

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi manusia. Dengan menggunakan bahasa setiap orang dapat menyampaikan ataupun menerima pesan baik secara lisan ataupun tulisan. Bahasa adalah seperangkat bunyi sistematis berupa ujaran manusia yang terstruktur, konvensional dan digunakan sebagai alat komunikasi.<sup>1</sup> Oleh sebab itu setiap orang harus memiliki kemampuan berbahasa yang baik agar dapat berkomunikasi atau menerima dan menyampaikan pesan.

Kemampuan berbahasa di sekolah dasar meliputi kemampuan berkomunikasi dan bernalar, yang diharapkan siswa dapat memahami dan menyampaikan pendapat atau gagasannya secara informatif. Untuk itu tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terdiri dari empat keterampilan yang meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis.<sup>2</sup> Bahasa sendiri terdiri dari tiga subsistem yaitu subsistem kosakata (leksikon), subsistem fonologi dan subsistem gramatikal.<sup>3</sup> Ketiga subsistem tersebut akan menunjang kegiatan atau keterampilan berbahasa seseorang.

Kemampuan penguasaan kosakata merupakan salah satu subsistem bahasa yang dibutuhkan dalam keterampilan berbahasa. Semakin baik penguasaan atau pemahaman kosakata yang dimiliki baik secara kualitas maupun kuantitas maka akan semakin baik pula keterampilan berbahasa yang dimiliki. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Rifqi dan Nur yang menunjukkan terdapat pengaruh antara penguasaan kosakata yang dimiliki siswa sekolah dasar

---

<sup>1</sup> Yunus Abidin, *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*, ed. Tarmizi (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).h.15

<sup>2</sup> Kementerian Pendidikan, *Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi NOMOR 008/H/KR/2022*, 2022. h.118

<sup>3</sup> Solchan T.W et al., *Pendidikan Bahasa Indonesia Di SD*, 1st ed. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017). h.4

dengan kemampuan membaca pemahaman yang mereka miliki.<sup>4</sup> Lalu penelitian yang dilakukan oleh Pebrianti Zulfa, dkk menunjukkan terdapat pengaruh penguasaan kosakata siswa sekolah dasar terhadap kemampuan menulis siswa.<sup>5</sup>

Terdapat dua jenis kosakata yang harus dimiliki siswa sekolah dasar atau pada anak dengan rentang usia 6-13 tahun yaitu kosakata khusus dan kosakata umum, dengan minimal kosakata yang harus dimiliki sekitar 14.000-40.000 kata.<sup>6</sup> Kata umum merupakan kata yang digunakan dalam ruang lingkup yang luas sedangkan kata khusus merupakan kata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu. Seperti, kosakata medis yang hanya digunakan pada dunia medis. Kosakata khusus yang dimiliki oleh siswa SD atau pada masa anak-anak akhir meliputi kosakata etiket, warna, bilangan, uang, waktu, makanan dan kata-kata populer sesuai dengan masanya.<sup>7</sup>

Berdasarkan poin yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya. Kemampuan siswa dalam pemahaman kosakata menjadi hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada keterampilan membaca dan menulis. Namun pada kenyataannya kemampuan pemahaman kosakata siswa sekolah dasar masih cenderung rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian Syamsurizal yang menunjukkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II, III, dan IV rendah, terutama pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya penguasaan siswa terhadap kosakata umum dengan hasil, dari 70

---

<sup>4</sup> Rifqi Maulidi and Nur Holifatuz Zahro, "Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sdn 6 Tambak Ukir Kecamatan Kendit Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, Juni 2018, Volume 6, Issue 1, Pages: 48–61.

<sup>5</sup> Zulfa Pebriantri Siregar, Erfan Ramadhani, and Ali Fakhruddin, "Pengaruh Penguasaan Kosakata Pasif-Reseptif Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 88 Palembang," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. Oktober 2021, Volume 5, Issue 2, Pages: 367–373.

<sup>6</sup> John W Santrock, *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, ed. Novietha I Salama, 13th ed. (Jakarta: Erlangga, 2015).h.347

<sup>7</sup> Elizabets B Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, ed. Ridwan Max Sijabat, 5th ed. (Jakarta: Erlangga, 1980).h.153

siswa kelas 4 yang dijadikan sample hanya dapat menjawab <60 soal dari 100 soal yang diberikan.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil observasi di *SD Rabbaniyyun Islamic School*. Didapati bahwa siswa memiliki penguasaan kosakata yang kurang. Kurangnya penguasaan kosakata siswa tersebut dapat dilihat selama pembelajaran berlangsung. Tak jarang siswa bertanya saat pembelajaran tetapi bukan menanyakan materi yang disampaikan guru, melainkan siswa lebih sering menanyakan makna dari kata yang guru gunakan saat menjelaskan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pula diketahui nilai assesmen formatif bahasa Indonesia materi homonim cenderung rendah dan berdasarkan lembar asesmen tersebut pula diketahui siswa kelas IV *SD Rabbaniyyun Islamic School* kesulitan memahami kosakata homonim yang ditandai dengan masih banyaknya siswa yang salah menjawab makna dari kata yang terdapat pada soal. Seperti pada kata malam, tanggal, kali, dan batu yang menjadi kata paling sering salah pada hasil asesmen dan dari 10 kata homonim yang terdapat pada soal hanya 4 kata homonim yang dijawab benar oleh hampir seluruh siswa, kata homonim tersebut adalah bisa, bulan, kunci, dan beruang. Selain itu masih banyak pula siswa yang belum dapat mengaplikasikan kosakata homonim tersebut kedalam bentuk kalimat yang sesuai dengan makna yang ingin digunakan seperti saat diminta membuat kalimat dengan kata homonim 'iris' yang bermakna memotong tipis dan selaput bola mata. Kalimat yang dibuat siswa berupa "Ibu sedang memasang mengiris dengan cara melihat semua orang lain dengan jelas". Yang mana terdapat kebingungan makna dari kalimat tersebut. Berdasarkan nilai dari hasil asesmen formatif yang telah dijabarkan tersebut, persentase keberhasilan pada asesmen formatif materi homonim hanya sebesar

---

<sup>8</sup> Syamsurizal, "Penguasaan Kosakata Siswa Sd Di Kecamatan Pondokkelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu," *Batra*. Desember 2020, Volume 6, Issue 2, Pages: 66–85.

44% dengan nilai rata-rata 63. Hal ini menandakan kemampuan penguasaan kosakata homonim siswa cenderung rendah.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas diketahui pula mayoritas siswa kelas IV di SD *Rabbaniyyun Islamic School* memiliki gaya belajar kinestetik sehingga kurang memiliki motivasi dalam kegiatan membaca ataupun menulis. Hal tersebut berdampak sekaligus menjadi salah satu penyebab kurangnya penguasaan kosakata siswa di kelas IV. Guru pun mengaku merasa kesulitan untuk memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa sekaligus menjaga kelas tetap kondusif. Siswa dengan gaya belajar kinestetik memiliki karakteristik tidak bisa diam, senang mencoba hal baru dan senang menikmati kegiatan fisik seperti menyentuh, merasakan, dan menangani sesuatu.<sup>9</sup> Untuk itu diperlukan media yang dapat mengakomodasi gaya belajar tersebut.

Salah satu media yang dapat mendukung cara belajar siswa kinestetik dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa adalah media *scramble*. Media pembelajaran *scramble* merupakan media pembelajaran bahasa yang mengajak siswa untuk menyusun kembali suatu struktur yang telah diacak sehingga membentuk jawaban.<sup>10</sup> Media ini merupakan media pembelajaran bahasa yang dapat meningkatkan wawasan penguasaan kosakata.<sup>11</sup> Teori tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustamin dkk, tentang efektivitas media *scramble* dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat* atau kosakata bahasa Arab. Penelitian tersebut dilakukan secara kuantitatif eksperimen dengan hasil terdapat peningkatan yang signifikan pada pembelajaran *mufrodat* atau kosakata bahasa Arab di kelas eksperimen yaitu dari nilai

---

<sup>9</sup> Andri Priyatna, *Pahami Gaya Belajar Anak ! Maksimalkan Potensi Anak Dengan Modifikasi Gaya Belajar* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013).hh. 68-69

<sup>10</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi* (Bandung: Rafika Aditama, 2017).h.84

<sup>11</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, ed. Rose KR (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014).h.166

pretest sebesar 67,19 menjadi 77,81 saat posttest.<sup>12</sup> Dan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati,dkk tentang penerapan model pembelajaran *scramble game* untuk peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas 1 SDN Minasa Upa Makassar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata bahasa Indonesia pada siklus 1 sebesar 65 menjadi 89,2 pada siklus 2.<sup>13</sup>

Adapun beberapa penelitian relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Riza Asri Yeta dan Mega Iswari tentang efektivitas media sentence *scramble games* dalam meningkatkan kemampuan sintaksis anak tuna rungu dengan hasil media sentence *scramble games* efektif dalam meningkatkan kemampuan sintaksis bahasa Indonesia anak tunarungu.<sup>14</sup> Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Rini Endah Sugiarti dan Yanti Riftina tentang upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui model *scramble* dengan hasil penelitian model *scramble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar.<sup>15</sup> Dari penelitian-penelitian tersebut dapat disintasi bahwa media *scramble* efektif dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia khususnya pada kosakata homonim menggunakan media *Scramble*.

---

<sup>12</sup> Mustamin, Edy Murdani, and Ainun Salsabila, "Efektivitas Media Scramble Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat," *Borneo Journal of Islamic Education*. November 2022, Volume 1, Issue 2, Pages: 239–249.

<sup>13</sup> A Rahmawati, Abd. Rahman Rahim, and Rarman A. Arif, "Penerapan Model Pembelajaran Scramble Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar," *JPBB : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. Juni 2023, Volume 2, Issue 2, Pages: 167–177.

<sup>14</sup> Riza Asri Yeta and Mega Iswari, "Efektivitas Media Sentence Scramble Games Dalam Meningkatkan Kemampuan Sintaksis Bagi Anak Tunarungu," *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* 6. November 2018, Volume 6, Issue 1, Pages: 100–105.

<sup>15</sup> Rini Endah Sugiharti and Yanti Riftina, "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model *Scramble* Pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan," *Indonesian Journal of Primary Education*. Desember 2018, Volume 2, Issue 2, Pages: 14–22.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya.

Terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan penguasaan kosakata umum kata homonim siswa sekolah dasar masih rendah.
2. Diperlukan media yang menunjang gaya belajar kinestetik siswa kelas IV SD *Rabbaniyyun Islamic School*.

## **C. Pembahasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi area yang telah dijabarkan sebelumnya. Penelitian ini akan berfokus pada Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *scramble* pada siswa kelas IV SD *Rabbaniyyun Islamic School*.

## **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas pembelajaran dalam menggunakan media *scramble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana hasil belajar dalam penggunaan media *scramble* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia?

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis atau manfaat akademis adalah manfaat sebuah penelitian untuk pengembangan ilmu dari segi teori. Adapun manfaat teoritis pada penelitian ini adalah:

- a. Dapat menjadi bahan kajian dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

- b. Dapat menjadi bahan referensi mengenai penggunaan media pembelajaran *scramble* pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat dirasakan secara langsung. Manfaat praktis dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

### a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata yang dapat memudahkan dalam memahami teks bacaan dan lebih termotivasi dalam kegiatan literasi.

### b. Bagi guru

Dapat dijadikan referensi guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya penguasaan kosakata

