

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa disebut alat komunikasi yang merupakan kemampuan seseorang dalam berinteraksi terhadap orang lain. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, gagasan, atau perasaan kepada orang lain sehingga tercipta hubungan sosial yang harmonis (Pramono, 2021). Bahasa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga pilar penting dalam pengembangan peradaban manusia dan pemeliharaan hubungan sosial di tengah peradaban. Penguasaan bahasa bukan hanya kebutuhan fungsional, tetapi juga salah satu cara untuk memperkuat ikatan sosial dan menjaga keberlanjutan budaya. Kemampuan berbahasa memungkinkan manusia untuk berinteraksi, bekerja sama, dan memahami satu sama lain dalam berbagai situasi, baik formal maupun informal. Kemampuan berbahasa menjadi kunci untuk memahami perbedaan budaya, memungkinkan terciptanya hubungan lintas budaya yang lebih inklusif dan kooperatif (Farhaeni, 2024). Oleh karena itu, penguasaan bahasa yang baik tidak hanya mendukung keterampilan komunikasi, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter dan meningkatkan kualitas hubungan antarindividu dalam masyarakat.

Di masa awal pendidikan dasar, kemampuan berbahasa siswa berkembang dengan cepat, dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan berbagai pengalaman baru. Pembelajaran bahasa di sekolah dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Kemampuan berbahasa seorang anak dapat dilihat dari cara mereka berpikir menggunakan kata – kata. Hal ini meliputi beberapa aspek, seperti kosakata, yaitu jumlah kata yang mereka ketahui, kemampuan untuk melihat kejanggalan dalam suatu konteks, kemampuan menghubungkan objek atau kejadian dan pemahaman terhadap arti kata –

kata. Secara keseluruhan, perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari sejauh mana mereka dapat berpikir dan memahami kata serta konteksnya (Sari, 2020). Untuk mengasah kemampuan berbahasa, siswa harus diberi kesempatan untuk mengarang dan mengumpulkan kalimat untuk berbagai tujuan komunikatif, baik lisan maupun tulisan. Proses ini tidak hanya membantu siswa menyusun ide secara logis, tetapi juga memperkaya penguasaan kosakata (Prasetyo, 2022).

Penguasaan kosakata menjadi komponen penting dalam perkembangan bahasa karena dengan memahami lebih banyak kata, siswa mampu mengekspresikan diri dan memahami materi secara lebih mendalam. Menurut Dwijandono, (2008) penguasaan kosakata dapat dibedakan dalam penguasaan aktif-produktif dan pasif-reseptif. Penguasaan kosakata aktif-produktif yaitu kosakata yang telah dikuasai dan dipahami dapat digunakan oleh pembelajaran bahasa secara wajar tanpa ada kesulitan dalam berkomunikasi atau berbahasa. Penguasaan kosakata pasif-reseptif merupakan kosakata yang telah dikuasai hanya dapat dipahami oleh pembelajar bahasa dari ungkapan bahasa orang lain, tetapi ia tidak mampu menggunakan kosakata secara wajar dalam berkomunikasi atau berbahasa (Sucipto, 2017). Penting bagi pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mengubah kosakata pasif menjadi aktif, salah satunya dengan memberikan mereka kesempatan untuk sering berlatih berbicara dan menulis dalam berbagai konteks yang mendukung penguasaan bahasa secara aktif.

Kosakata merupakan bagian penting yang tak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran (Awaliah, 2021). Pada tahap ini, anak - anak mulai menyerap berbagai kata melalui interaksi sehari – hari. melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan lingkungan yang mendukung, siswa dapat memperluas kosakata. Kosakata yang kaya memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami bacaan, menyusun kalimat, dan terlibat dalam diskusi secara aktif. Selain itu, penguasaan kosakata yang baik juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena siswa

dapat memahami berbagai konsep dengan lebih mendalam. Sebagai contoh, dalam konteks pembelajaran menulis, kosakata yang beragam memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide dengan lebih variatif dan jelas, meningkatkan kualitas tulisan mereka. Sebaliknya, kekurangan kosakata dapat membatasi kemampuan mereka untuk berpikir dan berkomunikasi secara efektif. Siswa yang memiliki kosakata yang lebih luas menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun tulisan yang logis dan terstruktur. Hal ini disebabkan oleh kemampuan mereka dalam memilih kata yang tepat untuk mengungkapkan ide secara jelas, mengembangkan paragraf secara kohesif, serta membangun hubungan antar kalimat yang saling mendukung. Dengan penguasaan kosakata yang baik, siswa dapat mengekspresikan gagasan secara lebih variatif dan menarik, sehingga tulisan mereka tidak hanya informatif, tetapi juga enak dibaca (Sulitri, 2023). Penguasaan kosakata yang memadai ternyata tidak hanya berperan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan aspek kognitif mereka. Hal ini juga menunjukkan bahwa penguasaan kosakata yang baik tidak hanya berdampak pada kemampuan komunikasi, tetapi juga pada perkembangan kognitif siswa dalam memahami pelajaran lainnya (Sari, 2020). Dengan demikian, pengayaan kosakata harus menjadi bagian integral dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk mendukung perkembangan bahasa dan keterampilan akademik siswa secara keseluruhan.

Melihat pentingnya penguasaan kosakata pada anak agar mereka mampu berkomunikasi dengan baik maka tentunya siswa harus memiliki kosakata yang baik. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki kosakata yang memadai, yang kemudian berdampak pada kemampuan berkomunikasi mereka, baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan hasil observasi pada guru kelas 2 SDN 1 Awirarangan diketahui masih mengalami kesulitan dalam kemampuan penguasaan kosakata, yang disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Indikator Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 2 SDN 1 Awirarangan

Indikator Kemampuan Penguasaan Kosakata	Sudah Menguasai	Belum Menguasai
Siswa mampu untuk mengucapkan kata dengan benar	38 Siswa	7 Siswa
Siswa mampu untuk menerjemahkan kosakata dengan baik	23 Siswa	22 Siswa
Siswa mampu untuk menulis kata tanpa salah eja	42 Siswa	3 Siswa
Siswa mampu untuk membaca kata dengan benar	41 Siswa	4 Siswa

(Sumber : Wali Kelas 2 SDN 1 Awirarangan)

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwasannya siswa kelas 2 SDN 1 Awirarangan mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kata-kata baru, sesuai dengan indikator kemampuan penguasaan kosakata dengan rata-rata *presentase* 20,25%. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara mereka. Ketidakmampuan siswa untuk mengenali dan menggunakan kosakata baru dapat mengakibatkan siswa kurang mampu memahami teks bacaan, menyusun kalimat secara tepat, dan mengekspresikan ide dengan jelas.

Maka kondisi ini perlu ditangani salah yang mungkin dilakukan adalah melalui proses pembelajaran. Guru menggunakan pendekatan kontekstual, seperti membaca cerita atau permainan interaktif, termasuk *tebak kata*, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Meskipun sudah menggunakan permainan ini karena sifatnya hanya tebak kata maka permainan ini hanya searah, sehingga tidak dapat memperkuat indikator – indikator yang lain. Oleh karena itu, kondisi ini harus ditangani salah satu solusi yang peneliti tawarkan adalah permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah kegiatan yang menggunakan bahasa sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu, baik dalam konteks pendidikan, hiburan, maupun pengembangan keterampilan komunikasi. Dalam konteks

pendidikan, permainan bahasa sering digunakan sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan bahasa, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat memperkuat penguasaan kosakata, struktur kalimat, serta keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, karena melalui permainan, mereka lebih terbuka untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelas. Selain itu, permainan bahasa juga membantu siswa untuk lebih kreatif dalam mengungkapkan ide dan gagasan mereka (Nurhidayah, 2019). Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya. Untuk dapat disebut permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembarakan dan melatih keterampilan berbahasa (Hanifah, 2016). Contoh permainan bahasa seperti teka-teki, mencocokkan kata, atau menyusun kalimat. Melalui permainan bahasa, siswa dapat belajar kosakata baru dengan cara yang interaktif dan tidak membosankan.

Dengan suasana belajar yang lebih santai, permainan bahasa membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, aktivitas ini dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga menjadi fleksibel dan efektif dalam pembelajaran bahasa. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai mata pelajaran. Bila ada permainan yang menggembarakan tetapi tidak melatih keterampilan bahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa (Purwadi, 2011). Permainan bahasa tidak hanya bertujuan untuk melatih keterampilan bahasa tertentu yang relevan dengan pelajaran. Jika permainan menyenangkan namun tidak mendukung peningkatan keterampilan berbahasa, maka permainan tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai permainan bahasa (Nugroho, 2020). Dengan demikian, permainan bahasa

menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan bahasa secara menyeluruh, baik secara lisan maupun tulisan, dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan keunggulan dari berbagai permainan bahasa maka harapannya permainan bahasa ini dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata. Meski demikian, Guru kelas 2 SDN 1 Awirarangan belum pernah menerapkan permainan bahasa maka belum diketahui pengaruh permainan bahasa terhadap penguasaan kosakata. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas 2 di SDN 1 Awirarangan”**.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi melalui masalah-masalah sebagai berikut :

1. Tidak semua siswa memiliki kosakata yang memadai, yang kemudian berdampak pada kemampuan berkomunikasi mereka, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Siswa kelas 2 SDN 1 Awirarangan diketahui masih mengalami kesulitan dalam kemampuan penguasaan kosakata.
3. Tebak kata yang dilakukan di SDN 1 Awirarangan masih bersifat searah.
4. Guru kelas 2 SDN 1 Awirarangan belum pernah menerapkan permainan bahasa.
5. Belum diketahui pengaruh permainan bahasa terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas 2 di SDN 1 Awirarangan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, peneliti membatasi penelitian berdasarkan identifikasi masalah diatas adalah belum diketahui pengaruh permainan bahasa terhadap penguasaan kosakata.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian antara lain :

1. Apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata pada siswa yang menggunakan permainan bahasa (kelas eksperimen) dengan yang menggunakan *direct instruction* (kelas kontrol)?
2. Apakah terdapat peningkatan dalam penguasaan kosakata pada siswa yang menggunakan permainan bahasa (kelas eksperimen) dengan yang menggunakan *direct instruction* (kelas kontrol)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata pada siswa yang menggunakan permainan bahasa (kelas eksperimen) dengan yang menggunakan *direct instruction* (kelas kontrol).
2. Untuk mengetahui peningkatan dalam penguasaan kosakata pada siswa yang menggunakan permainan bahasa (kelas eksperimen) dengan yang menggunakan *direct instruction* (kelas kontrol).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai langkah untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis, serta dapat memberikan kontribusi terhadap penguasaan kosakata.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dengan menggunakan permainan bahasa dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan dan interaktif, yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar kosakata.

b. Bagi Siswa

Melalui permainan bahasa ini siswa dapat belajar kosakata baru dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Melalui permainan bahasa dapat memberikan informasi penting bagi sekolah dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa, khususnya dalam pengajaran bahasa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan studi lebih lanjut tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam konteks penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar.