

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sarana komunikasi yang terbentuk dari budaya setempat disebut bahasa. Manusia menggunakan bahasa untuk dapat berhubungan dengan manusia lain guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Penggunaan bahasa yang benar dan tepat menjadi kewajiban setiap manusia untuk dilakukan. Mulai dari bahasa verbal maupun non verbal, bahasa lisan maupun tulis, bahasa nasional maupun bahasa daerah, semua itu digunakan untuk mampu berinteraksi di lingkungan. Namun kemampuan manusia untuk dapat berbahasa dengan benar dan bermakna mulai dilatih saat memasuki masa sekolah. Di Indonesia sekolah merupakan salah satu ruang lingkup yang mengajarkan cara berbahasa dengan baik dan bermakna.

Sekolah sebagai bentuk implementasi pendidikan formal di Indonesia kini telah berkembang menjadi lebih baik. Sekolah telah menjadi wahana pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 yang sejalan dengan kurikulum 2013. Imbas dari hal ini adalah siswa dibudayakan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan literasi. Melalui budaya literasi, siswa mampu memperoleh berbagai informasi dari berbagai sumber yang nantinya akan menambah pengetahuannya sehingga seluruh siswa Indonesia mampu memecahkan permasalahan dalam hidupnya secara HOTS

Pelaksanaan literasi paling awal adalah pada jenjang pendidikan formal sekolah dasar (SD). Budaya literasi ini telah menjadi ujung tombak penerapan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dalam PBM (Proses Belajar Mengajar) di SD. Kelas 1 SD merupakan tahap paling awal penerapan literasi. Dengan diterapkannya

literasi di kelas 1 SD, maka siswa secara dini telah dilatih untuk mengasah kemampuan berbahasanya. Idealnya pembelajaran pada kelas 1 adalah diawali pembelajaran kosakata. Namun jika siswa belum mampu mengikuti proses itu tentu siswa akan kesulitan untuk memahami materi pelajaran yang akan diajarkan pada kelas lanjutan.

Jika siswa telah mampu berbahasa dengan benar dan tepat, nantinya kemampuan itu akan digunakan siswa untuk berkomunikasi dengan teman maupun guru di sekolah. Namun siswa tentu tidak akan memahami informasi yang didapat melalui literasi apabila siswa kesulitan dalam memaknai suatu kalimat. Ditambah kecenderungan siswa yang kurang percaya diri untuk mulai berkomunikasi dengan teman baru di lingkungan sekolah yang akan menambah buruk kemampuan berbahasa siswa. Selain karena belum sepenuhnya pemahaman siswa terhadap kosakata, faktor lain yang mempengaruhi interaksi siswa di lingkungan baru antara lain perbedaan latar belakang ekonomi, sosial, mental serta kognitif setiap siswa. Beberapa siswa dibiasakan berkomunikasi dengan bahasa nasional ataupun bahasa daerah di dalam keluarganya. Beberapa lagi dibiasakan berkomunikasi dengan bahasa yang santun, namun beberapa terbiasa berkomunikasi dengan bahasa yang dirasa kurang santun. Beberapa siswa terbiasa berkomunikasi dengan gerakan tubuh seperti mengangguk dan menggeleng, namun beberapa tidak mampu mengerti bahasa tubuh seperti itu. Hal ini sering membuat satu atau beberapa siswa tidak disukai oleh siswa lainnya karena dianggap tidak mampu berteman, padahal permasalahan utamanya adalah bagaimana cara siswa berkomunikasi dan bagaimana cara siswa lain memahami setiap kata yang dikeluarkan oleh lawan bicaranya.

Sering terjadinya pertengkaran antara siswa, menjadi bukti kuat bahwa siswa kelas rendah belum mampu menjalin hubungan sosial dengan baik, ditambah kemampuan komunikasinya yang masih buruk, menyebabkan siswa sering kali mengucapkan kosakata secara asal tanpa mengetahui makna dari kata yang dikeluarkannya sehingga akan terjadi kesalahpahaman komunikasi dengan lawan bicara. Merasa diri belum mampu berkomunikasi di lingkungan baru akan semakin membentuk siswa menjadi pribadi yang tertutup. Hubungan kekerabatan mempengaruhi siswa dalam berkomunikasi, seperti siswa lebih suka bergaul dengan teman yang satu lingkungan tempat tinggal dengannya. Kemampuan kognitif siswa yang belum mampu mengikuti proses pelajaran dengan baik juga menjadi penyumbang betapa menyeramkannya wajah sekolah.

Tidak heran jika beberapa siswa sering menangis meminta pulang karena tidak ingin masuk sekolah. Lingkungan belajar yang seperti ini, tentunya menurunkan minat belajar siswa. Jika minat belajar siswa menurun, guru akan sulit mencapai tujuan pembelajaran. Disinilah peran seorang guru menjadi kunci utama keberhasilan belajar siswa.

Seperti yang telah diketahui, bahwa karakteristik siswa kelas rendah adalah suka bermain dan suka bersenang-senang. Sehingga penerapan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah akan mampu memberikan efek yang luar biasa terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas. Efek positif dari belajar akan mampu dirasakan apabila siswa belajar dalam kondisi mental yang gembira. Kegembiraan memberikan efek terhadap prestasi hasil belajar siswa. Untuk itu, penerapan pembelajaran yang menyenangkan wajib hukumnya dilaksanakan oleh guru dalam bentuk strategi belajar.

Metode adalah cara atau dalam ranah pendidikan disebut sebagai cara mengajar guru untuk membuat siswa belajar. Peran guru sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan metode, hal ini tentu berbeda dengan model. Lalu media pembelajaran adalah pesan yang disalurkan menggunakan sesuatu yang dapat merangsang seluruh indra untuk mendorong terjadinya perilaku dan pola pikir belajar. (Rusman,2017).

Melalui masalah yang ditemukan saat observasi serta didukung oleh jurnal-jurnal pendidikan, penelitian ini nantinya akan meneliti lebih dalam mengenai strategi yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Temuan ini sesuai juga dengan masalah yang dihadapi siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Gugus III Mengwi Badung. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru juga menjelaskan bahwa pemahaman kosakata di kelas 1 masih belum memuaskan. Temuan dilapangan membuktikan bahwa KKM Bahasa Indonesia sebesar 70 belum mampu dicapai oleh sebagian siswa diperoleh dari data nilai hasil ujian tengah semester ganjil Bahasa Indonesia tahun ajaran 2019/2020 yaitu dari 281 siswa kelas 1, 42 siswa mendapat nilai A, 70 siswa mendapat nilai B, 65 siswa mendapat nilai C, 79 siswa mendapat nilai D, dan 25 siswa mendapat nilai E. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 112 siswa atau 40% siswa yang telah mencapai nilai KKM, lalu 169 siswa atau 60% siswa belum mencapai nilai KKM. Belum tercapainya hasil belajar siswa kelas 1 SD sesuai KKM biasanya disebabkan siswa belum mampu membaca atau siswa belum memahami soal yang dibaca karena kosakata yang belum siswa pahami. Sering terjadi kesalahan penulisan kata dalam suatu kalimat menjadi bukti awal siswa belum memahami huruf-huruf yang membentuk suatu kata. Siswa cenderung menanyakan kosakata yang didengar

ataupun kosakata didalam soal yang belum dipahaminya kepada guru saat jam pelajaran ataupun saat diluar jam pelajaran. Hal tersebut juga menjadi bukti bahwa belum sempurnanya pemahaman siswa terhadap kosakata.

Metode pembelajaran bermain peran merupakan metode pembelajaran yang akan membentuk hubungan yang harmonis antar siswa. Saat pelaksanaannya, siswa akan bersenang-senang memainkan perannya dan bebas mengekspresikan kreativitas dirinya secara bebas. Bermain peran dimainkan dengan menggunakan naskah skenario yang dimana akan menambah kosakata pada siswa. Lalu media yang kaya akan kosakata berbentuk lagu memberikan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa secara bersama-sama akan menyanyikan lirik-lirik lagu tersebut. Lagu nasional memiliki lirik-lirik dalam bahasa Indonesia yang akan menambah pemahaman siswa terhadap kosakata.

Dengan uraian yang telah dipaparkan, maka tepat bila meneliti lebih dalam pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional terhadap peningkatan kosakata kelas 1 Sekolah Dasar Gugus III Mengwi Badung Tahun Ajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan temuan berbagai masalah di SD Gugus III Mengwi Badung yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka masalah-masalah tersebut akan diurutkan agar lebih jelas sebagai berikut.

1.2.1 Siswa cenderung masih memiliki sifat egosentris. Sifat egosentris yang masih ditunjukkan siswa kelas 1 di sekolah menyebabkan siswa kurang dapat diterima di lingkungan belajarnya.

1.2.2 Siswa malu berinteraksi dengan siswa lain. Selalu melakukan interaksi dengan orang baru tentu akan meningkatkan hubungan sosial dan secara tidak langsung akan menambah perbendaharaan kata pada siswa.

1.2.3 Kejelasan makna kosakata yang diketahui oleh siswa. Sebanyak 169 siswa atau 60% siswa di SD Gugus III Mengwi Badung memiliki nilai dibawah KKM mengindikasikan rendahnya pemahaman kosakata pada kelas 1. Kosakata mempengaruhi hasil belajar siswa, karena siswa tidak mampu memahami apa yang dibaca, didengar, maupun ditulis jika belum memahami setiap kata.

1.2.4 Penerapan cara belajar berbentuk metode yang mampu meningkatkan keinginan belajar siswa. Minat tentunya dipengaruhi oleh suasana saat belajar. Suasana belajar yang menyenangkan akan memudahkan penerimaan materi pembelajaran.

1.2.5 Kesulitan memilih media pembelajaran yang kaya akan kosakata.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah dipaparkan berbagai masalah, untuk memfokuskan penelitian ini maka pembatasan masalah sangat diperlukan. Maka pengkajian dalam penelitian ini adalah peningkatan kosakata yang terbatas pada pemahaman kosakata Bahasa Indonesia pada siswa yang belum optimal, terbukti dari presentase siswa dibawah KKM sebesar 60%. Penggunaan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang bervariasi khususnya penggunaan metode pembelajaran bermain peran dan penerapan media yang menyenangkan sekaligus mampu meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia berbentuk lagu nasional.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Masalah-masalah yang ditemukan serta pembatasan masalah telah dipaparkan, maka perlu adanya fokus masalah yang akan diuji nantinya pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional terhadap peningkatan kosakata kelas 1 Sekolah Dasar Gugus III Mengwi Badung Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian apapun tentu memiliki tujuan agar penelitian itu bermakna, begitu pula dengan penelitian ini yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan media lagu nasional terhadap peningkatan kosakata kelas 1 Sekolah Dasar Gugus III Mengwi Badung Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Kesimpulan pada akhir yang merupakan hasil penelitian sepatutnya mampu memberikan manfaat bagi sesama yang membutuhkan, baik dari segi teorinya maupun praktisnya.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan merupakan manfaat teoritis yang berguna untuk menambah data tentang metode pembelajaran serta media pembelajaran yang mampu mempengaruhi peningkatan kosakata pada siswa. Khususnya data yang relevan dengan metode pembelajaran bermain peran dan media pembelajaran lagu nasional yang mempengaruhi pemahaman kosakata bahasa Indonesia sehingga akan meningkatkan kosakata pada siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Pihak-pihak yang sekiranya mendapat manfaat secara praktis guna meningkatkan kosakata pada siswa yaitu.

1.6.2.1 Bagi Guru

Informasi yang ada pada penelitian ini sekiranya bermanfaat untuk guru untuk menjadi pembanding sehingga mampu memilih metode dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kosakata pada siswa namun tetap menyenangkan.

1.6.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan dalam pengambilan keputusan terkait kebijakan guna keberhasilan pembelajaran peningkatan kosakata melalui metode dan media yang digunakan.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Data-data yang telah dipaparkan pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian yang mengkaji pengaruh metode bermain peran berbantuan media lagu nasional terhadap peningkatan kosakata pada siswa.

