

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara baik, baik itu lisan maupun tulisan. Terdapat empat aspek keterampilan yang diajarkan pada pendidikan Bahasa Indonesia, yakni: (1) Membaca; (2) Menulis; (3) Mendengarkan dan (4) Berbicara. Pada dasarnya, penggunaan Bahasa Indonesia yang tidak benar akan menurunkan kedudukan Bahasa Indonesia. Bahasa yang baik dan benar yakni bahasa yang dalam penggunaannya menggunakan aturan-aturan yang meliputi aturan ejaan, pembentukan kata, paragraf, dan kalimat. Adapun yang paling penting dalam penggunaan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar ialah penggunaan kosakata baku dan non baku (Ningrum, 2022).

Bukti terbaru menunjukkan bahwa banyak bahasa baru muncul karena adanya komunitas yang tersebar di kalangan masyarakat dan dikenal sebagai bahasa gaul. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari kata-kata baku dan non baku agar peserta didik dapat memperluas pengetahuan mereka tentang penggunaan bahasa yang benar dan tepat. Penggunaan literasi digital sangat relevan dengan kebutuhan abad ke-21 di mana setiap orang dituntut untuk terbuka terhadap perkembangan teknologi. Pendidikan harus segera memperkenalkan gerakan literasi digital sebagai salah satu cara untuk mempersiapkan generasi terbaru Indonesia dalam menghadapi perkembangan teknologi, sambil tetap

mempertahankan identitas bangsa. Hal ini dilakukan agar generasi Indonesia tidak tertinggal dalam arus globalisasi. Selain mempengaruhi kemampuan literasi digital bangsa Indonesia, globalisasi juga mempengaruhi aspek penggunaan bahasa Indonesia. Bahasa merupakan identitas suatu negara yang digunakan sebagai alat interaksi dalam menjalin relasi sosial antar individu dan individu lainnya (Gustiasari, 2018). Bahasa informal sering digunakan tidak hanya dalam percakapan sehari-hari, tetapi juga sengaja atau tidak sengaja dalam situasi resmi. Hal ini menyebabkan penggunaan bahasa Indonesia yang tidak tepat dan menurunkan status bahasa Indonesia.

Selama ini di SD Negeri 07 Payaraman, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru selalu menggunakan metode mengajar dengan ceramah dan juga tanpa media pembelajaran terutama di kelas V pada saat mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain menggunakan metode pembelajaran ceramah guru juga hanya menggunakan metode dengan menyuruh peserta didik mencatat buku sampai habis yang membuat peserta didik merasa belajar tidak menyenangkan dan tidak bervariasi sehingga peserta didik kurang memahami materi pembelajaran. Hasil awal ini didasari dari wawancara bersama wali kelas V yang membantu proses pembelajaran di SD Negeri 07 Payaraman, selanjutnya dijelaskan juga bahwa nilai ulangan harian peserta didik pada bidang Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 dapat dikatakan belum optimal dengan rata-rata pencapaian hasil belajar sebesar 55 Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk kelas V di SD Negeri 07 Payaraman sebesar 60. Selain itu terdapat beberapa persoalan yang timbul pada saat proses pembelajaran berlangsung,

terlihat bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik SD Negeri 07 Payaraman masih rendah dimana peserta didik kesulitan dalam memahami isi bacaan, kesulitan menentukan ide pokok dalam paragraf dan juga kesulitan dalam menarik kesimpulan dari teks wacana. Selain itu, minat membaca peserta didik tergolong rendah, peserta didik hanya akan membaca buku jika guru memerintahkan saja serta rendahnya penguasaan kosakata yang dimiliki peserta didik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kosakata merupakan perbendaharaan kata. Kemampuan berbahasa yang baik bergantung pada seberapa banyak dan bagusnya kosakata yang dimiliki. Oleh karena itu, kurangnya pemahaman kosakata dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menulis, mendengarkan, dan berbicara. (Pramesti, 2015).

Sebagai profesional dibidang pendidikan, guru memegang peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pada saat proses pembelajaran, guru berperan sebagai sumber pengetahuan, pendorong semangat, fasilitator, dan panutan, sehingga guru dianggap sebagai pengelola pembelajaran yang efektif. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman bagi peserta didik. Dalam hal ini, dengan manajemen yang baik, guru dapat memastikan kelas tetap teratur dan terkontrol. Menurut Muliya (2022), guru harus memiliki kompetensi dan kualifikasi yang memadai untuk menggapai tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, di era yang terus berkembang ini, guru juga dituntut untuk mengikuti perubahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan inovasi dan kreativitas.

Dalam penelitian ini, penulis berusaha untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik pada saat pelajaran kosakata, baik yang baku maupun tidak baku. Untuk mencapai tujuan ini, penulis memilih untuk menggunakan media *quizizz*, yang merupakan media pembelajaran digital yang berisi soal kuis yang menarik perhatian peserta didik dengan animasi, musik, warna, dan hasil pengerjaan yang langsung terlihat. Dengan cara ini, peserta didik dapat dengan mudah menguasai kosakata dengan benar melalui kuis-kuis yang telah mereka ikuti. Game edukasi ini juga memiliki fitur-fitur evaluasi yang beragam diantaranya fitur *paper mode* yang merupakan Quizizz Paper Mode dapat dilakukan pada pembelajaran Offline dan siswa tidak perlu menggunakan Handphone atau komputer, Paper Mode praktis dan mudah dilakukan sehingga siswa kelas rendah di satuan pendidikan tetap bisa menggunakan Quizizz dalam pembelajaran mengingat siswa kelas rendah belum paham mengenai penggunaan Handphone atau komputer. Quizizz paper Mode adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara Offline menggunakan lembar kertas yang bergambar QR Code (Q-Cards). Menurut Widayati, (2017) QR Code adalah suatu kode batang atau kode matriks dengan dua dimensi agar lebih mudah dibaca oleh pemindai selain itu agar dapat menyampaikan dan mendapatkan respons dengan cepat. Quizizz dengan fitur Paper Mode menggunakan QR Code pada lembar kertas yang bisa digunakan pada pembelajaran Offline hal ini untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif berbasis kuis interaktif dan efisien.

Pada saat penggunaan fitur ini peserta didik akan bermain game evaluasi dengan mengubah posisi kertas jawaban sehingga peserta didik akan merasa senang dan nyaman saat mengerjakan soal evaluasi. Pada akhir pembelajaran, peserta didik akan diajak untuk mengerjakan soal kuis yang berbasis aplikasi game edukasi sebagai kegiatan evaluasi dan pengasahan kemampuan yang telah dipelajari. Salah satu keunikan dari penelitian ini adalah peserta didik dapat terlibat dalam perkembangan teknologi di era globalisasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat bantu untuk belajar supaya pembelajaran tidak menjadi monoton.

Berkenaan dengan penelitian yang mendukung penelitian di atas, terdapat beberapa penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rini pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik”. Hasil dari penelitian ini ialah pembelajaran menggunakan Media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-test dengan nilai Sig 0,00 hal ini lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi 0,05 hal tersebut berarti ada pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap Pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik, selain itu nilai N-Gain ternormalisasi pada kelas eksperimen sebesar 0,74 dengan kategori tinggi hal ini berarti pengaruh penggunaan media *Quizizz Paper Mode* mempunyai pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh media *Quizizz paper*

Mode dalam meningkatkan hasil belajar materi Penerapan Sikap Pancasila siswa kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik.

Selanjutnya, pada tahun 2021, dilakukan penelitian oleh Sari, dkk 2021 dengan judul "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar". Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data dengan observasi dan soal tes serta analisis data melalui statistik deskriptif. Kosakata siswa dengan hasil yang sangat baik. Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan penguasaan kosakata siswa melalui permainan anagram sangat efektif. Data yang dikumpulkan pada Siklus I menunjukkan peningkatan sebesar 4,17% sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 83,33%. Dari sini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil memperoleh hasil yang sangat memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas, dari permasalahan kurangnya kemampuan memahami teks bacaan maka diperlukan pemahaman kosakata dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran yang inovatif yaitu game quizizz, dimana dengan media yang menarik akan membuat peserta didik merasa belajar lebih menyenangkan, percaya diri dengan tampilan yang tersaji. Oleh karena itu peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Quizizz Pada Penguasaan Kosakata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, peneliti menemukan permasalahan yaitu masih rendahnya penguasaan kosakata baku dan tidak baku siswa kelas V SD Negeri 07 Payaraman.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini dengan melakukan eksperimen penggunaan media aplikasi *game quizizz* berbasis *paper mode*.

1.2.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah diatas maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu: “Adakah pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap penguasaan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia murid kelas V SD Negeri 07 Payaraman?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap penguasaan kosakata baku dan tidak baku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 07 Payaraman.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut

1. Bagi Guru.

Dengan menggunakan media evaluasi *quizizz* maka dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam penggunaan media tersebut dan dapat meningkatkan prestasi belajar pada bidang pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V.

2. Bagi Peserta Didik.

Dengan menggunakan media evaluasi *quizizz* maka peserta didik mampu meningkatkan keterampilan kosakata.

3. Bagi Peneliti.

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta menambah wawasan dalam penggunaan media tersebut dan sebagai penelitian awal untuk menuju penelitian pengembangan pada materi yang sama di kelas V.