

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting, tidak hanya pada kehidupan manusia tetapi juga dalam pencapaian pembangunan suatu negara.<sup>1</sup> Pendidikan yang terstruktur dan berjenjang merupakan aset penting dalam memajukan suatu negara, menjadikannya suatu modal yang tak tergantikan dalam proses pembangunan.<sup>2</sup> Menurut ayat 1 dari pasal (1) dan (2) menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kemampuan mereka, hal ini merupakan pengertian dari pendidikan. Yang mencakup unsur-unsur penting seperti kekuatan keagamaan dan spiritual, kemampuan untuk mengendalikan diri, pertumbuhan kepribadian, peningkatan kecerdasan, dan pengembangan akhlak mulia. Ini juga mencakup pengembangan keterampilan yang dibutuhkan bagi setiap orang, masyarakat, bangsa dan negara secara keseluruhan.<sup>3</sup>

Untuk memperoleh tujuan pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk memperhatikan seberapa antusias siswa dalam proses pembelajaran. Pendidikan memainkan peran penting dalam pertumbuhan ekonomi dan masyarakat karena orang-orang yang terdidik cenderung memiliki lebih banyak peluang untuk berhasil dalam karir mereka dan berkontribusi pada

---

<sup>1</sup> Ali Mustadi, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2020), 1

<sup>2</sup> Nike Tri Astuti, Dudung Amir Saleh, Mustafid, "Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Model Problem Based Learning", *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 5, no.1 ( Juli-Desember, 2020): 11

<sup>3</sup> Sara Indah Elisabet Tambun, Goncalwes Sirait dan Janpatar Simamora, "Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab IV Pasal 5 Mengenai Hak dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua dan Pemerintah", *Jurnal Visi Humaniora* 1, no.01 (Juni,2020): 83, <https://doi.org/10.51622/vsh.v1i1.27>.

kemajuan negara mereka. Serangkaian tindakan pendidikan yang dilaksanakan dengan tujuan mencapai tujuan tertentu ini merupakan kegiatan pendidikan. Bermain adalah salah satu cara anak-anak di Sekolah Dasar dapat memperoleh pendidikan. Permainan adalah aktivitas yang sangat menyenangkan untuk anak-anak dan menimbulkan kegembiraan. Mereka juga dapat menggunakan permainan sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan mereka.

Bahasa ialah suatu sistem komunikasi yang terstruktur, terdiri atas unit-unit seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat. Bahasa digunakan dalam berbagai bentuk, baik lisan maupun tulisan, untuk memungkinkan individu berinteraksi secara sosial pada kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, bahasa mempunyai peran penting dalam memfasilitasi komunikasi dan interaksi antar manusia dalam masyarakat.<sup>4</sup>

Bahasa Indonesia memiliki peran krusial dalam konteks pendidikan. Bahasa ini berperan sebagai alat komunikasi yang amat penting pada proses pembelajaran atau aktivitas belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan, bahasa Indonesia menjadi sarana utama untuk mentransfer pengetahuan, berbagi informasi, dan memfasilitasi pemahaman antara pengajar dan siswa. Dengan demikian, bahasa Indonesia menjadi fondasi yang tak terpisahkan dalam pendidikan, memainkan peran sentral dalam memungkinkan transfer dan penerimaan ilmu pengetahuan.<sup>5</sup>

Pelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD ini adalah salah satu mata pelajaran yang amat fundamental dalam pengembangan keahlian berbahasa anak. Pada pembelajaran bahasa Indonesia ada beberapa aspek penting yaitu mengenai pemahaman tentang kalimat transitif dan intransitif. Kalimat transitif mengharuskan subjek untuk melakukan tindakan terhadap objek,

---

<sup>4</sup> Cholifah Tur Rosidah, Bahauddin Azmy dan Amelia Widya Hanindita, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD* (Mojokerto: CV Jejak, 2023), 3.

<sup>5</sup> Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016 ), 2.

sementara kalimat intransitif tidak memerlukan objek dalam tindakan tersebut.

Semangat seseorang ditunjukkan dengan antusiasme. Akibatnya, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep. Ada banyak cara pendidik melakukan pendidikan atau pembelajaran. Seorang guru pasti ingin semua siswanya merasa antusias dengan materi yang diajarkan di kelas.<sup>6</sup> Pendidik mengutamakan untuk mempertahankan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia . Pada hakikatnya, ada dua jenis belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar yang saling mendukung.<sup>7</sup>

Salah satu metode yang mungkin efektif karena dalam proses belajar siswa terlibat secara aktif merupakan permainan bisik berantai. Metode permainan bahasa bisik berantai dapat menjadi solusi yang menarik dalam situasi seperti ini. Dengan metode ini, siswa dapat dengan senang hati belajar berkolaborasi dan berkomunikasi. Siswa akan berinteraksi satu sama lain, memberikan dan menerima informasi, dan berpartisipasi dalam permainan kompetitif, yang akan meningkatkan semangat mereka untuk belajar bahasa Indonesia. Permainan bahasa adalah metode untuk mempelajari bahasa dengan cara yang menyenangkan. Tujuan permainan bahasa adalah untuk mengajarkan siswa keterampilan berbahasa, seperti mendengarkan, menulis, berbicara dan unsur-unsur bahasa, seperti pemahaman dan tata bahasa. Selain itu, siswa akan merasa senang dalam mengikuti pelajaran.<sup>8</sup>

Hasil wawancara awal dengan ibu Sitti Sukaisih menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Sumedangan 3 masih kurang antusias dengan proses belajar di dalam kelas selama pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi kalimat transitif dan intransitif. Karena dalam penggunaan pendekatan

---

<sup>6</sup> Larti Nurul Imani', Kania Ayu Dewanti, Chahyo Pratanto, Alda Wijayanti dan Aisyah Nurjanah, " Upaya Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Sekolah Dasar ", *Jurnal Primary Edu (JPE)* 1, no. 1(Januari, 2023): 16.

<sup>7</sup> Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Jakarta: Guepedia, 2018), 3.

<sup>8</sup> Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Jakarta: Pusat Penerbitan LPPM, 2022), 62.

pembelajaran yang cuma memakai pendekatan ceramah saja. Oleh karena itu, siswa merasa bosan dan tidak ingin belajar bahasa Indonesia dengan semangat. Dalam kasus ini, siswa di kelas IV tak memperhatikan penjelasan guru karena mereka mengobrol bersama teman sebangku mereka dari pada memperhatikan penjelasan guru. Pemahaman yang baik mengenai perbedaan ini sangat penting dalam memahami struktur bahasa Indonesia. Namun, pengajaran materi ini seringkali dihadapkan pada beberapa kendala, terutama dalam mempertahankan tingkat antusiasme siswa. Siswa kelas IV di SDN Sumedangan 3 Pamekasan mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami dan mengingat perbedaan antara kalimat transitif dan intransitif dengan metode konvensional.<sup>9</sup>

Salah satu penyelesaian yang dipilih untuk memecahkan masalah ini yaitu dengan menerapkan metode permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai melibatkan guru menyampaikan pesan ataupun informasi pada siswa, yang kemudian menyampaikan pesan ataupun informasi tersebut pada siswa kedua, dan seterusnya secara berantai. Di depan kelas, siswa yang paling belakang menyampaikan pesan tersebut dengan suara jelas. Guru memastikan bahwa pesan itu tersampaikan ke siswa terakhir.<sup>10</sup>

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, permainan bisik berantai dapat dipakai dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Selain membantu siswa mengingat dan berkonsentrasi, permainan ini pun bisa menambahkan semangat siswa untuk belajar.<sup>11</sup> Untuk itu metode bisik berantai disini adalah salah satu pendekatan yang efektif dipakai selama mengajarkan materi kalimat transitif dan intransitif karena dengan penggunaan metode ini melibatkan siswa secara aktif, memungkinkan mereka untuk berbagi pengetahuan, dan dengan mendengarkan apa yang dikatakan oleh teman

---

<sup>9</sup> Sitti Sukaisih, wali kelas IV, *Wawancara Langsung* (11 September 2023)

<sup>10</sup> Azlin Atika Putri, Reswita dan Nurhayatun Nufus, "Pengaruh Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no 2 (April, 2022): 114.

<sup>11</sup> Resti Alviolita dan Desy Arisandy, "Peningkatan Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai", *Jurnal Ilmiah Psyche* 14, no. 2 (2020): 123, <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v14i2.1227>

sebayanya mereka, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami perbedaan antara kalimat transitif dan intransitif. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperkuat pemahaman mereka tentang materi tersebut.

Oleh karena itu, diharapkan bahwa pelaksanaan metode permainan bahasa bisik berantai di SDN Sumedangan 3 akan membantu meningkatkan minat siswa kelas IV terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya topik kalimat transitif dan intransitif. Diperkirakan bahwa siswa akan makin termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini akan berdampak positif pada pemahaman siswa tentang materi karena pendekatan ini dapat menawarkan alternatif yang lebih menarik dan efektif untuk mengajarkan materi bahasa Indonesia yang kompleks ini. Penulis ingin melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian: **“Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Sumedangan 3 Pamekasan”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas masalah yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan antusias siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN Sumedangan 3?
2. Bagaimana hasil penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan antusias siswa kelas IV di SDN Sumedangan 3?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan antusias siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN Sumedangan 3.

2. Untuk mendeskripsikan hasil penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan antusias siswa kelas IV di SDN Sumedangan 3.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis diharapkan peneliti ini dapat memberikan kontribusi teoritis yang berharga dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif pada pembelajaran bahasa Indonesia serta membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Sumedangan 3 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi guru

1. Guru dapat memberikan pengalaman berharga, yang akan membantu mereka dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.
2. Dapat membantu guru menjadi lebih inovatif pada proses pembelajaran.

###### b. Bagi Siswa

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa melalui metode permainan bahasa. Yang menjadikan proses pembelajaran ini lebih menyenangkan, sehingga siswa sangat antusias saat hadir di kelas.
2. Dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi dengan lebih baik.

###### c. Bagi Peneliti

1. Untuk memperbanyak pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan ilmu yang didapatkan dalam menghadapi masalah-masalah di dalam dunia pendidikan.

2. Meningkatkan wawasan dalam menganalisis masalah-masalah yang ada.

### **E. Hipotesis**

Hipotesis ialah anggapan, asumsi, dugaan ataupun sebuah pernyataan awal yang digunakan untuk mengemukakan prediksi atau jawaban sementara. Istilah hipotesis dalam PTK disebut hipotesis tindakan, dan berfungsi sebagai prediksi sementara atas hasil upaya untuk mengubah atau menyelesaikan masalah yang diidentifikasi oleh penelitian.<sup>12</sup>

Hipotesis merupakan solusi awal terhadap permasalahan yang ingin dirangkum berdasarkan teori yang bersangkutan, namun tetap perlu diuji secara empiris untuk mengetahui kebenarannya. Dalam situasi ini, rumusan masalah penelitian seringkali dinyatakan sebagai pertanyaan yang memerlukan pengumpulan data empiris untuk memberikan jawaban yang lebih tepat. Tujuan dari PTK ini yakni untuk melihat apakah pengajaran siswa di kelas IV SDN Sumedangan 3 dengan metode permainan bisik berantai akan meningkatkan antusias mereka.

### **F. Ruang Lingkup**

Berikut ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu:

1. Proses PTK ini menerapkan metode permainan bisik berantai.
2. Peningkatan antusias siswa dalam penelitian tindakan kelas
3. Subjek dalam PTK ini siswa kelas IV
4. PTK ini dilaksanakan di SDN Sumedangan 3.

### **G. Definisi Istilah**

1. Metode permainan bisik berantai merupakan langkah yang digunakan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dengan melakukan kegiatan permainan secara berkelompok yang dilakukan secara berantai.

---

<sup>12</sup> Indra Nanda, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), 94.

2. Antusias siswa merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu sikap semangat, dorongan yang berasal dari siswa itu sendiri.
3. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran mengenai hal berkomunikasi secara lisan, tertulis dan kemahiran berbahasa yang baik dan benar. Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yaitu materi kalimat transitif dan intransitif.

#### H. Penelitian Terdahulu

1. Dalam penelitian Syarifah Hardiyanti yang dilakukan pada tahun 2019 dengan judul "Penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif".<sup>13</sup> Temuan studi menunjukkan bahwa: (1). pendidikan lebih aktif untuk meningkatkan keterampilan bahasa yang peka siswa. Ini terlihat di siklus I yang mencapai nilai 2,71 dan meningkat pada siklus II yang mencapai nilai 3,57. (2). Perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak-anak memberikan dampak positif. Siklus I menunjukkan sebesar 63%, dan Siklus II menunjukkan perkembangan sebesar 81,24%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya terdapat peningkatan dalam menggunakan permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak-anak di kelompok B-2 TK Abdul Aziz.
2. Dalam penelitian Ogi Likarde yang dilakukan pada tahun 2019 dengan judul "Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah".<sup>14</sup> Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode untuk meningkatkan permainan bisik berantai pembelajaran pada siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Ketepatan hasil belajar siswa setiap siklus (prasiklus, siklus I, dan siklus II) menunjukkan hal tersebut.

---

<sup>13</sup> Syarifah Hardiyanti, "Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif" (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Banda Aceh, 2019), 66.

<sup>14</sup> Ogi Likarde, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah" (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Bengkulu, 2019), 88.



Hasil akademik siswa pada prasiklus hanya tuntas sebesar 27,27% dan nilai rata-rata 41,81. Persentase siswa yang tuntas pada pembelajaran di siklus I sebesar 54,54% dan nilai rata-rata 52,72; sedangkan di siklus II persentasenya meningkat menjadi 81,81% dengan skor 69,54. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya terjadinya peningkatan dalam hasil belajar siswa dalam penggunaan metode permainan bisik berantai dalam Pelajaran Bahasa Indonesia di SD 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah.

3. Dalam penelitian Titi Mubarokah yang dilakukan pada tahun 2020 dengan judul "Penerapan metode permainan bahasa bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema indahnnya keragaman di negeriku siswa kelas IV MI Al-Hidayah".<sup>15</sup> Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang melibatkan pelajaran bahasa Indonesia. Ketepatan dari belajar siswa setiap siklus (prasiklus, siklus I dan siklus II) menunjukkan hal tersebut. Hasil belajar siswa pada prasiklus hanya tuntas sebesar 27,27% dengan nilai rata-rata 41,81. Persentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 54,54% dengan nilai rata-rata 52,72; pada siklus II persentasenya meningkat menjadi 81,81% dengan skor 69,54. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan keterampilan menyimak dalam penggunaan metode permainan bahasa bisik berantai pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

---

<sup>15</sup> Titi Mubarokah, "*Penerapan Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah*" (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2020), 80.

**Tabel 1.1**

## Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan metode permainan bisik berantai dalam Meningkatkan kemampuan bahasa reseptif	Penggunaan metode permainan bisik berantai	Penelitian terdahulu menggunakan subjek penelitian siswa TK Abdul Aziz Lambada dan penelitian ini menggunakan siswa kelas IV SDN Sumedangan 3
2	Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai pada pelajaran bahasa indonesia di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah	Penggunaan metode permainan bisik berantai.	Subjek penelitian terdahulu siswa kelas III SD Negeri 06 Pondok Kubang Bengkulu Tengah dan penelitian ini menggunakan siswa kelas IV SDN Sumedangan 3
	Penerapan metode permainan bahasa bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema indahny keragaman di Negeriku siswa swa Kelas IV MI Al-Hidayah	Penggunaan metode permainan bahasa bisik berantai	Penelitian terdahulu dilaksanakan di MI Al-Hidayah, fokus penelitian untuk mengetahui peningkatan keterampilan Menyimak dan penelitian ini dilakukan di SDN Sumedangan 3, fokus penelitian untuk mengetahui antusias siswa.