

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang digunakan antar manusia dari suatu masyarakat atau dinamika sosial tertentu.<sup>1</sup> Dengan adanya bahasa, individu memiliki peluang untuk berinteraksi dengan individu lain dan lingkungan sekitar. Bahasa memiliki fungsi kognitif yang mana seseorang dapat menyampaikan isi pikiran melalui bahasa.<sup>2</sup> Selain itu, fungsi kognitif juga dapat membantu peserta didik dalam berkomunikasi selama kegiatan pembelajaran bahasa. Peran bahasa dalam kurikulum 2013 yaitu menempatkan bahasa sebagai penarik ilmu pengetahuan.<sup>3</sup> Dengan demikian, bahasa mempunyai peran sangat penting bagi kehidupan sosial dan pendidikan yang perlu diperhatikan dan dilatih perkembangan bahasanya.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan terlebih pada tingkat dasar di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar memiliki tujuan, diantaranya agar peserta didik dapat menilai dan mendayagunakan karya sastra untuk mengembangkan individualitas, mempunyai wawasan kehidupan yang luas, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.<sup>4</sup> Di dalam pengajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang dipelajari, diantaranya mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Untuk dapat menguasai empat keterampilan tersebut, perlu mempelajari terlebih dahulu konteks bahasa seperti tata bahasa, sastra, dan kosa kata.<sup>5</sup> Salah satu konteks bahasa yang harus

---

<sup>1</sup> Hasan Busri dan Moh Badrih, *Linguistik Indonesia Pengantar Memahami Hakikat Bahasa*, (Malang: Madani Media, 2018), 41.

<sup>2</sup> Moh. Rosyid, *Bahasa Indoonesia dan Riset*, (Yogyakarta: Idea Sejahtera, 2015), 19.

<sup>3</sup> Sa'dun Akbar dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Indonesia, 2016), 166-167.

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 245.

<sup>5</sup> Agus Supriatna, *Modul Program Sertifikasi D-II Guru Madrasah Ibtidaiyah Bernuansa Islam Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas*

dipahami sejak awal dan menjadi jembatan untuk menguasai empat keterampilan diatas yaitu kosakata.

Menurut Gorys Keraf menjelaskan pengertian kosakata merupakan koleksi kata atau keseluruhan kata yang diperoleh dari bahasa itu sendiri.<sup>6</sup> Dikatakan oleh Subana bahwa kosakata ialah kaidah perbendaharaan kata yang digunakan, pemahaman kata yang diaplikasikan, serta ketepatan penerapannya pada suatu kalimat.<sup>7</sup> Selain menghafalkan kata-kata, belajar kosakata juga perlu kemahiran untuk mengenali kosakata, cara mengingat, melatih pelafalan dan menggunakan kata menjadi sebuah kalimat dengan tepat.<sup>8</sup>

Untuk melakukan kegiatan komunikasi dengan menggunakan bahasa, perlu penguasaan kosakata yang lebih banyak, supaya memudahkan seseorang dapat menerima dan menyampaikan informasi lebih kompleks. Penguasaan kosakata dapat diartikan kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan menerapkan kata-kata dalam keterampilan berbahasa dengan benar dan tepat.<sup>9</sup> Pemahaman kosakata ini penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sebab dengan kosakata yang dikuasai oleh individu banyak jumlahnya, maka terampil pula dalam menyampaikan dan menerima informasi. Seperti yang disampaikan oleh Tarigan bahwa

---

Rendah (Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI, 1998), 10.

<sup>6</sup> Keraf, *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia Widiasatya, 1994), 24.

<sup>7</sup> Subana, dkk., *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), 252.

<sup>8</sup> Christiana Evy Tri Widyahening dan Feri Faila Sufa, "Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no.3 (2022): 1136, diakses pada 6 Februari 2022, <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1638>

<sup>9</sup> Wati Kurniawati dan Deni Karsana, "Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan," *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 9, 2 (2020): 390, diakses pada 23 November, 2021, [https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jurnal\\_ranah/article/download/2977/1466&ved=2ahUKEwjAt5\\_Q1K70AhVilNgFHQcID0AQFniECD\\_AQAQ&ush=AOvVaw2yJQW2dm4k5ShLkDGK8di](https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jurnal_ranah/article/download/2977/1466&ved=2ahUKEwjAt5_Q1K70AhVilNgFHQcID0AQFniECD_AQAQ&ush=AOvVaw2yJQW2dm4k5ShLkDGK8di)

kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya.<sup>10</sup>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menetapkan pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia sebagai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kelas III tingkat Sekolah Dasar (SD/ MI). Hal ini sesuai pada peraturan kementerian pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) RI No. 37 tahun 2018 dalam muatan pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata terdapat pada kompetensi dasar (KD) 3.4 - 4.4.<sup>11</sup> Dapat dilihat pada buku tematik kelas III tingkat Sekolah Dasar (SD/MI), Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia terdapat pada tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”.<sup>12</sup>

Kenyataan di lapangan bahwa, peserta didik kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, masih rendah dalam penguasaan kosakata. Setelah melakukan pengamatan dan wawancara dengan pendidik, beberapa peserta didik secara umum merasa kesusahan dalam menerima dan menyampaikan ide dan pikiran secara lisan dan tertulis dalam mata pelajaran bahasa Indonesia disebabkan minimnya perbendaharaan kata peserta didik. Dengan demikian, penguasaan kosakata sangat mempengaruhi keterampilan berbahasa yang benar. Pendidik dalam mengajarkan kosakata sudah menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai, namun belum menghadirkan media pembelajaran saat pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia berlangsung.<sup>13</sup>

Salah satu upaya untuk mengatasi problematika tersebut, maka peneliti mencoba menerapkan media dalam proses belajar mengajar. Media yang diaplikasikan dapat berfungsi sebagai penyaji stimulus berupa pemahaman, partisipan, dan antusiasme peserta didik. Media adalah sesuatu yang dapat mengirimkan informasi, mengoptimalkan stimulus dan minat peserta didik sehingga mampu

---

<sup>10</sup> Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata* (Angkasa Bandung, 2015), 2.

<sup>11</sup> Permendikbud RI, “37 Tahun 2018, Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah,” (14 Desember 2018).

<sup>12</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

<sup>13</sup> Noor Wakhidatun, wawancara oleh penulis, 16 Oktober, 2021.

memotivasi proses belajar peserta didik.<sup>14</sup> Dengan menggunakan media, yang dikemas oleh pendidik dengan cara yang kreatif, akan memudahkan peserta didik untuk belajar penguasaan kosakata dengan lebih baik.

Banyak sekali media yang dapat diterapkan untuk mengirimkan pesan kepada peserta didik. Untuk menghindari verbalisme, maka peneliti memilih untuk menuangkan pesan dari materi pembelajaran ke dalam bentuk lambang kata seperti yang terdapat pada teori Edgar Dale tingkatan dalam kerucut pengalaman (*cone of experience*). Dengan adanya hasil belajar dari pengalaman seseorang, akan membantu dalam kemampuan interpretasi lambang kata.<sup>15</sup> Dengan mempertimbangkan situasi dan kemampuan belajar peserta didik, peneliti melihat lambang kata sesuai dalam mengatasi problematika penguasaan kosakata.

Bermain merupakan naluri manusia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bermain dapat merilekskan otot dan pikiran. Melalui bermain, peserta didik akan mendapat banyak pengalaman. Belajar sambil bermain mampu memberikan momen bagi peserta didik untuk menjelajah, membuat hingga menghasilkan sesuatu, mengungkapkan perasaan, dan belajar secara menyenangkan. Dengan media permainan dapat memberikan peluang lebih besar daripada proses pembelajaran tanpa media sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.<sup>16</sup>

Dengan mengolah suatu permainan secara kreatif menjadi sebuah media belajar akan merealisasikan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu permainan yang digunakan untuk melatih penguasaan kosakata peserta didik yaitu permainan bingo. Permainan Bingo merupakan suatu permainan sederhana yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendengar dan mencari informasi sederhana dan menandainya pada papan permainan menggunakan alat yang sudah disediakan dengan bentuk horizontal, vertikal, atau diagonal dengan meneriakkan kata

---

<sup>14</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), 11.

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 14.

<sup>16</sup> Nini Aryani, dkk., *Manajemen Pembelajaran PAUD Berbasis Perkembangan Anak* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 24.

“Bingo!”.<sup>17</sup> Menurut Silberman dengan adanya permainan bingo, pembelajaran tidak akan menjemukan dan perhatian peserta didik tertuju kepada guru.<sup>18</sup> Dengan demikian, Media Bingo adalah salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia sebab penggunaan media yang mudah, menyenangkan, dan dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dalam belajar kosakata.<sup>19</sup>

Melalui permainan Bingo, peneliti akan mengemas sebagai mungkin dengan memadukan *local wisdom* (kearifan lokal) Indonesia ke dalam permainan bingo tersebut. *Local Wisdom* atau kearifan lokal merupakan suatu konsep hidup yang menjadi pedoman yang didasari dengan ilmu pengetahuan berupa kegiatan yang dilaksanakan oleh masyarakat setempat.<sup>20</sup> Kearifan lokal ini terdapat pada setiap daerah di Indonesia. Begitu pula di kabupaten Kudus. Di kabupaten Kudus terdapat nilai-nilai kearifan lokal yang tertanam dalam kehidupan masyarakat. Kearifan lokal kabupaten Kudus sangat luas dan sangat kaya akan tradisi yang mana keberadaannya perlu dijaga dan dilestarikan. Dengan demikian, peneliti akan mengintegrasikan kearifan lokal khususnya di kabupaten Kudus melalui kartu pertanyaan permainan Bingo.

---

<sup>17</sup> Diah Ayu Novi Kartika Sari, dkk., “Validitas Pengembangan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep,” *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 7, no.3 (2019): 395, diakses pada 15 November 2021, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/32302>

<sup>18</sup> Mohamad Erihadiana dan Wulan Lismawati, “Penerapan Model Quick on The Draw dengan menggunakan Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif PAI Siswa,” *Jurnal Sunan Gunung Djati State Islamic University* 2, no.1 (2017): 5, diakses pada 15 November, 2021, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/index/search/authors/>

<sup>19</sup> Christiana Evy Tri Widyahening dan Feri Faila Sufa, “Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no.3 (2022): 1137, diakses pada 6 Februari 2022, <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1638>

<sup>20</sup> Nuskhan Abid, “Mengintegrasikan Kearifan Lokal Gusjigang dan Nilai-nilai Soft Skill dalam Proses Pembelajaran,” *Elementary STAIN Kudus* 5, no. 1 (2017): 172, diakses pada 23 November, 2021, [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=nuskhan+abid&oq=nuskhan=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3D3EVZwx3VqdIJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=nuskhan+abid&oq=nuskhan=#d=gs_qabs&u=%23p%3D3EVZwx3VqdIJ)

Diharapkan dengan pertanyaan tersebut, dapat melatih kosakata peserta didik kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus.

Bersumber pada uraian diatas, peneliti terdorong mengangkat judul **“Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* Dalam Melatih Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus”**

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Batasan Masalah**

Peneliti berfokus pada penerapan media Bingo yang berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata di kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia MI NU Bahrul Ulum Kudus.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus, yang berjumlah 16 peserta didik.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai pedoman dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya.

Adapun pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus?
2. Bagaimana keberhasilan penggunaan media Bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus?

## D. Tujuan Penelitian

Agar lebih mudah dalam melakukan penelitian, maka hendaknya mengetahui tujuan yang ingin dicapai. Sehingga dalam pelaksanaan penelitian tidak menyimpang dari permasalahan yang sudah direncanakan. Adapun yang menjadi tujuan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus.
2. Untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media Bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus.
3. Ingin mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media bingo berbasis *local wisdom* dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Kudus.

## E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah diharapkan dan dapat di ambil manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

- a. Secara akademik, diharapkan dapat memberikan tambahan pemikiran dan ikut memperluas wacana keilmuan, khususnya mengenai pelatihan penguasaan kosakata
- b. Dapat dijadikan salah satu bahan pijakan sekaligus pertimbangan dalam menambah wawasan pemikiran dan pengetahuan
- c. Penelitian ini dapat berguna dalam pengembangan pembangunan dan peningkatan khazanah ilmiah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama pendidik dan peserta didik di madrasah.

### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang bisa diambil dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi sekolah  
Diharapkan memberikan kontribusi pemikiran dan tindakan khususnya pada penggunaan media pembelajaran.
- b. Bagi pendidik  
Diharapkan penelitian ini memberikan pengalaman dan dijadikan pedoman dalam melakukan pembelajaran melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Bingo berbasis *local wisdom*.
- c. Bagi peserta didik  
Diharapkan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dalam melatih penguasaan kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Bagi peneliti  
Memberikan wawasan, pengalaman dan kesempatan bagi peneliti untuk melihat secara langsung mengenai cara dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik, melalui penggunaan media bingo berbasis *local wisdom*.

## **F. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi, penulis mengamati bagaimana sistematika penulisan yang sesuai dengan pedoman yang berlaku, diantaranya:

### **1. Bagian Awal Skripsi**

Dalam bagian ini terdiri dari halaman judul, pengesahan majelis Penguji Ujian Munaqosyah, Pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman Transliterasi Arab-Latin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

### **2. Bagian Utama Skripsi**

Halaman ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

- I. BAB I Pendahuluan, memuat:
  - a. Latar Belakang  
Berisi uraian mengenai hal-hal yang melatarbelakangi adanya masalah penelitian.

- b. Fokus Penelitian  
Berisi hal yang menjadi perhatian khusus penelitian, yaitu objek kajian utama dalam penelitian tersebut.
  - c. Rumusan Masalah  
Berisi pernyataan yang akan dijawab di dalam proses kegiatan penelitian.
  - d. Tujuan Penelitian  
Hal khusus yang diinginkan dari adanya kegiatan penelitian berdasarkan rumusan masalah.
  - e. Manfaat Penelitian  
Berisi kontribusi dari penelitian skripsi yang sudah dilakukan baik itu secara akademik maupun implikasi praktis.
- II. BAB II Kerangka Teori, meliputi
- a. Teori Yang Terkait Dengan Judul  
Teori yang relevan di dalam penelitian kualitatif berisi teori yang berfungsi untuk memudahkan atau membantu peneliti dalam mengumpulkan serta memaknai data.
  - b. Penelitian Terdahulu  
Bertujuan untuk mengetahui posisi penelitian yang akan dilakukan dari sebuah penelitian yang sudah ada sebelumnya. Hal ini juga berfungsi untuk mengetahui perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan.
  - c. Kerangka Berpikir  
Berisi kerangka konstruk teoritis yang dapat menjadi pijakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data di lapangan.
- III. BAB III Metode Penelitian, meliputi:
- a. Jenis dan Pendekatan  
Pendekatan penelitian yaitu cara yang digunakan dalam suatu penelitian yang dimulai dari merumuskan masalah hingga membuat kesimpulan.
  - b. Setting Penelitian  
Berisi lokasi serta waktu saat penelitian dilakukan.
  - c. Subyek Penelitian  
Subjek penelitian terdiri dari orang, tempat, atau benda yang diamati sebagai sasaran dalam penelitian.
  - d. Sumber Data

Berisi siapa serta apa yang bisa digunakan sebagai sumber data, atau siapa dan apa yang dapat memberikan informasi atau data mengenai penelitian yang dilakukan.

e. Teknik Pengumpulan Data

Bagian ini disebutkan teknik apa yang digunakan dalam mengumpulkan data.

f. Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data digunakan untuk membuktikan apakah penelitian yang telah dilakukan benar-benar suatu karya ilmiah serta hal ini berfungsi untuk menguji data yang sudah diperoleh.

g. Teknik Analisis Data

Berisi teknik serta cara bagaimana peneliti mengolah dan menganalisis data yang sudah diperoleh.

IV. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi:

a. Gambaran Obyek Penelitian

Berisi data lokasi penelitian, diantaranya tinjauan historis, profil madrasah, letak geografis, visi misi dan tujuan madrasah, keadaan guru, keadaan peserta didik, sarana prasarana yang diperoleh pada lembaga terkait.

b. Deskripsi Data Penelitian

Berisi data mentah yang diperoleh dalam suatu penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif.

c. Analisis Data Penelitian

Berisi data yang diperoleh dalam suatu penelitian yang sudah diolah menjadi informasi baru melalui beberapa teknik analisis data.

V. BAB V Penutup

a. Simpulan

Berisi pernyataan ringkas yang diambil dari hasil pembahasan

b. Saran

Berisi usulan dan solusi yang bersifat membangun terhadap pihak madrasah, pendidik dan peserta didik terkait.

1. Bagian Akhir Skripsi

Dalam bagian ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup.