**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan suatu hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, social, dan emosional peseta didik merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran Bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya dan budayanya. Selain itu, pembelajaran Bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginatif yang ada dalam dirinya.

Fungsi Bahasa yang utama adalah sebagai alat komunikasi. Melalui Bahasa seseorang dapat menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, gagasan dan pengalamannya kepada orang lain. Seperti yang kita tahu, pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu materi yang diajarkan dibangku sekolah dengan tujuan agar para siswa mampu menghayati Bahasa juga sastra Indonesia serta mempunyai kemampuan yang baik dan benar dalam berbahasa.

Adapun aspek kemampuan berbahasa itu meliputi beberapa hal di antaranya seperti membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara yang mana merupakan ruang lingkup dari standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Secara alamiah-ilmiah kegiatan-keterampilan berbicara itu merupakan keterampilan berikutnya yang kita kuasai setelah kita menjalani proses latihan belajar menyimak. Berbicara itu merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan-pikiran-perasaan, secara lisan kepada orang lain. Sejatinya bicara itu, bisa dikatakan gampang-gampang mudah. Prinsipnya, asal kita menguasai apa yang akan kita bicarakan. Syarat mudah berbicara lainnya perbanyaklah aktivitas menyimak dan membaca.[[1]](#footnote-1)

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari yang dimanfaatkan sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan secara lisan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai alat pemahaman siswa untuk mampu berkomunikasi dengan baik dan benar khususnya di kelas V SDIT LA ROYBA Desa Kalodran, Kecamatan Walantaka Kabupaten Serang dalam melaksanakan pembelajaran diharapkan adanya perubahan. Untuk itu perlu dilakukanya upaya pengembangan, melalui pendidikan formal. Dalam dunia pendidikan banyak hal yang harus dilakukan oleh guru, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengkondisikan siswa agar belajar secara optimal.

Kondisi belajar merupakan suatu hal yang sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Sehingga setiap guru harus mengetahui faktor yang mempengaruhi kondisi belajar siswa. Diantaranya yaitu faktor (internal) yang terdapat pada diri siswa dan faktor (eksternal) yang terdapat pada lingkungan siswa. Secara umum, terampil berbahasa merupakan tujuan akhir dari pengajaran Bahasa Indonesia.

Dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki, siswa mampu menimba berbagai pengetahuan, mengapresiasikan seni, serta mengembangkan diri secara berkelanjutan. Selain itu dengan kemampuan berbahasa seseorang dapat menjadi makhluk sosial budaya, membentuk kepribadian menjadi warga Negara, serta untuk memahami dan berpartisipasi dalam proses pembangunan masyarakat, untuk masa kini dan masa yang akan datang, yang ditandai dengan kemajuan tekhnologi dan informasi yang semakin canggih, kemampuan membaca, menulis perlu dikembangkan secara sungguh-sungguh, abad modern menuntut kemampuan berbicara, membaca dan menulis yang memadai.[[2]](#footnote-2)

Dengan demikian salah satu kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah keterampilan berbicara, untuk dapat menguasai keterampilan berbicara siswa harus dapat membaca, menulis dan menyimak dengan baik serta dapat memanfaatkan berbagai macam media teknologi dan informasi yang canggih untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang baik.

Guru SDIT yang telah saya wawancarai, yaitu ibu Kustini S.Pd. beliau memaparkan sedikit permasalahan yang kerap dihadapi kelas V SDIT LA-ROYBA dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan berbicara. Siswa terlihat kurang antusias dalam belajar, siswa tidak berani dalam mengemukakan pendapatnya sendiri, siswa menganggap mudah pelajaran Bahasa Indonesia sehingga penyusunan kata dalam meringkas/merangkum belum maksimal, banyaknya materi yang harus dipelajari sehingga siswa merasa bosan. Dari hasil observasi yang telah saya lakukan di kelas V SDIT LA-ROYBA dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar yang dicapai oleh siswa khususnya dalam keterampilan berbicara rata-rata hanya mencapai 35 % tuntas dan 65% belum tuntas, di mana dari seluruh siswa kelas V hanya 12 siswa yang dinyatakan mencapai nilai KKM dan 22 siswa belum tuntas (belum berhasil). Sedangkan KKM yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70.[[3]](#footnote-3)

Berdasarkan data yang telah didapat, kondisi belajar di SDIT LA-ROYBA cukup memenuhi standar kualitas. Sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah cukup baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, walaupun tidak sepenuhnya lengkap seperti sekolahan yang lain serta kurangnya pengelolahan sarana dan prasarana. Kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut mulai dari kelas rendah dan perwakilan kelas tinggi yaitu kelas I, II, III dan IV menggunakan kurikulum K13, sedangkan kelas V dan VI menggunakan sistem pembelajaran berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Menentukan metode atau kegiatan pembelajaran merupakan langkah penting yang dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan. Selain metode, media juga merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran “media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar”[[4]](#footnote-4) dengan banyaknya bentuk-bentuk media, guru dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau tujuan pembelajaran sehingga guru dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan jika dibandingkan antara media yang satu dengan media yang lainnya. Hal ini tergantung pada pertimbangan situasi belajar mengajar. Namun dari kendala yang saya lihat terdapat model yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu salah satunya dengan menggunakan permainan kartu kuartet.

Kegiatan bermain dipandang sebagai “suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keayikan (fun) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.[[5]](#footnote-5)

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan untuk mendapatkan kesenagan bersama teman-temannya. Kegiatan bermain ini dianggap sebagai kegiatan yang tidak membosankan dan ingin berlangsung secara terus menerus.

Berbagai jenis permainan, mulai jenis permainan puzzle, permainan papan, permainan kartu dan berbagai permainan. Masing-masing permainan ini memiliki keunikan tersendiri dalam permainannya. Permainan kartu memiliki daya Tarik tersendiri dari sistem permainannya yang bervariasi, sehingga permainan yang diangkat untuk solusi dari latar belakang yang dikemukaka di atas adalah sebuah permainan kartu. *Card game* merupakan salah satu permainan yang kerap dijumpai dikalangan anak-anak. Permainan kartu memiliki peran ganda selain untuk hiburan *card game* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar yang efektik.

Permainan jenis ini memiliki peraturan yang bervariasi dan cara memainkannya tidak akan membuat orang bosan, permainan ini mempunyai interaktif dalam permainannya dan memiliki pesaing atau lawan dalam bermain. Salah satu acuan permainan ini adalah kartu kuartet, namun pada saat ini sulit untuk menjumpai permainan kartu kuartet ini, karena banyaknya permainan yang berupa digital atau elektronik.

Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif dimainkan bersama-sama. Kartu kuartet adalah permainan kartu untuk anak-anak yang dimainkan oleh 4 orang. Kartu permainan ini berbentuk kecil terdapat beberapa tema dan memiliki 4 seri dalam satu set kartunya dan terdapat gambar di dalamnya sesuai dengan tema tersebut.

Guru sebagai tenaga professional harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan berbicara serta meningkatkan penggunaan media dalam mengajarnya dengan melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran dan berani dalam mengakui kekurangan dirinya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Berbicara Melalui Media Permainan Kartu Kuartet (PTK di Kelas V SD IT La-Royba)”.**

1. **Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititik beratkan pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet.
2. Proses pembelajaran yang dikhususkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V tentang keterampilan berbicara
3. **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswa kelas V SD IT La Royba?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media permainan kartu kuartet di kelas V SD IT La Royba?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswa kelas V SD IT La Royba.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara setelah menggunakan media permainan kartu kuartet di kelas V SD IT La Royba.
3. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti
2. Menambah wawasan dan pengalaman melakukan penelitian tindakan kelas untuk bekal masa yang akan datang.
3. Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan
4. Bagi siswa
5. Situasi belajar tidak fakum, belajar lebih meyenangkan dan tidak membosankan sehingga pembelajaran dapat bermakna.
6. Dapat memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa serta dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
7. Manfaat bagi guru
8. Meningkatkan kreativitas, pengetahuan, wawasan dan kompetensi guru dalam mengajar suatu pelajaran kepada siswa.
9. Dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menerapkan sistem pembelajaran dengan menggunkan media tersebut.
10. Manfaat bagi sekolah
11. Penggunaan media ini akan menjadi pijakan untuk sekolah dalam hal yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih baik.
12. Dapat memberikan subangsih positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.
13. **Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Kajian Teori, yang terdiri dari Belajar dan Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Permainan Kartu Kuartet, Materi Pembelajaran.

BAB III adalah metodologi yang Penelitian, terdiri dari Subjek Penelitian, Metode Penelitian, Desain Penelitian, Instrument Penelitian dan Analisis Data.

BAB IV adalah Hasil Penelitian, yang terdiri dari Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V adalah Penutup, yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

1. Daeng Nurjamal, Warta Sumirat, Riadi Darwis, *Terampil Berbahasa Menyusun Karya Tulis Akademik Memandu Acara dan Meneulis Surat*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 4 [↑](#footnote-ref-1)
2. Zulela*, Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 2 [↑](#footnote-ref-2)
3. Hasil Wawancara dengan Kustini S.Pd. Guru Wali Kelas V SD IT LA ROYBA [↑](#footnote-ref-3)
4. Cecep Kustandi, Bambang Sutipjo, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 8 [↑](#footnote-ref-4)
5. Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*, (Bandung: Edukasi, 2009), 17 [↑](#footnote-ref-5)