

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif. Hal tersebut sejalan dengan pengertian Tarigan (2008: 3) bahwa keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, baik menulis sastra maupun nonsastra. Namun keterampilan menulis seringkali dianggap sebagai sesuatu yang rumit. Menurut Fadly (2024), dalam konteks Pendidikan konvensional, pembelajaran menulis seringkali bersifat *teacher-centered* dan berfokus pada pengetahuan, sehingga gagal mendorong kemampuan menulis siswa secara optimal. Kegiatan menulis dianggap sangat menantang karena siswa harus mengaktivasi berbagai unsur kebahasaan dan berpikir secara kreatif dan kritis. Selain itu, Gorys Tarigan menyatakan bahwa menulis bukan hanya sekedar menyalin kata, tetapi proses mengembangkan ide dalam struktur tulisan yang sistematis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling rumit dibandingkan keterampilan lainnya, karena menuntut penguasaan ortografi, kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan sintesis pemikiran.

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak,

keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini sangat menunjang kemampuan berbahasa siswa (Widyantara & Resna, 2020: 114). Pada keterampilan tersebut, keterampilan menulis adalah salah satu aspek yang paling susah untuk dipahami atau dimiliki peserta didik. Kegiatan menulis adalah kegiatan psikomotorik dengan cara menciptakan ide dari pikiran atau perasaan dari seseorang, yang diwujudkan dalam entitas tulisan (huruf dan angka).

Keterampilan menulis bergantung pada daya imajinasi dan pola berpikir kritis siswa, semakin kritis dan analisis siswa terhadap suatu konsep maka semakin mahir juga keterampilan menulis yang dimilikinya. Saat ini masih terdapat siswa yang masih merasa kebingungan ketika ingin menulis suatu teks, salah satunya adalah teks narasi. Mereka kebingungan karena terbatasnya imajinasi yang tidak didukung dengan visual yang kompleks, oleh sebab itu dibutuhkan media yang mendukung agar daya imajinasi siswa bisa lebih tereksplorasi lebih dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan interaksi siswa menjadi lebih atraktif serta memberikan stimulasi positif dalam proses pengajaran.

Selain hal tersebut, peserta didik dapat merasa nyaman ketika melaksanakan proses belajar dan mendapatkan *output* yang positif, serta bisa meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Pada era modernisasi saat ini, tenaga pendidik dituntut untuk bisa memberikan model pembelajaran yang inovatif dan atraktif, yang salah satunya dengan penggunaan media dan metode pengajaran (Hasan dkk., 2021:3). Dari beberapa media pembelajaran yang ada, media visual adalah salah satu dari beberapa media yang dapat digunakan pendidik untuk menunjang keterampilan dan kompetensi menulis peserta didik.

Media visual merupakan media grafis yang berfungsi sebagai alat pembantu tenaga pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, serta bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui sejumlah media visual. Visual yang digunakan tenaga pendidik harus disamakan dengan materi ajar yang akan diajarkan kepada siswa. Media visual ini dapat dipergunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, bisa digunakan untuk menjelaskan suatu objek melalui sebuah visual, seperti contohnya menarasikan keindahan Kabupaten Bojonegoro melalui visual /foto-foto wisata yang terdapat di Kabupaten Bojonegoro. Media visual ini berentitas atau berwujud cetak, seperti contohnya poster, komik, bagan, diagram, dan grafik. Implementasi dari penggunaan media visual ini cukup mudah, seorang pendidik tinggal memberikan salah satu contoh visual (berupa poster maupun yang lainnya) kepada siswa, sehingga guru dapat menjelaskan maksud dan tujuan dari objek yang terdapat pada media visual tersebut.

Penggunaan metode *role playing* yang dikolaborasikan dengan media visual, maka akan meningkatkan daya imajinasi siswa lebih luas dan bisa lebih mengeksplorasi pikiran. Implementasi dalam metode dan media ini siswa memiliki dua peran yang berbeda, yang pertama siswa mencari visual yang akan menjadi topik pembahasan, dan yang kedua siswa menarasikan topik dari visual tersebut dalam bentuk tulisan. Sehingga penggunaan metode *role playing* yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran berupa visual dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, komunikatif, ekspresif dan dapat memaksimalkan pola pikir kritis siswa. Dari permasalahan ini, maka guru dapat mengubah penggunaan metode pembelajaran dan menggunakan media bantu untuk menunjang

kompetensi dari siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini berjudul penerapan metode *role playing* berbantuan media visual pada pembelajaran menulis narasi siswa kelas VI SD Negeri Wedoro I Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini, yaitu bagaimana penggunaan metode *role playing* berbantuan media visual dalam kegiatan menulis paragraf narasi pada siswa kelas VI SD Negeri Wedoro I Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro agar siswa mampu membuat paragraf dengan baik dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Visual dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VI SD Negeri Wedoro I Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro?
2. Permasalahan Apa Sajakah Yang Muncul Pada Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Visual dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VI SD Negeri Wedoro I Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro?
3. Solusi Apa Saja Yang Diberikan Pada Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Visual dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa

Kelas VI SD Negeri Wedoro I Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disampaikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Visual Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VI SD Negeri Wedoro I Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro.
2. Mendeskripsikan Permasalahan Apa Sajakah Yang Muncul Pada Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Visual Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VI SD Negeri Wedoro I Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro.
3. Mendeskripsikan Solusi Apa Saja Yang Diberikan Pada Penerapamn Metode *Role Playing* Berbantuan media visual Dalam Pembelajaran Menulis Narasi siswa kelas VI SD Negeri Wedoro I Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang penerapan metode pembelajaran *role*

playing atau bermain peran dengan media visual dalam pembelajaran teks narasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses kegiatan belajar karena metode ini bersifat atraktif dan tidak membosankan.
- 2) Mengoptimalkan kemampuan imajinasi dan pola berpikir kritis siswa dalam keterampilan menulis narasi.

b. Bagi Guru

- 1) Guru bisa mengetahui metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Guru dapat menggunakan metode ini sebagai salah satu opsi model pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan bentuk pembelajaran yang inovatif.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menarasikan suatu objek pembelajaran

E. Daftar Istilah

1. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan informasi dalam bentuk tulisan yang

terstruktur, jelas, dan sesuai dengan kaidah Bahasa yang berlaku. Ketrampilan ini mencakup aspek kebahasaan, tata tulis, logika berpikir, serta kreativitas dalam Menyusun dan menyampaikan pesan tertulis.

2. Pembelajaran Menulis

Pembelajaran menulis adalah proses pengajaran yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam Menyusun dan menyampaikan cerita secara tertulis. Proses ini mencakup pemahaman terhadap struktur narasi, penggunaan Bahasa yang tepat, dan latihan menulis secara berkelanjutan.

3. Menulis Narasi

Menulis narasi adalah kegiatan menulis yang bertujuan untuk menceritakan suatu rangkaian peristiwa atau pengalaman secara kronologis, baik berdasarkan fakta maupun imajinasi. Tulisan narasi biasanya memiliki unsur, tokoh, latar, alur, dan konflik, serta bertujuan untuk menghibur atau menyampaikan pesan tertentu.

4. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa diberi peran tertentu untuk dimainkan dalam situasi yang disimulasikan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, memperkuat empati, serta melatih kemampuan berfikir kritis, komunikasi, dan kerjasama.

5. Media visual

Media visual adalah alat bantu pembelajaran yang menyampaikan informasi atau pesan melalui indra penglihatan. Contohnya termasuk gambar, foto, grafik, diagram, video, dan slide presentasi. Media ini berfungsi untuk memperjelas konsep, menarik perhatian, serta membantu mempermudah pemahaman materi.