

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Definisi pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara aktif, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh individu dan masyarakat. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata "pendidikan" berasal dari kata 'didik' dengan imbuhan “Pen-” dan akhiran “-an”, yang menggambarkan sebuah metode atau cara membimbing. Pengajaran di sisi lain, adalah upaya untuk mengubah etika dan perilaku individu atau sosial guna mencapai kemandirian melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan (Pristiwanti dkk, 2022, p. 7912).

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah kegiatan yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar kemahiran berbahasa Indonesia yang tepat dan efektif sesuai dengan keperluan dan maksudnya. Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk memberdayakan peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi yang baik, baik secara lisan maupun tertulis, dengan mematuhi norma-norma etika yang berlaku. Hal ini juga mencakup penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara,

serta kemampuan menggunakan bahasa Indonesia secara kreatif untuk berbagai keperluan (Ali, 2020, p. 38).

Saat ini motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dianggap masih belum memuaskan. Permasalahan yang dihadapi di SDN 1 Ujung Tanjung ini yaitu, a) kurangnya sumber daya seperti fasilitas buku pelajaran, b) masalah pribadi di rumah, c) lingkungan belajar yang tidak mendukung yaitu lingkungan yang tidak kondusif, seperti kelas yang bising atau tidak nyaman, bisa mengurangi motivasi siswa, d) kurangnya motivasi dalam belajar, dan e) kurangnya umpan balik yaitu seperti siswa yang jarang mendapat apresiasi atau dukungan dari guru sehingga memungkinkan siswa merasa kurang termotivasi.

Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar yaitu: model pembelajaran yang diterapkan guru tidak bervariasi dan monoton saat memberikan pembelajaran, pengaruh dari orang lain yang mengganggu konsentrasi siswa, rendahnya kemampuan untuk belajar yang mengalami kelambatan memahami pelajaran, suasana yang kurang kondusif saat belajar, dan masih lemahnya tingkat kesadaran diri siswa. Motivasi belajar jika menurun akan memberikan pengaruh negatif dalam perubahan diri siswa (Rusniyanti dkk, 2021, p. 2).

Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran dan upaya manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan, baik dalam bidang pendidikan maupun bidang lainnya. Motivasi adalah pendorongan, yaitu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar bergerak hatinya

untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, mengarahkan, serta memelihara ketekunan dalam kegiatan belajar. Pentingnya motivasi dalam pendidikan tidak dapat diabaikan, karena tanpa motivasi, pelajar mungkin tidak akan memiliki dorongan atau keinginan untuk belajar dan mencapai prestasi.

Paling tidak ada tujuh cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain: 1) Memberikan Hadiah: Hadiah dapat menjadi penguatan positif yang mendorong pelajar untuk terus berusaha dan meningkatkan prestasi mereka. 2) Memberi Angka: Penilaian dalam bentuk angka dapat menjadi tolok ukur bagi pelajar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. 3) Memberikan Pujian: Pujian atas usaha dan prestasi yang dicapai pelajar dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka. 4) Memberikan Hukuman: Hukuman yang diberikan secara adil dan konstruktif dapat mendorong pelajar untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan usaha mereka. 5) Kompetisi: Kompetisi yang sehat dapat memacu semangat pelajar untuk belajar lebih giat dan mencapai hasil yang lebih baik. 6) Mengadakan Ulangan: Ulangan dapat membantu pelajar mengukur kemampuan mereka dan mengetahui area yang perlu ditingkatkan. 7) Menumbuhkan Minat: Menumbuhkan minat belajar pada pelajar dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan menerapkan berbagai bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi, diharapkan pelajar dapat mencapai hasil

belajar yang optimal dan tujuan pendidikan yang diinginkan (Rumhadi, 2017, p. 33).

Kajian hasil penelitian tentang manfaat motivasi bagi siswa yaitu menyadarkan kedudukan siswa pada awal belajar, meningkatkan proses dan hasil belajar, menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, mengarahkan kegiatan belajar, membesarkan semangat belajar, dan menyadarkan adanya perjalanan belajar lalu bekerja (Rumhadi, 2017, p. 41).

Salah satu solusi yang mungkin dapat memotivasi belajar Bahasa Indonesia adalah dengan menerapkan teknik permainan cari kata. Permainan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa SDN 1 Ujung Tanjung. Permainan cari kata yaitu permainan yang bertujuan untuk menemukan kata-kata di tengah huruf acak. Permainan akan memberikan dampak yang luar biasa bagi perkembangan kejiwaan, kecerdasan, keterampilan dan kesantunan anak. Pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi stres siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Permainan juga bermanfaat untuk menfokuskan ulang perhatian siswa. “Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Map* melalui Permainan Cari Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”. Penelitian ini tentang pengaruh penggunaan metode *mind map* melalui permainan cari kata terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk. Hasil penelitian ini adanya pengaruh terhadap kelas eksperimen tersebut didukung oleh lembar pengamatan yang dilakukan guru. Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan metode *mind map* melalui permainan cari kata

berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk (Rohmawati & Rusmiyati, 2014, p. 2).

Permainan pencarian kata, sejenis teka-teki dengan huruf-huruf secara acak dan cara menandai huruf tersebut yang biasanya berbentuk persegi dan persegi panjang dan dapat ditemukan secara horizontal, vertikal maupun diagonal. Dalam permainan ini, kata-kata yang tersembunyi disediakan. Strategi menemukan kata-kata yaitu dengan melewati *puzzle* kiri ke kanan (atau sebaliknya) dan mencari huruf pertama dari kata (jika kata telah disediakan), dengan melihat huruf kapital dan terakhir dengan mencari huruf ganda. Jika daftar kata tidak tersedia, maka cara untuk menemukan kata-kata yaitu dengan membaca baris horizontal ke belakang dan ke depan begitupun dengan vertikal dan diagonal. “Pengembangan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran word search psuzzle permainan cari kata mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai yang memuaskan dan berkategori sangat layak dilihat dari hasil yang diperoleh dari validasi ahli evaluasi, ahli materi dan ahli media diperoleh hasil rata-rata 85.54% yang berkategori sangat layak (Wahyuni, 2018, p. 338).

Dalam permainan ini, peran siswa sebagai pemain dituntut untuk menemukan semua kata atau istilah yang tersembunyi di antara kumpulan huruf persegi tersebut. Strategi umum yang digunakan adalah dengan mencari huruf pertama dari kata yang dicari, kemudian melanjutkan pencarian huruf-huruf

berikutnya yang berada di sebelah kanan, kiri, atas, bawah, atau diagonal hingga membentuk kata yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Penerapan Teknik Permainan Cari Kata dalam Menanamkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD"**.

## **1.2 Fokus dan Sub-fokus Penelitian**

### 1.2.1 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah “Penerapan Teknik Permainan Cari Kata dalam Menanamkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD” dengan menanamkan motivasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui teknik permainan cari kata pada siswa kelas V SDN 1 Ujung Tanjung.

### 1.2.2 Sub-fokus Penelitian

Sub-fokus ini adalah tiga tahapan pembelajaran dalam penerapan teknik permainan cari kata dalam menanamkan motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD yang meliputi:

- 1) Perencanaan Pembelajaran
- 2) Pelaksanaan Pembelajaran
- 3) Pengevaluasian Pembelajaran

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana proses pembelajaran dilakukan dalam penerapan teknik permainan cari kata oleh guru dalam menanamkan motivasi belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Ujung Tanjung?”

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dilakukan dalam penerapan teknik permainan cari kata oleh guru dalam menanamkan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Ujung Tanjung.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik yaitu dapat menarik minat siswa, menanamkan motivasi dalam belajar dan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan permainan cari kata terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a. Siswa

Dengan penerapan teknik permainan cari kata dalam menanamkan motivasi belajar pada pembelajaran siswa kelas V SD ini dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa kelas V SDN 1 Ujung Tanjung.

b. Guru

Teknik permainan cari kata dalam menanamkan motivasi belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi alternatif pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

c. Sekolah

Dengan menerapkan permainan cari kata diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya mendapatkan wawasan tentang efektivitas penerapan teknik permainan cari kata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat memberikan landasan bagi penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan metode-metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.