaan materi pembelajaran dan kurangnya motivasi diri siswa dalam mengerjakan tugas saat dirumah.

Untuk menghadapi berbagai problematika yang ada, guru sebagai individu yang paling dekat dengan siswa memerlukan inovasi, penyesuaian, kreativitas dalam menciptakan proses pembelajaran yang mendukung agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dengan baik. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat inovasi atau pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran dan mengontruksi pengetahuan siswa yang dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018:7). Pengembangan media pembelajaran ini guna mencapai ketercapaian pendidikan yang lebih ideal yang mengikut perkembangan zaman. Apalagi di era digital saat ini, sebagaimana Ibda (2022:5) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah membawa pengaruh yang besar dalam pendidikan seperti terdapat berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang menjadikan pembelajaran lebih mudah, murah, dan bermakna. Namun demikian, masih terdapat guru yang kurang

mengerti terkait penggunaan media berbasis teknologi ini. Khoiruman (2021) menjelaskan bahwa terdapat guru yang kurang dapat menggunakan fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga, pengembangan media pembelajaran yang efektif, adaptif, dan aksesibel sangat diperlukan.

Oleh karenanya, penelitian pengembangan media ini sangat dibutuhkan sebagai sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dan membantu pengembangan keterampilan yang diperlukan. Selain itu, tujuan penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan dalam berbahasa pada siswa, sehingga dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh**”. Media pembelajaran *Board Game* ini merupakan sebuah media pembelajaran *Game Based Learning* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilannya dalam berbahasa siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif, dan membantu siswa dalam berkomunikasi secara aktif. Selain itu, media pembelajaran *Board Game* ini diharapkan dapat berguna bagi guru-guru yang memerlukan inovasi lain terkait media pembelajaran selain media pembelajaran berbasis teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Kurangnya percaya diri pada siswa dan kurangnya penguasaan Bahasa Indonesia sehingga siswa masih mengalami kesulitan berbicara.
- 2) Kurangnya lingkungan belajar efektif dan menyenangkan yang mengarahkan siswa untuk mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa.
- 3) Masih terdapat guru yang belum adaptif dalam menggunakan fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman serta mencegah terjadinya bermacam-macam penafsiran tentang judul pembahasan, maka peneliti menegaskan bahwa fokus penelitian ini menitik beratkan pada desain media pembelajaran *Board Game* terhadap peningkatan keterampilan berbahasa, khususnya pada komponen keterampilan berbicara, siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Selain itu, penelitian ini berfokus untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbahasa khususnya pada komponen keterampilan berbicara, siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh setelah menggunakan media pembelajaran *Board Game*.

1.4 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penelitian ini mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan desain media pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh?

- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Board Game* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, penelitian ini ingin mendapatkan wawasan dan mendalami tentang:

- 1) Untuk menghasilkan desain media pembelajaran *Board Game* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Board Game* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mampu memperkaya literatur pendidikan, khususnya dalam konteks peningkatan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa di tingkat Sekolah Dasar. Sehingga, dapat dilakukan pengembangan untuk menyusun teori dan konsep-konsep baru.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan masukan terhadap perancangan kegiatan peningkatan keterampilan berbahasa siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 2) Bagi satuan pendidikan tinggi pada program studi pendidikan, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan guna mempersiapkan calon guru yang inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa.
- 3) Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian di bidang Pendidikan Kebahasaan dan Pendidikan Sekolah Dasar.