

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa dalam suatu negara sangatlah krusial sebab pencerminan identitasnya dan bertindak sebagai saluran ekspresi komunal, yang mendorong komunikasi yang harmonis dan meyakinkan. Menurut Antari, L. (2019: 102), kelanjutan wacana di berbagai suku bangsa bergantung pada kemampuan bahasa Indonesia sebagai media komunikasi. Hal ini konsisten dengan peran bahasa sebagai alat komunikasi yang efisien dalam interaksi sehari-hari.

Karena merupakan bagian penting dari jati diri bangsa, maka pengajaran bahasa Indonesia diselenggarakan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Beragamnya bahasa dan budaya daerah menekankan betapa pentingnya bahasa dalam menyatukan negara. Bahasa bertindak sebagai media komunikasi yang memungkinkan orang untuk terlibat dengan kemajuan pemikiran, masyarakat, dan budaya. Wiarsih, C. & Irawan, D. (2017: 2) Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar disebut-sebut sebagai salah satu disiplin ilmu karena sangat penting bagi pertumbuhan nilai, pengetahuan, dan kemampuan. Zulela (2012: 4) Dinyatakan bahwa tujuan pengajaran bahasa Indonesia kepada siswa sekolah dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisannya. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan rasa hormat terhadap sastra Indonesia. Kriteria kompetensi pengajaran bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar meliputi ciri-ciri esensial yang menunjukkan kefasihan berbahasa siswa dan sikap yang baik terhadap sastra dan seni Indonesia.

Penggunaan pendidikan bahasa Indonesia oleh setiap guru menunjukkan serangkaian ciri pembelajaran yang unik. Perbedaan ini dipengaruhi oleh isi mata pelajaran yang tercakup dalam pengajaran bahasa Indonesia serta keterampilan unik gurunya. Menurut Husnawati, Z (2011: 2) berpendapat bahwa siswa mendapat manfaat dari adanya instruktur yang kreatif di kelas karena mereka mampu mempelajari materi dan tidak bosan.

Hasilnya, daya cipta guru yang dipadukan dengan pengelolaan proses belajar mengajar yang efisien akan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan sudut pandang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa daya cipta guru sangatlah penting, terutama ketika mengajar bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena model atau pendekatan tradisional yang sering digunakan pada mata kuliah lain tidak memadai untuk pengajaran bahasa Indonesia. Beberapa materi yang digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia memerlukan aktivitas langsung dan skenario yang mewakili skenario dunia nyata.

Jika dibandingkan dengan mengajar siswa mata kuliah lain, mengajar mereka bahasa Indonesia memiliki keunikan tersendiri. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui latihan eksplorasi dan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang patut diperhatikan. Hal ini menuntut para pendidik untuk mengambil peran sebagai manajer dan fasilitator di kelas, menumbuhkan suasana pembelajaran yang positif di mana siswa berpartisipasi penuh dan diajar menggunakan teknik yang paling efektif. Ahmad, A. (2017: 195) menyebutkan bahwa siswa harus terlibat aktif agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan aktif. Artinya selain mendengarkan, siswa juga harus diberi kesempatan untuk memecahkan masalah dan melakukan kegiatan yang membantu mereka belajar. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep bahasa melalui kerja mandiri.

Kegiatan bermain peran sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Daripada hanya menggunakan imajinasinya untuk memahami materi, siswa akan lebih mampu memahami konsep karena objek pembelajarannya berbentuk fisik. Fitriyani, dkk (2019: 169) mengatakan bahwa penggunaan teknik bermain peran di kelas memudahkan anak-anak memahami pelajaran yang coba diajarkan guru kepada mereka. Dengan metode ini, anak memainkan tokoh utama dalam sebuah permainan sambil belajar dalam suasana realistis. Dengan membuat hubungan

antara prinsip-prinsip yang telah mereka pelajari di kelas dan skenario dunia nyata yang relevan, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Siswa lebih mudah menyerap materi ketika mereka secara aktif menerapkan apa yang telah mereka pelajari, sehingga meningkatkan tujuan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, jelas bahwa bahasa Indonesia saat ini tidak diajarkan dengan kemampuan terbaiknya. Pemahaman dan retensi siswa terhadap bahasa Indonesia terbatas pada apa yang mereka peroleh dari buku teks dan instruksi instruktur karena pembelajaran bahasa tersebut terutama bergantung pada penjelasan guru. Pembatasan ini menyebabkan siswa kurang memahami secara menyeluruh, yang pada akhirnya mengganggu kemampuan mereka untuk berbicara bahasa Indonesia secara kreatif secara keseluruhan.

Terlihat jelas bahwa masih terdapat beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 1 Mrebet berdasarkan observasi pertama yang dilakukan satu kali dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas mengenai kekhawatiran siswa, keterlibatan berbicara. Peneliti memperhatikan bahwa banyak siswa melakukan hal-hal seperti melamun, mencoret-coret, dan berbicara sendiri yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran. Siswa belum terlibat aktif dalam pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru. Tindakan guru saat menyajikan konten di depan kelas terlihat mencerminkan hal ini. Melalui metode ceramah, yang melibatkan guru menyajikan pelajaran sementara siswa mendengarkan secara pasif, guru tetap menggunakan strategi pengajaran tradisional. Pengamatan menunjukkan beberapa alasan, salah satunya adalah sebagian besar mahasiswa menganggap perkuliahan dan sesi tanya jawab di kelas bahasa Indonesia membosankan. Akibatnya, saat belajar, siswa sering ngobrol sendiri untuk mengalihkan pikiran.

Sikap siswa terhadap pendidikannya jelas menunjukkan bahwa mereka menganggap proses pembelajaran itu melelahkan. Terdapat ketiadaan partisipasi verbal yang mencolok di kelas yang terdiri dari delapan belas siswa kelas lima. Hanya dua dari delapan belas siswa yang bersedia berbicara di

kelas (5,2%), menjawab pertanyaan (10,5%), atau maju ke depan kelas (10,5%), berdasarkan observasi awal yang dilakukan satu kali dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas mengenai masalah keterlibatan berbicara siswa. Beberapa siswa memberikan informasi yang menyatakan bahwa pengajar tidak selalu menggunakan materi yang menarik sehingga menambah kesan siswa bahwa pembelajaran itu membosankan. Guru lebih banyak menggunakan teknik pengajaran berbasis ceramah, yang lebih banyak melibatkan guru dibandingkan siswa sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa. Pendekatan ini menghambat orisinalitas di kelas, yang membuat siswa kurang berminat belajar dan lebih cenderung mengambil peran pasif. Selama kelas, siswa biasanya tidak banyak bicara; mereka hanya mendengarkan, mencatat, menyelesaikan pekerjaan rumah, dan mudah bosan.

Berdasarkan pengamatan awal guru dan peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas empat SDN 1 Mrebet, disimpulkan bahwa modifikasi pengajaran bahasa Indonesia diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan berbicara siswa. Dengan menggunakan metode *Role Playing*, peneliti dan instruktur akan bekerja sama dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kartini, T. (2007: 2) Pendekatan *role-playing* adalah suatu teknik yang menekankan pada pembedaan peran dengan cara mendramatisasi tindakan individu tertentu dalam posisi yang unik. Gaya pengajaran *Role Playing* dipandang sebagai pengganti yang cocok untuk digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia. *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain peran pada suatu topik atau materi tertentu dan berpengaruh pada minat dan keaktifan berbicara siswa, terlebih lagi pada kelas V yang memang ada materi bermain peran atau drama sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang materi bermain peran dan hakekat bermain peran dengan dibantu dengan penggunaan media video pembelajaran.

SDN 1 Mrebet telah memasukkan pendekatan *Role Playing* ke dalam kegiatan belajar mengajarnya; Namun, para guru belum sempat menilainya. Mengingat semua manfaat yang didapat jika anak berpartisipasi aktif dalam

pendidikan, hal ini sungguh luar biasa. Siswa di SDN 1 Mrebet yang memiliki kapasitas keterlibatan yang lebih tinggi dapat berkembang dalam lingkungan yang ringan berkat penggunaan pendekatan *Role Playing*. Mereka dapat secara langsung menunjukkan konten dalam situasi ini, yang meningkatkan kapasitas mereka untuk mengidentifikasi, memperhatikan, memahami, dan berpartisipasi dalam kegiatan penyelidikan. Pengalaman semacam ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kolaborasi mereka, yang pada gilirannya membantu mereka menjadi lebih terlibat dalam studi mereka. Sedangkan menurut (Mulyasa, 2013: 112) Siswa dapat bersama-sama mempelajari emosi, sikap, nilai-nilai, dan solusi pemecahan masalah yang berbeda dengan memerankan dan memperdebatkan hubungan antarpribadi melalui *Role Playing*. Oleh karena itu, pendekatan *Role Playing* di SD Negeri 1 Mrebet diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam latihan berbicara dalam kurikulum bahasa Indonesia.

Media video merupakan sarana belajar mengajar yang penting karena merupakan bagian penting dalam proses yang tidak boleh diabaikan. Menurut Arsyad (2013: 2), pembelajaran melalui media audiovisual memerlukan penciptaan dan penerapan materi yang diterima melalui penglihatan dan suara, bukan hanya bergantung pada pemahaman kata-kata atau simbol-simbol yang sebanding. Video terdiri dari suara dan gambar bergerak. Video merupakan salah satu jenis media audiovisual yang dapat menampilkan suatu benda bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi visualnya. Media video diartikan sebagai media audiovisual yang menyajikan suara dan visual oleh Kurniawan, T. (2016: 23). Pesan-pesan yang disampaikan dapat bersifat informatif, mendidik, atau bersifat instruksional, dan dapat bersifat benar (peristiwa, kejadian penting, berita) atau fiktif (dongeng). Guru tahu bahwa tanpa dukungan media, siswa akan kesulitan memahami dan menyerap teknik pengajaran yang rumit dan bernuansa.

Tingkat kesulitan berbeda-beda pada setiap pendekatan pembelajaran. Menurut Yulfaida (2018:4), ada sumber belajar yang tidak memerlukan

penggunaan media pembelajaran, ada pula sumber belajar yang bergantung padanya.

Pendekatan pembelajaran dengan tingkat kesulitan yang tinggi tentu menyulitkan siswa, terutama bagi mereka yang tidak menyukai cara pengajarannya. Prestasi pendidikan yang bertahan lama dan sukses dapat dihasilkan dari lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Yulfaida (2018: 5) mengemukakan bahwa komunikasi terjadi dalam suatu sistem yang merupakan inti proses pembelajaran. Akibatnya, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai bagian penting dari sistem pendidikan. Tanpa media yang memadai, komunikasi akan menjadi sulit dan dapat menghambat proses belajar mengajar yang bergantung pada komunikasi efektif. Oleh karena itu, wajar jika dikatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari presentasi menunjukkan bahwa penerapan teknik bermain peran menawarkan pendekatan lain untuk memecahkan masalah saat ini. Judul berikut akan digunakan untuk proyek penelitian ini “Upaya Meningkatkan Keaktifan Berbicara Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Role Playing* Dibantu Dengan Media Video Pembelajaran Di Kelas V SD Negeri 1 Mrebet”.

B. Identifikasi masalah

Beberapa permasalahan dapat dikenali berdasarkan konteks yang diberikan, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia belum di sampaikan secara maksimal karena karena siswa tersebut belum memperagakan secara langsung apa yang di pelajari.
2. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penjelasan guru.
3. Banyak siswa melakukan hal-hal seperti melamun, membuat sketsa, atau berbicara sendiri yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.
4. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan paradigma pengajaran yang ada.

5. Teknik pengajaran konvensional, sebagian besar berbasis ceramah, masih digunakan. Dalam teknik ini, instruktur menjelaskan materi pelajaran sementara siswa hanya mendengarkan.
6. Karena kelas dalam pendidikan bahasa Indonesia kebanyakan berupa ceramah dan sesi tanya jawab, siswa menjadi bosan dan mulai berbicara sendiri daripada memperhatikan di kelas.
7. Siswa memiliki keaktifan berbicara yang rendah.
8. Masih jarang menggunakan media yang menyenangkan dan pembelajaran terasa membosankan.
9. Siswa sering berperilaku pasif dan kurang berminat terhadap apa yang dipelajarinya. Mereka biasanya tidak mengatakan apa pun selama kelas; sebaliknya, mereka hanya mendengarkan, mencatat, menyelesaikan pekerjaan rumah, dan dengan cepat kehilangan minat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas terdapat sejumlah faktor yang dapat meningkatkan keaktifan berbicara siswa. Dalam penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia belum di sampaikan secara maksimal karena karena siswa tersebut belum memperagakan secara langsung apa yang di pelajari,
2. Siswa tidak terlibat aktif dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan,
3. Caranya masih tradisional; Berbasis ceramah, dimana siswa hanya mendengarkan guru sambil menjelaskan materi,
4. Siswa memiliki keaktifan berbicara yang rendah pada identifikasi masalah.

D. Rumusan masalah

Berikut ini adalah identifikasi masalah yang perlu dicermati berdasarkan latar belakang kesulitan yang telah diberikan :

Bagaimana pemanfaatan video pembelajaran yang dipadukan dengan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan berbicara siswa SD dalam mata pelajaran bahasa Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan dalam penelitian antara lain:

Meningkatkan partisipasi berbicara siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* yang dipadukan dengan video pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Secara khusus, kesimpulan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan :

1. Manfaat Teoretis

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia, metode pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat dijadikan sebagai pendekatan mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

- 1) Teknik belajar *Role Playing* minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditumbuhkan, dan mata pelajaran dapat dibuat menarik dan menyenangkan bagi mereka.
- 2) Melalui Metode *Role Playing* selama proses pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam berbicara.
- 3) Melalui Metode *Role Playing* diharapkan dapat tertarik dan senang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga menumbuhkan keaktifan berbicara, keberanian untuk bertanya, menjawab sehingga aktifitas dan antusias belajar siswa lebih hidup dan meningkat.

b. Guru

- 1) Penting untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada pendidik tentang pendekatan pengajaran *Role Playing*.
- 2) Guru dapat menggunakan hal ini sebagai alat untuk menilai dan meningkatkan pengajaran bahasa Indonesia yang mereka berikan.

- 3) Dengan menggunakan pendekatan pengajaran *Role Playing*, pendidik dapat merancang dan menghasilkan kesempatan belajar yang terampil untuk meningkatkan kreativitas.
- 4) Melalui metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan mengajar guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Sekolah

- 1) Dipertimbangkan sebagai sarana untuk mendorong pendidik menerapkan metode pengajaran *Role Playing* untuk menciptakan lingkungan belajar yang efisien.
- 2) Mendorong kolaborasi guru yang mempunyai dampak positif terhadap kualitas pendidikan akademik.

