

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses bimbingan secara sadar oleh si pendidik terhadap anak didik untuk dapat mengembangkan secara aktif potensi yang ada pada dirinya agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara atau masyarakat. Tanpa pendidikan orang tidak akan dapat berkembang sebagaimana mestinya sebab pendidikan merupakan suatu proses dalam mengembangkan potensi yang ada pada manusia. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Indra Kusuma bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dari orang dewasa untuk membimbing anak atau anak didik dalam kehidupan yang sesuai dengan peranan orang dewasa dan tingkat perkembangan usia anak atau anak didik.<sup>1</sup>

Dalam proses pendidikan, guru merupakan salah satu faktor yang menentukan terhadap keberhasilan siswa. Dengan demikian, guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya dituntut agar mampu menyampaikan materi pelajaran tetapi harus dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Kemudian hal yang tidak kalah pentingnya untuk mencapai hasil pendidikan yang maksimal adalah ketangkasan seorang guru menumbuhkan motivasi siswa agar bisa menerima pelajaran dengan baik, karena motivasi

<sup>1</sup>Indra Kusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2006), h. 63

<sup>2</sup>Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1994), h. 173

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menumbuhkan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar yang merupakan syarat untuk belajar yang baik yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar atau pendidikan. Tugas guru dalam pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian informasi kepada siswa akan tetapi guru juga berperan sebagai pembimbing atau penuntun siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan sesuai dengan kemajuan dan tuntutan zaman. Guru dituntut memahami berbagai strategi pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing siswa secara optimal.

Siswa atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan yang kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa atau anak didik itu akan menjadi faktor penentu, sehingga menuntut dan dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Jadi dalam proses pembelajaran yang diperhatikan pertama kali adalah siswa atau anak didik, bagaimana keadaan atau kemampuannya, baru setelah itu menentukan komponen-komponen yang lain. Apa bahan yang diperlukan, bagaimana cara yang tepat untuk bertindak, alat dan fasilitas apa yang cocok dan mendukung, semua itu harus disesuaikan dengan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keadaan/karakteristik siswa. Itulah sebabnya siswa atau anak didik menjadi subjek belajar.<sup>3</sup>

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Bahasa Indonesia mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan di semua jenjang pendidikan formal. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar bahasa (belajar berkomunikasi) dan belajar sastra (belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD yaitu:<sup>4</sup>

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

<sup>3</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet. 4, 2003), h. 2

<sup>4</sup>Nursalim, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Pendidikan Guru SD dan MI*, (Pekanbaru: Zanafa Publising, 2016), h. 107

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien agar motivasi belajar siswa dapat tercapai secara optimal, termasuk motivasi belajar Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, pelajaran Bahasa Indonesia harus diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan berbasis kepada kelas sehingga siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, maka apabila pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan dengan cara yang menyenangkan akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Adapun pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan selama ini yaitu dengan menggunakan metode mengajar yang bervariasi seperti metode ceramah, diskusi dan membaca nyaring. Akan tetapi, berdasarkan pengamatan penulis kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai penulis masih menemukan berbagai masalah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengindikasikan rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya:

1. Dari 20 orang siswa, hanya 50% atau 10 orang siswa yang serius dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan 50% atau 10 orang siswa lainnya kurang serius mengikutinya, hal itu terlihat dari tugas yang



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diberikan, siswa tidak mengerjakannya dan cepat putus asa mengerjakannya.

2. Dari 20 orang siswa, terdapat 55% atau 11 orang siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru.
3. Pada saat guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami, hanya 25% atau 5 orang siswa yang menanggapi pertanyaan guru. Sedangkan 75% atau 15 orang siswa cenderung diam bila guru menanyakan tentang materi yang belum dipahami.

Guru sudah berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan cara membuat variasi dalam pembelajaran, memberikan latihan tambahan, memberi catatan-catatan penting kepada siswa. Namun hal tersebut belum juga memberikan dampak terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu, penulis mencoba menawarkan solusi atas permasalahan yang terjadi dengan cara menerapkan permainan cerita berantai yang diyakini dapat mengatasi masalah tersebut.

Dalam proses pembelajaran permainan cerita berantai sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa agar konsentrasi dalam mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke teman sebelahnya secara berantai dalam kelompok. Permainan cerita berantai ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk menyimak isi pembicara, dan kekurangannya yaitu hanya dapat dilaksanakan pada kelompok siswa yang jumlahnya kelompoknya kecil.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: **Penerapan Permainan Cerita Berantai untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.**

## B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul, yaitu sebagai berikut :

### 1. Permainan Cerita Berantai

Permainan cerita berantai adalah mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke teman sebelahnya secara berantai dalam kelompok.<sup>5</sup>

### 2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keadaan internal yang menghidupkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku. Motivasi membuat siswa bergerak menuju arah tertentu dan menjaga agar pergerakan itu tetap konsisten. Motivasi siswa tercermin dalam keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku diberbagai aktivitas sekolah.<sup>6</sup> Adapun indikator motivasi belajar siswa adalah siswa disiplin, datang tepat waktu dan tertib dalam proses pembelajaran, siswa bersemangat, antusias, perhatian dan

<sup>5</sup> Suyatno, *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, (Surabaya: SIC, 2004), h. 128

<sup>6</sup> Vivik Shofiah, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Pekanbaru: Al-Mujtahadah, 2014), h. 59

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tanggap terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru, siswa tekun, gigih, berusaha dan bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa tidak mudah putus asa dan pantang menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang gejala-gejala di atas, maka penulis dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: ”Bagaimanakah penerapan permainan cerita berantai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar ?”

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah penerapan permainan cerita berantai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

#### 2. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini berakhir tentunya akan menghasilkan sebuah karya tulis ilmiah yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan, Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Bagi guru, sebagai informasi dan juga sebagai salah satu alternatif Permainan dalam pembelajaran di MI Al Falah Naumbai untuk meningkatkan motivasi belajar.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, selain itu diharapkan siswa lebih tertarik untuk mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru.
- d. Bagi peneliti, syarat penyelesaian studi S1 PGMI di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.