

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi dasar terdiri dari baca, tulis, numerisasi, sains, digital, finansial, budaya dan kewargaan adalah bagian dari kecakapan pembelajaran abad 21. Bersamaan beserta kompetensi serta karakter, ketiga hal tersebut akan bermuara pada pembelajaran sepanjang hayat. Data yang diperoleh dari *Word's Most Literate* yang dilaksanakan oleh UNESCO pada tahun 2016, Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam kemampuan literasi (Wandasari:2017). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2015 menunjukkan bahwa indonesia menempati urutan ke-61 dari 72 negara partisipan survei (OECD:2018). Berdasarkan hal tersebut, hal ini menandakan jika literasi adalah masalah yang penting di dalam dunia pendidikan Indonesia.

Pemerintah Indonesia telah merespons serta mengambil tindakan tentang hal tersebut. Hal ini didukung dengan dikeluarkan permen nomor 23 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti pada lampiran bagian f no IV yang menyatakan, masing-masing siswa memiliki kemampuan yang beragam. Hendaknya sekolah dapat memfasilitasi secara maksimal supaya siswa bisa mengenali serta mengembangkan kemampuannya. Ketiganya wajib : 1.

Menggunakan 15 menit sebelum waktu pembelajaran untuk membaca buku selain buku mata pelajaran (setiap hari).

Untuk merealisasikan permen tersebut, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) digunakan untuk memperkuat gerakan penumbuhan budi pekerti. Gerakan Literasi Sekolah ini memiliki tujuan agar menanamkan budi pekerti siswa dengan upaya membiasakan gerakan literasi sekolah. Hal ini juga bertujuan hendaknya siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Konsep literasi dibahas dalam enam kategori yaitu literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Pemahaman literasi dini sangat penting untuk dipahami oleh siswa karena hal tersebut akan berlanjut pada literasi dasar. Dalam pendidikan formal, peran kepala sekolah dan guru memiliki pengaruh yang besar untuk memfasilitasi pembangunan komponen literasi siswa. Sebagai langkah awal, maka diperlukanya perubahan paradigma dari semua pemangku kepentingan untuk terciptanya lingkungan literasi ini.

Gerakan Literasi Sekolah bukan hanya sekedar membaca buku. Pada pendidikan formal khususnya pada kurikulum 2013, gerakan ini dilakukan menggunakan pendekatan saintifik (5M) yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan. Dengan demikian Gerakan Literasi Sekolah ini tidak hanya identik dengan aktivitas membaca, akan tetapi juga akan berpengaruh pada keterampilan memproduksi arus sisem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan kegiatan kepada orang lain (Iskandarwassid,2011). Kegiatan berbicara juga meliputi beberapa jenis yaitu berdialog, menyampaikan pengumuman, argumentasi, bercerita, diskusi, serta

berpiato (Mulyati, 2008). Dalam hal ini tentunya akan berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran siswa khususnya pada pendidikan sekolah dasar.

Dibia (2008) menyatakan bahwa pengajaran bahasa Indonesia pada hakekatnya adalah pengajaran kecerdasan berbahasa (belajar berkomunikasi) dan belajar sastra (belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaanya). Tujuan belajar bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yaitu agar siswa dapat menikmati serta menggunakan karya sastra guna membangun kepribadian, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan, serta memperluas wawasan kehidupan.

Untuk mencapai tujuan belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar didasari oleh beberapa faktor, yaitu yang paling memiliki berpengaruh ialah keikutsertaan siswa secara aktif saat proses pembelajaran. Keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menciptakan berbagai kompetensi dalam diri siswa. Semakin banyak presentase keikutsertaan siswa saat proses pembelajaran, maka situasi pembelajaran akan terasa semakin menarik. Pembelajaran yang menarik mampu merangsang siswa mengemukakan pendapatnya dalam proses belajar bahasa Indonesia.

Tidak hanya menekankan pada hasil belajar saja belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar juga harus menekankan pada keterampilan berbicara bahasa Indonesia di sekolah dasar yang merupakan latihan dasar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar juga bertujuan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Maka dari itu, belajar bahasa Indonesia dituntun untuk

meningkatkan kemampuan siswa saat melakukan berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mahendra (2017) bahwa pelajaran bahasa Indonesia masih banyak mengalami kendala baik secara lisan maupun tulisan, salah satu kendala yang paling terlihat adalah keterampilan berbicara. Banyak dari siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicaranya dengan baik. Anggapan bahwa setiap orang dengan sendirinya dapat berbicara telah menyebabkan pembinaan keterampilan berbicara sering diabaikan. Selain itu, setiap siswa memiliki keterampilan berbicara yang berbeda-beda juga bervariasi mulai dari taraf yang baik, sedang, gagap atau kurang. Ada beberapa siswa yang mudah lupa dengan hal yang ingin dibicarakan jika dihadapkan dengan sejumlah temannya sehingga susah untuk mengeluarkan pembicaraan. Bahkan beberapa siswa lain merasa gugup jika diminta untuk berbicara karena merasa takut salah dalam berbicara.

Berdasarkan kenyataan ketika dilakukan wawancara dengan guru kelas III serta pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar negeri 1 Pejeng Kangin pada tanggal 22 Oktober 2019, diperoleh hasil yaitu, 1) Pembelajaran didominasi oleh siswa yang pintar dikelas, 2) Siswa memiliki keterampilan berbicara yang beragam mulai dari yang baik, sedang, gagap, atau kurang, 3) Siswa tidak mau mengkomunikasikan hasil diskusinya secara lisan, 4) siswa kurang aktif dalam mengemukakan pendapatnya secara lisan. Dari hasil wawancara dan pengamatan pula diperoleh bahwa, hal tersebut terjadi karena kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berimplikasi pada kemampuan berbicara siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan serta wawancara serta pengamatan yang telah dilakukan, maka diperlukan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk belajar dan meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Maka salah satu alternatif yang dapat dilaksanakan dengan penerapan model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Role Playing*. Alasan pemilihan model *role playing* memiliki beberapa kelebihan diantaranya: memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan dan ekspresi secara utuh, menggunakan model *role playing* akan menyokong kesan yang bermakna kepada siswa sehingga tahan lama dalam ingatan siswa, dapat membangkitkan gairah dan semangat diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. dengan diterapkannya model ini, maka akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada keterampilan bicarannya.

Model pembelajaran *role playing* tidak hanya mengaktifkan pikiran atau intelektual siswa saja, tetapi juga terdapat aktivitas tubuh secara keseluruhan. Model pembelajaran *role playing* ini mampu memberi kesempatan belajar dalam memperoleh informasi sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa. Subagiyo (2013:3) menyatakan bahwa “*role playing* secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemainnya memainkan peran khayalan, bekerjasama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut”. Adapun unsur-unsur pokok model pembelajaran *role playing* yaitu menentukan suasana bermain peran, menyiapkan aktivitas bermain peran, memiliki peserta atau pemain peran, menyiapkan penonton, mementaskan

peran (melaksanakan aktivitas bermain peran, membahas dan mengevaluasi aktivitas bermain peran).

Pembelajaran menggunakan model ini akan sangat menarik bagi siswa karena siswa dapat bebas mengeksperikan pendapatnya dengan menirukan orang lain yang diperankanya. Pembelajaran menggunakan model ini akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna yang mengakibatkan siswa akan mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan. Terlebih lagi jika model pembelajaran ini dipadukan dengan media audio visual maka pembelajaran akan terkesan semakin menarik. Media audio visual digunakan sebagai perantara untuk menarik perhatian siswa agar tidak cepat bosan dalam menerima pelajaran.

Penelitian yang terkait dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah penelitian yang dilakukan oleh Widyari (2018) pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *role playing* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD. Hal tersebut berarti model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini akan difokuskan pada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin Tahun Ajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang diajukan ini dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Masih rendahnya kemampuan literasi siswa.
2. Pembelajaran di dominasi oleh siswa yang pintar di kelas.
3. Siswa tidak mau mengkomunikasikan hasil diskusinya secara lisan.
4. Siswa kurang aktif dalam mengemukakan pendapatnya secara lisan.
5. Keterampilan berbicara yang dimiliki oleh setiap siswa bervariasi mulai dari yang baik, sedang, gagap, atau kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pembatasan masalah terhadap masalah yang diteliti. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan peneliti supaya penelitian yang dilakukan tetap terarah sesuai dengan tujuan penelitian. Maka dari itu, difokuskan pada masalah keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa yang dapat diberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* serta menggunakan media audio visual siswa kelas III sekolah dasar dengan berdialog. Secara teoritis model *role playing* merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk keterampilan bahasa Indonesia. Lantas secara empirik perlu dicobakan untuk mengetahui kebenaran teori tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan manfaat dalam muatan materi bahasa Indonesia pada pembelajaran kelas III di sekolah dasar sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini secara teoretis dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keterampilan berbicara dan menambah data tentang model pembelajaran serta media pembelajaran yang mampu mempengaruhi keterampilan berbicara pada siswa. Khususnya data yang relevan dengan model pembelajaran *role playing* dan media pembelajaran audio visual.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi :

1) Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk memilih dan menggunakan pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual dalam upaya menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa langsung sehingga memberikan kesan pembelajaran yang bermakna bagi diri siswa.

2) Kepala Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi kepala sekolah dalam pengambilan kebijakan, membina serta memotivasi guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas.

3) Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain untuk dijadikan sebagai salah satu rujukan atau referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut, dengan mendalami objek penelitian serupa.