

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan cara menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses ini melibatkan berbagai metode dan teknik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar juga merujuk pada serangkaian kegiatan yang difokuskan untuk memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik (Purwulan, 2024). Proses ini mencakup berbagai cara di mana informasi disampaikan, dipahami, dan diterapkan oleh siswa serta bagaimana mereka memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang mampu mempermudah siswa memahami konsep materi yang diajarkan (Resti et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya sekadar proses penyampaian informasi, tetapi juga proses pembentukan kemampuan berpikir, sikap, dan karakter peserta didik.

Dalam suatu proses pembelajaran selalu diakhiri dengan penilaian hasil belajar. Hasil belajar merupakan serangkaian bentuk pencapaian atau prestasi yang diperoleh oleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Adapun capaian prestasi yang harus dikuasai mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh siswa selama pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran, mengimplementasikan pengetahuan, serta menunjukkan perubahan sikap ke arah yang positif (Marissa, 2022).

Salah satu mata pelajaran penting di Sekolah Dasar adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta mengapresiasi karya sastra dan budaya bangsa. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami dan menggunakan bahasa dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari (Fitriyani et al., 2025). Salah satu materi dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V adalah

peribahasa. Materi ini mengajarkan siswa untuk memahami makna kiasan dalam bahasa serta nilai moral yang terkandung di dalamnya. Pembelajaran peribahasa tidak hanya melatih kemampuan berbahasa, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai bijak yang tersirat.

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SDN 060973 Medan Selayang, diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi peribahasa, masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari data hasil ulangan harian Bahasa Indonesia siswa kelas V sebagai berikut

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas V

Kelas	KKTP	Jumlah siswa			Persentasi(%)	
		Tuntas (Nilai ≥ 75)	Tidaktuntas (Nilai ≤ 75)	Total siswa	Tuntas (Nilai ≥ 75)	Tidak tuntas (Nilai ≤ 75)
V- A	75	10	20	30	33,33%	66,67%
V- B		14	16	30	46,67%	53,33%

Sumber: Guru Kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang menunjukkan perbedaan tingkat ketuntasan belajar antar kelas. Pada kelas V-A, dari total 30 siswa terdapat 10 siswa (33,33%) yang telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 20 siswa (66,67%) belum mencapai KKTP. Sementara itu, pada kelas V-B terdapat 14 siswa (46,67%) yang telah mencapai nilai di atas KKTP dan 16 siswa (53,33%) yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Salah satunya adalah kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia karena dianggap membosankan dan terlalu banyak hafalan (Dewi et al., 2025). Siswa sering kali hanya mengingat peribahasa tanpa benar-benar memahami makna dan penggunaannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan kurang melibatkan

siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan cepat kehilangan fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif juga menjadi penyebab menurunnya hasil belajar siswa. Guru cenderung menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa bantuan media lain yang menarik dan memudahkan pemahaman konsep. Padahal, dalam pembelajaran modern, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi, memperjelas pesan, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut (Saleh et al., 2023) dalam bukunya *Media Pembelajaran*, media dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya melalui media permainan edukatif. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah *Domino Game*. Media *Domino Game* merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang seperti permainan kartu domino, di mana setiap kartu berisi pasangan antara peribahasa dan maknanya. Dalam penerapannya, siswa diminta untuk mencocokkan kartu yang sesuai sambil belajar memahami arti peribahasa. Melalui kegiatan bermain ini, siswa belajar dengan cara yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Mereka tidak hanya menghafal peribahasa, tetapi juga berusaha memahami maknanya agar dapat memenangkan permainan. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan dapat memperkuat daya ingat terhadap materi.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadlan, 2025) dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, penggunaan *Domino Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap pelajaran. Hasil serupa ditemukan oleh (Abdullah & Tussadia, 2025) dalam *Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam*, yang menyatakan bahwa media permainan edukatif membantu siswa

memahami konsep dengan lebih cepat serta menumbuhkan semangat belajar yang tinggi.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Domino Game* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi peribahasa di UPT SDN 060973 Medan Selayang. Melalui pembelajaran yang dikemas dengan permainan, siswa akan belajar dengan lebih aktif, senang, dan mudah memahami makna peribahasa yang diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Media Pembelajaran *Domino Game* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V pada Materi Peribahasa di UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A 2025/2026.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di UPT SDN 060973 Medan Selayang masih tergolong rendah, khususnya pada materi peribahasa.
2. Sebagian siswa kurang memahami makna dan penggunaan peribahasa dalam konteks kalimat.
3. Siswa menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia karena dianggap sulit dan membosankan.
4. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tanpa variasi media pembelajaran yang menarik.
5. Guru jarang menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
6. Belum adanya pemanfaatan media permainan edukatif seperti *Domino Game* yang mampu membantu siswa belajar peribahasa secara menyenangkan, interaktif, dan mudah diingat.
7. Diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi peribahasa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Media Pembelajaran *Domino Game* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V pada Materi Peribahasa di UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Domino Game* pada materi peribahasa di kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A. 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Domino Game* pada materi peribahasa di kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A. 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Domino Game* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi peribahasa di UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A. 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Domino Game* pada materi peribahasa di kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A. 2025/2026.
2. Mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Domino Game* pada materi peribahasa di kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A. 2025/2026.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Domino Game* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi peribahasa di UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A. 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) seperti *Domino Game* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Siswa:** Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi peribahasa.
- b. **Bagi Guru:** Menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang bersifat hafalan seperti peribahasa.
- c. **Bagi Sekolah:** Memberikan masukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah agar proses belajar menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa.
- d. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Sebagai referensi dan bahan acuan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.