

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menyajikan mengenai (1) konteks belakang, (2) fokus penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) kegunaan penelitian, (5) definisi istilah, dan (6) kajian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kategori teori yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan penelitian.

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa menurut pendapat degeng. Kegiatan pengupayaan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi. Pendapat lain juga menyatakan bahwa peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan pebelajar, terutama

berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran.¹

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) memerlukan metode yang bervariasi. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa PAKEM tersebut. Sebagai salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan PAKEM metode permainan mempunyai banyak variasi. Banyaknya variasi teknik dalam metode permainan, memungkinkan guru lebih leluasa memilih teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indikator yang ingin dicapai. Selanjutnya, untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang dipahami. Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Sebenarnya dalam kegiatan mengajar guru sering menggunakan permainan, tetapi pada umumnya masih menerapkannya sebagai teknik pengajaran bahasa.²

¹ Ridwan Laki, "Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Erakurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)", *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 1, No. 1, November (2018), 24.

² Ibid., 61-62.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam menyusun bahan ajar bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia dan mengurangi ketergantungan siswa pada guru, serta membiasakan siswa untuk belajar mandiri. Salah satu inovasi yang dapat digunakan, yakni dengan memasukkan permainan (game) dalam penyusunan bahan ajar. Dipilihnya game untuk dimasukkan ke dalam bahan ajar dikarenakan game atau permainan memiliki potensi yang baik dalam menyampaikan materi. Selain itu, anak-anak juga cenderung menyukai game. Penerapan game dalam bahan ajar diharapkan dapat membuat siswa semangat dalam belajar serta dapat menangkap/memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Pendapat lain mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan education game dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, penguasaan bahasa serta penggunaan ICT dalam pembelajaran.³

Metode game ini dapat ditempatkan di tengah-tengah pembelajaran sebagai alat bantu guru agar mampu mengetahui maupun mengukur tingkat pemahaman siswa ataupun bisa pada saat di akhir pembelajaran sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya, akan tetapi metode game ini bersifat flaksibel dalam artian juga bisa diterapkan diawal pembelajaran sebagai alat ransangan agar mampu

³ Asih Andriyati Mardiyah, "Penerapan Game Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia Smp", *Jurnal: Caraka*, Volume 5, Nomor 1, Edisi Desember (2018), 53-54.

menarik minat dan perhatian siswa dalam materi yang akan di sajikan. Namun metode game ini bisa digunakan di ketiga keadaan tersebut. Metode ini tidak memiliki kriteria khusus namun sesuai dengan inovasi dan kreatifitas guru sendiri pada saat pembelajaran dan sudah tersiapkan (terrumuskan) sebelumnya.

Cara ini merupakan suatu bentuk tatan guru agar siswa mampu lebih percaya diri dalam memecahkan suatu masalah, mengetahui sasaran materi yang terarah, dan memberikan suasana pembelajaran yang baik dan menyenangkan agar siswa terkesan, meningkatkan pola pikir dan apresiasi mereka terhadap suatu pemecahan masalah bahwasanya yang mereka kuasai dan peroleh merupakan suatu usaha dari cara kinerja mereka sendiri, dan memotivasi siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia ataupun mengenai pelajaran yang terkait. Maka model metode pembelajaran ini dirasa baik untuk diterapkan di SDN Pakong 2 maupun sekolah tingkat dasar lainnya. Karena pada proses pemanfaatan metode game ini siswa bisa mendapatkan pembelajaran yang lebih mengedukasi dan relevan.

Sebenarnya terkait metode game sendiri amatlah banyak. Namun dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan beberapa metode game yang dirasa baik dan cocok diterapkan dalam materi pembelajaran teks eksplanasi dari media cetak dan elektronik, dalam bentuk menggunakan strategi pembelajaran yang kooperatif, dan tentunya memfokuskan siswa

pada materi pembelajaran serta menciptakan suasana yang menyenangkan. Adapun penerapan metode tersebut:

1. **Cerita Berantai**, Permainan cerita berantai yakni melanjutkan cerita teman yang telah diberhentikan oleh guru.⁴
2. **Pengalaman unik**⁵, Permainan ini bagian dari strategi pembelajaran kooperatif.
3. **Meraih Bintang**, Pembelajaran dengan menerapkan strategi permainan ini dapat menyenangkan, dinamis dan aktif, dan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kompetensi baik secara perorangan ataupun kelompok.⁶

Sekolah SDN Pakong 2 merupakan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang baik, siswa di sanapun amatlah banyak disetiap kelasnya memiliki 2 kelas jadi setiap tingkatan kelas dibagi menjadi 2 contohnya kelas 5, terdapat kelas 5a dan 5b begitupun pada kelas lain. Dari sini peneliti melihat penerapan metode game yang di gunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung, kemudian peneliti tertarik pada penerapan metode game tersebut untuk mengembangkannya karena selain metode game menarik metode tersebut dirasa amatlah baik untuk dikembangkan.

⁴ Taufik Hidayat1), Asep Hidayatullah2), Rina Agustini3), "Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Ciamis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6 (2) (Juli 2019), 62.

⁵ Mochammad Hanif, "*100 game seru cara asyik belajar*", (Yogyakarta: saufa, 2016), 127.

⁶ Ibid., 65.

Dengan demikian, adanya metode game ini maka siswa dapat terfokuskan pada pembelajaran yang akan disuguhkan oleh para pendidik, juga fasilitas sekolah yang merupakan sarana dan prasarana akan terpakai dan sangat berguna dalam pemanfaatan metode ini juga untuk para siswanya maupun sekolah SDN Pakong 2.

Sebenarnya guru di sekolah SDN Pakong 2 telah menerapkan metode game ini namun seperti diawal yang diketahui bahwasanya metode game ini hanya di gunakan di beberapa meteri saja, contohnya pada beberapa materi metode game "*penghapus berputar*" biasanya penghapus akan dipegang oleh siswa lalu digilir oleh teman sebelahnya terus demikian sambil bernyanyi lalu pada saat nyanyian berhenti maka siswa yang memegang penghapus tersebut mendapatkan kesempatan untuk menjawab ataupun menyelesaikan tantangan dari guru. Adapula metode game "*tepuk tunggal tepuk ganda*" metode ini sangat amat sering digunakan oleh guru untuk menguji fokus siswa biasanya. Guru hanya mengucapkan tepuk tunggal ataupun tepuk ganda lalu siswa cukup menepuk dengan kompak baik ganda ataupun tunggal, namun jika guru hanya mengucapkan ganda ataupun tunggal siswa cukup menjawab sesuai dengan apa yang guru ucapkan. Sebenarnya masih terdapat beberapa metode game lainnya yg sering guru gunakan saat pembelajaran di kelas seperti TTS (teka-teki silang), kartu sotir, meraih bintang, dan lain-lain.

Alasan peneliti memilih pemanfaatan metode game ini karena model ini cocok diterapkan di sekolah SDN Pakong 2 selain karena itu

sekolah SDN pakong 2 merupakan sekolah maju yang bisa sebagai alat ukur sekolah lainnya dalam pengembangan metode pembelajaran. Karena model metode game ini mudah dan pernah dipakai atau diterapkan dalam beberapa materi kepada siswa, karena model metode pembelajaran game ini merupakan model permainan yang di rancang oleh kreativitas guru dalam menggunakan sarana dan prasarana agar mampu dipahami dengan mudah dan diterima oleh siswa, jadi peneliti berkeinginan untuk mengembangkan model metode game pada sekolah tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan suatu media pemanfaatan pembelajaran yang dirancang dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas selama pembelajaran berlangsung, sehingga dapat mengetahui hasil belajar pada siswa.

Dari latar belakang masalah di atas, peneliti mempunyai ketertarikan membuat sebuah penelitian dengan judul *Pemanfaatan Metode Game dalam Materi Teks Eksplanasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, karena disekolah tersebut peneliti merasa baik untuk menerapkan model metode pemanfaatan pembelajaran bahasa indonesia. Dilihat dari konteks penelitian maka metode penelitian ini dirasa baik untuk digunakan di SDN Pakong 2.

B. Fokus Penelitian

Bedasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan beberapa masalah yang akan diteliti sebagai beriku:

1. Bagaimana pemanfaatan metode game dalam materi teks eksplanasi pada Prapembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Pakong 2 pamekasan?
2. Bagaimana penggunaan metode game pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan?
3. Bagaimana dampak dari pemanfaatan penggunaan metode game pada pascapembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN pakong 2 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui persiapan guru dalam menyiapkan pemanfaatan metode game pada prapembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan.
2. Untuk mengetahui seberapa efektif pemanfaatan metode game dalam materi teks eksplanasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan.
3. Untuk mengetahui hasil pemanfaatan metode game dalam pembelajaran pada pascapembelajaran bahasa Indonesia Di Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait utamanya bagi pihak-pihak berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat, yaitu: sebagai pijakan, dasar, sudut pandang, dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pemanfaatan metode game pada peserta didik untuk dijadikan bahan evaluasi maupun referensi nantinya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat yaitu:

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman serta wawasan langsung untuk berfikir kritis dalam menghadapi permasalahan terkait dengan pemilihan pemanfaatan metode game dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi peserta didik.

b. Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara pemanfaatan metode game dalam berlangsungnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Sebagai sumber informasi bagi penelitian-penelitian lain mengenai pemanfaatan metode game pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dan sebagai bahan ajar di dalam lingkup universal.

c. Bagi Institut Agama Islam Negeri Madura

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan ilmiah untuk berinovasi dalam meningkatkan kualitas mahasiswanya agar berfikir kreatif dan kritis terkait dengan metode game pada pembelajaran.

d. Bagi Tadris Bahasa Indonesia

Dari penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi tambahan referensi khususnya dalam bidang ilmu bahasa Indonesia, agar dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya.

e. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan ilmu dan membuka wawasan kepada masyarakat dan partisipan tentang adanya pemanfaatan metode game dalam pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman dan persepsi membaca dalam mendefinisikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini agar lebih mudah dipahami maka peneliti merasa perlu untuk mengistilahkan kata yang ada pada judul penelitian, di antaranya:

1. **Pemanfaatan** adalah suatu kegiatan, proses, perbuatan, ataupun cara yang menjadikan suatu yang bermanfaat. Pemanfaatan sendiri memiliki makna keadaan semula, tidak berubah, bertahan, ataupun kekal maksudnya pemanfaatan itu sendiri mengubah sesuatu tanpa

merubah tatanan bentuk semula yang sudah ada baik struktur dan prosedur tersebut.

2. **Metode game** adalah suatu cara bentuk atau cara penyajian materi melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira.
3. **Teks Eksplanasi** adalah teks yang dikembangkan sesuai dengan kaidah ilmiah yang digunakan untuk menjelaskan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi sesuai dengan rangkaian peristiwa. Baik sebuah peristiwa alam, sosial, budaya, dll.
4. **Pembelajaran** adalah suatu bentuk bantuan yang di berikan oleh guru/pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan agar siswa dapat belajar dengan baik.

F. Penelitian Terdahulu

Tujuan penelitian terdahulu untuk memberikan kerangka kajian empiris dari kerangka kajian teoritis bagi permasalahan sebagai dasar untuk mengadakan pendekatan terhadap masalah yang dihadapi serta digunakan sebagai pedoman dalam pemecahan masalah. Dalam penelitian ini peneliti merujuk pada penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian terdahulu pertama. Dalam skripsi Rita Jannatun Hasanah yang berjudul "*Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasa*", penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik

pengumpulan data menggunakan dokumentasi, dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang metode game, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan konsep metode game itu sendiri. Objek yang diteliti oleh Rita Jannatun Hasah, sekolah SDN 1 Duko Timur sedangkan objek yang diteliti oleh peneliti di SDN Pakong 2

Penelitian terdahulu kedua. Dalam jurnal Asih Andriyati Mardiyah yang berjudul "*Penerapan Game Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMP*", penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and development*) dengan Teknik pengumpulan data menggunakan *post-test* dan diagram, dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang penerapan metode game, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan metode penelitian, objek yang diteliti oleh Asih Andriyati Mardiyah, Di SMP sedangkan peneliti meneliti di sekolah SDN Pakong 2. Dan metode penelitian yang diterapkan Asih Andriyati Mardiyah menggunakan metode pengembangan (*Research and development*) sedangkan metode yang diterapkan oleh peneliti merupakan metode pendekatan kualitatif.

Penelitian terdahulu ketiga. Dalam jurnal Mardiah yang berjudul "*Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah*", penelitian ini menggunakan metode kualitatif,

dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti. Persamaannya adalah cara penerapan metode penelitian sama-sama menggunakan kualitatif, sedangkan perbedaannya terletak di objek penelitian dan aspek. Objek yang diteliti oleh Mardiah di madrasah ibtidaiyah sedangkan objek yang diteliti oleh peneliti di sekolah SDN. Pakong 2.

Penelitian terdahulu keempat. Dalam jurnal Ridwan Laki yang berjudul "*Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Erakurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*", penelitian ini menggunakan metode study Pustaka dengan Teknik pengumpulan data menggunakan pemanfaatan sumber/bahan dari buku literatur yang ada. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti. Persamaannya yakni strategi pembelajarannya yang satu mata pembelajaran yaitu bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya terletak pada penerapan metode penelitian dan konsep penelitian.

Penelitian terdahulu kelima. Dalam jurnal Taufik Hidayat, Asep Hidayatullah, Rina Agustini yang berjudul "*Kajian Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*", penelitian ini menggunakan metode kualitatif analitik dengan Teknik pengumpulan data menggunakan data studi Pustaka, dalam penelitian ini ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti kerjakan. Persamaannya adalah penggunaan metode yang mengedukasi, perbedaannya adalah terletak di

objek penelitian Taufik Hidayat, Asep Hidayatullah, Rina Agustini penelitian tersebut meneliti metode itu sendiri sedangkan objek yang diteliti oleh peneliti merupakan penelitian lapangan.

Perbedaan penelitian yang di kerjakan peneliti dari kelima kajian terdahulu sebelumnya adalah pemanfaatan dari metode game yang menggunakan sarana dan prasana yang dimiliki oleh sekolah atau objek penelitian tersebut, hal inilah yang menjadi pembeda dari kajian penelitian terdahulu terhadap penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti. Objek penelitian yang dikerjakan peneliti di sekolah SDN Pakong 2 tentunya objek ini berbeda dengan objek-objek dari lima penelitian terdahulu, alasan peneliti memilih sekolah SDN Pakong 2 sebagai objek penelitian karena dirasa sekolah SDN Pakong 2 merupakan sekolah maju yang didukung baik sarana dan prasarana juga dari beberapa sudut pandang lainnya, seperti system kinerja guru, dan juga dukungan dari lingkungan sekolah. SDN Pakong 2 juga merupakan sekolah yang maju hal ini pula yang mampu mendasari sekolah ini sekolah tersebut bisa di jadikan alat ukur untuk sekolah lainnya.

Penerapan metode juga sangat jelas berbeda dari ke lima kajian terdahulu karena pada ke lima kajian terdahulu tidak tertuju pada pemanfaatan metode game melainkan penerpannya saja sedangkan penelitian yang dikerjakan peneliti adalah pemanfaatan metode game dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah tersebut, lalu pada metode game ini akan ada lebih dari satu pemanfaatan metode

yang peneliti terapkan dalam satu bab atau tema. Sedangkan pada kelima kajian terdahulu hanya satu penerapan metode atau hanya penjelesaian metode saja.