

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan bahasa di dunia pendidikan sangat penting, karena dalam penyampaian materi saat kegiatan belajar mengajar tidak lepas dengan penggunaan bahasa. Namun, bagaimana dengan penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan pendidikan, yang notabene merupakan bahasa nasional. Ternyata penggunaan bahasa Indonesia di Indonesia masih perlu mendapatkan perhatian khusus. Pembelajaran bahasa Indonesia dewasa ini sudah tidak asing lagi bagi siswa. Namun, para siswa masih merasakan banyak kesulitan dalam menguasai keterampilan berbahasa seperti keterampilan menyimak/mendengar (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan juga keterampilan menulis (*writing skill*).

Kesulitan yang dialami oleh siswa tersebut sangat beragam penyebabnya mulai dari (1) Sulitnya memahami karena tidak tepatnya metode atau model pembelajaran, (2) Minat siswa rendah untuk mengikuti pembelajaran, (3) Kurangnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia sehingga menambah kesulitan pemahaman, (4) Motivasi belajar yang rendah baik internal atau eksternal, (5) Sarana atau prasarana yang belum memadai, dan banyak lagi yang lainnya.

Kesulitan yang dialami oleh sebagian besar siswa tersebut menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar,

mata pelajaran bahasa Indonesia dijadikan mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) sebagai salah satu tolok ukur kelulusan siswa. Selain itu, di era digital ini dalam kehidupan sehari-hari akan sering ditemukan istilah-istilah berbahasa Indonesia yang memaksa mereka untuk memahami maknanya. Namun, tujuan dari pembelajarn bahasa Indonesia tidak hanya menjadikan siswa memahami materi saja, akan tetapi menjadikan para siswa mampu mengaplikasikan apa yang dipelajari dalam kehidupan. Contohnya adalah mampu berbahasa Indonesia baik secara tulis maupun lisan. Oleh sebab itu, inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat diperlukan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa Indonesia siswa, khususnya peningkatan penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa agar lebih percaya diri menunjukkan kemampuannya.

Cara untuk yang digunakan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Salah satu cara yang dapat diambil dan membawa Pengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi pelajaran di kelas. Model pembelajaran memang sangat beragam namun, tidak semua model pembelajaran sesuai jika digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai akan membawa Pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yakni *role play* dan juga *cooperative learning*.

Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning), mata pelajaran bahasa Indonesia dijadikan mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) sebagai salah satu tolok ukur kelulusan siswa. Selain itu, di era digital ini dalam kehidupan sehari-hari akan sering ditemukan istilah-istilah berbahasa Indonesia yang memaksa mereka untuk memahami maknanya. Namun, tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya menjadikan siswa memahami materi saja, akan tetapi menjadikan para siswa mampu mengaplikasikan apa yang dipelajari dalam kehidupan. Contohnya adalah mampu berbahasa Indonesia baik secara verbal maupun oral. Oleh sebab itu, inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat diperlukan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa Indonesia siswa, khususnya peningkatan penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa agar lebih percaya diri menunjukkan kemampuannya. Cara untuk yang digunakan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Salah satu cara yang dapat diambil dan membawa pengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi pelajaran di kelas.

Model pembelajaran memang sangat beragam namun, tidak semua model pembelajaran sesuai jika digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai akan membawa pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yakni *role*

play dan juga *cooperative learning*. Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) atau yang disebut juga dengan kelompok belajar adalah rangkaian belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok belajar, sehingga mereka belajar dengan kelompok masing-masing yang memiliki tujuan tertentu. Jika dilihat dari pengertian tersebut, hampir sama dengan model pembelajaran *role play*. Menurut Hamdayama (2014:187) *Role play* merupakan suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Pembelajaran tersebut akan melibatkan siswa secara langsung aktif dan berperan serta berlatih mengekspresikan dirinya menggunakan bahasa Indonesia. Sehingga harapannya adalah siswa terbiasa dan tidak merasa canggung mengekspresikan diri.

Sejalan dengan teori tersebut yang menekan bahwa strategi yang digunakan berdasarkan sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Dalam penelitian ini, saya memilih model pembelajaran *role play* karena model pembelajaran tersebut menekankan pada proses pembelajaran kooperatif, sehingga terjadi interaksi antar siswa. Interaksi-interaksi tersebut diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa, khususnya siswa SD Negeri di Kabupaten Nganjuk.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang di atas, penelitian dapat menampilkan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran kooperatif dan *role play* dapat digunakan secara efektif?
2. Bagaimana cara mengukur keberhasilan penggunaan model pembelajaran?
3. Bagaimana minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar bahasa Indonesia dengan *cooperative learning* dan *role play*?
4. Seberapa banyak kosakata yang dapat dikuasai oleh siswa dan dapat diaplikasikan pada saat pembelajaran?
5. Apakah dengan banyak menguasai kosakata siswa dapat berbicara dengan lancar?
6. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative* dan *role play* terhadap penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia?
7. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap penguasaan kosakata?
8. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa?
9. Adakah model pembelajaran yang paling tepat untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara?
10. Apakah sarana dan prasarana yang lengkap dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan penelitian ini, maka saya membatasi masalah pada tiga bidang saja, yaitu :

1. Pengaruh model pembelajaran pada siswa Kelas II di Kabupaten Nganjuk.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi hanya menggunakan model pembelajaran *role play* dan kooperatif yang diterapkan pada siswa Kelas II SD Negeri 3 Putren Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk.

2. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa Kelas II di Kabupaten Nganjuk.

Berdasarkan kurikulum Merdeka, maka materi penguasaan kosakata bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 3 Putren Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk dibatasi pada materi tentang sinonim, antonym, melengkapi kalimat dan melengkapi dialog yang berkaitan dengan materi ungkapan kepedulian.

3. Kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa Kelas II di Kabupaten Nganjuk.

Kemampuan berbicara bahasa Indonesia merupakan variabel terikat dalam penelitian ini. Faktor penilaian keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang akan diambil antara lain tata bahasa (*grammar*), kosakata (*vocabulary*), pemahaman (*comprehension*), kelancaran (*fluency*), Pengucapan (*pronunciation*), tugas (*task*).

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah, maka rumusan masalah berbunyi sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa Kelas II SD Negeri 3 Putren secara multivariat?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa Kelas II SD Negeri 3 Putren?
3. Apakah pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa Kelas II SD Negeri 3 Putren?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis hal-hal sebagai berikut :

1. Pengaruh model pembelajaran terhadap penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa Kelas II SD Negeri 3 Putren secara multivariat..
2. Pengaruh model pembelajaran terhadap penguasaan kosakata siswa Kelas II SD Negeri 3 Putren.
3. Pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa Kelas II SD Negeri 3 Putren.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelaku pendidikan. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini bertujuan untuk menambah pemahaman terhadap model pembelajaran melalui model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Meningkatkan peran guru sebagai fasilitator dan motivator yang baik.
- 2) Memberikan tambahan wawasan tentang potensi siswa dengan penerapan model belajar *role play* dan kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi tentang pengaruh penerapan model pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

c. Bagi peneliti/penulis

Peneliti memperoleh manfaat mendapatkan pengalaman secara langsung dapat menerapkan model pembelajaran dan mengamati manfaat penerapannya, diharapkan nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan dunia pendidikan yang terus berkembang seiring perkembangan zaman dan juga teknologi.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah cara spesifik untuk mengukur variabel dalam penelitian. Definisi ini memberikan batasan suatu variabel dengan merinci hal yang harus dikerjakan peneliti untuk mengukurnya. Adapun definisi konseptual dari penelitian ini meliputi:

1. Model pembelajaran *role play* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar dengan cara praktik dan berdialog menggunakan bahasa target yang sedang dipelajari dengan tujuan untuk melatih kemampuan berbicara.
2. Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) lebih memiliki produktivitas tinggi karena melibatkan team atau kelompok dalam belajar sehingga memungkinkan adanya diskusi yang dapat membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan, dan belajar secara berkelompok dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk terus berusaha dan mencari solusi.
3. Model Pembelajaran *Role Play* dan Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) bertujuan agar semakin banyak kosakata yang

dikuasai oleh siswa, semakin banyak pula gagasan atau ide yang dikuasai atau dimiliki oleh siswa.

4. Model Pembelajaran *Role Play* dan Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) bertujuan agar siswa mampu berbicara bahasa Indonesia dalam memahami dan menyampaikan makna suatu ide atau gagasan serta mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya secara *oral* atau lisan menggunakan bahasa Indonesia kepada orang lain.