BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas sejak jenjang pendidikan dasar. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan dasar siswa, salah satunya kemampuan berbahasa. Menurut Santoso (2022), pendidikan bahasa di sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membangun kemampuan komunikasi, berpikir, dan pemahaman konsep siswa secara berkelanjutan.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar utama dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Penguasaan bahasa Indonesia, khususnya kosa kata, menjadi kunci agar siswa mampu memahami instruksi guru, materi pelajaran, serta mengekspresikan ide secara tepat. Purwanto (2023) menyatakan bahwa penguasaan kosa kata pada siswa sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal kata, tetapi juga memahami makna dan penggunaan kata dalam konteks yang sesuai.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa untuk menangkap makna, menjelaskan kembali, serta menggunakan pengetahuan yang dipelajari dalam situasi tertentu. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas awal, pemahaman konsep kosa kata menjadi aspek yang sangat penting karena menjadi dasar bagi kemampuan membaca dan menulis. Anderson dan Krathwohl (2021) menjelaskan bahwa pemahaman konsep mencakup kemampuan menafsirkan, mengklasifikasikan, dan memberi contoh terhadap materi yang dipelajari.

Namun, pada praktiknya, pembelajaran kosa kata di kelas rendah masih menghadapi berbagai kendala. Hal ini juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 1 SDN 07 Mendelem. Dari total 25 siswa, sebanyak 15 siswa berada pada kategori perlu bimbingan dalam pemahaman konsep kosa kata. Siswa pada kategori ini menunjukkan kesulitan dalam mengenali makna kata, mengelompokkan kata berdasarkan kategori sederhana, serta menggunakan kosa kata dalam konteks kalimat sederhana.

Selain itu, hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman konsep kosa kata siswa secara keseluruhan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 55. Rendahnya capaian nilai ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat pemahaman konsep yang diharapkan. Kondisi tersebut memperkuat temuan observasi bahwa pembelajaran kosa kata yang berlangsung belum berjalan secara optimal.

Rendahnya pemahaman konsep kosa kata siswa juga terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Siswa cenderung pasif, cepat kehilangan fokus, dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran disampaikan dengan metode konvensional. Arifin (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas bermain dan media konkret menyebabkan siswa kelas awal kesulitan memahami konsep secara mendalam.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 sekolah dasar. Siswa kelas awal berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Wulandari (2024) menegaskan bahwa pembelajaran di kelas rendah akan lebih efektif apabila didukung oleh model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas bermain.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik tersebut adalah Games Based Learning. Model ini memanfaatkan permainan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Ramadhan dan Yusuf (2021) menyatakan bahwa Games Based Learning mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa Games Based Learning efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Nugroho (2023) menemukan bahwa penerapan Games Based Learning pada pembelajaran bahasa di sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep dan penguasaan kosa kata siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena permainan memungkinkan siswa belajar melalui pengulangan, visualisasi, dan interaksi aktif.

Agar penerapan Games Based Learning lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah siswa dalam memahami materi. Arsyad (2022) menyatakan bahwa penggunaan

media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran kosa kata adalah media **Taman Kata (TAKA)**. Media Taman Kata menyajikan kosa kata secara visual dan konkret melalui berbagai aktivitas permainan kata. Sulastri dan Putri (2025) menyebutkan bahwa media Taman Kata mampu membantu siswa memahami konsep kosa kata melalui stimulasi visual dan aktivitas kinestetik yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal.

Berdasarkan uraian tersebut, rendahnya pemahaman konsep kosa kata siswa kelas 1 SDN 07 Mendelem yang ditunjukkan oleh hasil observasi dan nilai rata-rata yang belum memenuhi KKM menjadi dasar perlunya inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan **model pembelajaran Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA)** dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penguasaan kosa kata siswa kelas 1 SDN 07 Mendelem.

A. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

a. Lingkup Pengabdian

Lingkup pengabdian ini difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penguasaan kosa kata siswa kelas 1 SDN 07 Mendelem. Pengabdian dilaksanakan pada proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan model Games Based Learning yang didukung oleh penggunaan media Taman Kata (TAKA). Sasaran utama pengabdian adalah siswa kelas 1 yang berdasarkan hasil observasi awal masih menunjukkan pemahaman konsep kosa kata yang rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kegiatan pengabdian mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan, penggunaan media Taman Kata sebagai alat bantu belajar, serta evaluasi hasil pembelajaran untuk melihat peningkatan pemahaman konsep dan penguasaan kosa kata siswa. Selain siswa, pengabdian ini juga melibatkan guru kelas sebagai mitra dalam penerapan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal.

b. Inovasi

Inovasi dalam kegiatan ini terletak pada penerapan model pembelajaran Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 sekolah dasar. Media Taman Kata dirancang sebagai media visual dan manipulatif yang menyajikan kosa kata secara konkret melalui berbagai aktivitas permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain secara aktif dan menyenangkan.

Inovasi ini tidak hanya menekankan aspek permainan, tetapi juga mengintegrasikan indikator pemahaman konsep, seperti mengenali, mengelompokkan, dan menggunakan kosa kata dalam konteks sederhana. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pemahaman konsep siswa. Penerapan model dan media ini diharapkan menjadi alternatif solusi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta penguasaan kosa kata siswa kelas awal secara berkelanjutan.

B. Tujuan Tugas Akhir

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari tugas akhir ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis keefektifan model pembelajaran Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA) dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penguasaan kosa kata siswa kelas 1 SDN 07 Mendelem pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan kondisi awal pemahaman konsep dan penguasaan kosa kata siswa kelas 1 SDN 07 Mendelem sebelum diterapkannya model pembelajaran Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA).
2. Mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 07 Mendelem.
3. Mengetahui peningkatan pemahaman konsep kosa kata siswa kelas 1 SDN 07 Mendelem setelah diterapkannya model pembelajaran Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA).
4. Menganalisis keefektifan model pembelajaran Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA) terhadap pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) penguasaan kosa kata siswa.
5. Mengetahui respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA).

C. Manfaat Penelitian

a. **Bagi Universitas**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan

keilmuan di bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal. Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi akademik bagi civitas akademika universitas dalam mengkaji dan mengembangkan model pembelajaran inovatif, terutama penerapan model Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA) untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penguasaan kosa kata siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya khasanah penelitian dan publikasi ilmiah universitas.

b. **Bagi Tempat Kerja (Sekolah)**

Bagi sekolah, khususnya SDN 07 Mendelem, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta penguasaan kosa kata siswa kelas 1. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menerapkan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

c. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai penerapan model pembelajaran inovatif, khususnya Games Based Learning berbantuan media Taman Kata (TAKA) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional sebagai calon pendidik. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan bahan rujukan bagi mahasiswa dalam penyusunan karya ilmiah maupun penelitian sejenis di bidang pendidikan dasar.