

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Pendidikan tidak bisa dipisahkan dengan manusia, karena sejak lahir manusia sudah mendapatkan pendidikan dari orang tua (Angrayni, 2019: 1).

Permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia sangat kompleks, mulai dari pemerataan pendidikan, biaya yang kurang terjangkau, kurikulum ajar, hingga metode pembelajaran. Pada saat ini mayoritas guru lebih memilih untuk menerapkan sistem pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah, dengan alasan metode tersebut penerapannya mudah untuk diimplementasikan dan tidak memerlukan perangkat tambahan. Salah satu hal terpenting dalam pembelajaran yang efektif, sebaiknya gurumenggunakan model pembelajaran yang bisa dipahami dengan baik oleh siswa, serta bisa mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Khoerunnisa & Aqwal (2020:3) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah rancangan teknis yang dirancang secara sistematis oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan

materi ajar di kelas, yang bertujuan untuk mencapai indikator keberhasilan dalam pembelajaran.

Selain model pembelajaran yang berperan penting dalam tercapainya proses dan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran juga memiliki peran urgensial dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah kegiatan penyampaian dalam kegiatan mengajar yang dilakukan seorang pendidik, untuk mengaplikasikan proses belajar mengajar agar dapat berjalan efektif. Dari adanya beberapa metode pembelajaran yang tersedia, terdapat sebuah metode yang atraktif dan kreatif yang bisa menjadi preferensi guru dalam mengasah pola pikir kritis siswa, metode tersebut adalah metode bermain peran. Penggunaan metode bermain peran bisa menggali potensi peserta didik dalam keterampilan menulis, yaitu dengan cara berimajinasi yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Metode pembelajaran bermain peran adalah metode yang mengajak peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode bermain peran ini menggunakan kreativitas serta ekspresi dari peserta didik dalam melakukan sebuah pembelajaran (Nurhasanah dkk., 2016:613).

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 deskripsi. 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 visual. Visual yang digunakan tenaga pendidik harus disamakan dengan materi ajar yang akan

diajarkan kepada siswa. Media visual ini dapat dipergunakan dalam bidang mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, bisa digunakan untuk menjelaskan suatu objek melalui sebuah visual, seperti contohnya mendeskripsikan keindahan Kota Nganjuk melalui visual/foto-foto wisata yang terdapat di Kota Nganjuk. 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, kemudian guru menjelaskan maksud dan tujuan dari objek yang terdapat pada visual tersebut (Aprinawati, 2017:77).

Dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis deskripsi penggunaan media belum sepenuhnya optimal. Siswa menggunakan imajinasi dan daya ingat untuk mendeskripsikan benda atau tempat yang pernah dilihatnya. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari catatan obeservasi proses pembelajaran dan evaluasi menulis deksripsi. Peserta didik masih mengalami banyak kesulitan dalam mendeskripsikan apa yang ada dalam ingatannya. Hal ini menyebabkan suasana kelas pasif dan membosankan. Jika selama pembelajaran peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, maka hasil yang didapatkan akan sesuai dengan yang diharapkan. Ditambah dengan adanya penggunaan media pembelajaran

Penggunaan metode bermain peran 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 mendeskripsikan topik dari visual tersebut dalam bentuk tulisan. Sehingga penggunaan metode bermain peran 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 bermain peran dengan media visual dalam pembelajaran keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas IV SDN 3 Sonobekel Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

### 1. Kesenjangan pemilihan model/metode

Belum semua guru menggunakan model dan metode pembelajaran yang atraktif dan kreatif yang bisa dipahami dengan baik oleh siswa dan optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mayoritas guru di Indonesia cenderung menerapkan sistem pembelajaran yang konvensional (ceramah) karena mudah diimplementasikan dan tidak memerlukan perangkat tambahan, yang berpotensi mengurangi keefektifan pembelajaran

### 2. Kesulitan keterampilan menulis

Keterampilan menulis diidentifikasi sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa yang paling sulit untuk dipahami atau dikuasai oleh peserta didik. Siswa sering merasa kebingungan saat ingin menulis suatu teks, khususnya deskripsi, karena terbatasnya daya imajinasi yang tidak didukung oleh visual yang kompleks

3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran (termasuk visual) untuk menunjang keterampilan menulis deskripsi belum sepenuhnya optimal dalam pelaksanaan pembelajaran.

4. Kondisi kelas yang pasif

Implementasi pembelajaran menulis deskripsi yang mengandalkan daya ingat/imajinasi siswa tanpa media pendukung menyebabkan suasana kelas pasif dan membosankan.

### **C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya**

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

1. Apa saja perencanaan penerapan metode pembelajaran bermain peran menggunakan media visual dalam pembelajaran keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas IV SDN 3 Sonobekel Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk?
2. Apa saja langkah pelaksanaan penerapan metode pembelajaran bermain peran menggunakan media visual dalam pembelajaran keterampilan menulis

deskripsi pada siswa kelas IV SDN 3 Sonobekel Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk?

3. Sejauh mana penerapan metode pembelajaran bermain peran menggunakan media visual dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN 3 Sonobekel Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka prosedur pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah:

1. Merencanakan (Planning)

- a. Merancang modul ajar yang secara eksplisit memuat langkah-langkah metode bermain peran (memerankan visual) dan penggunaan media visual (foto/gambar) sebagai stimulus.
- b. Menyiapkan instrumen tes dan lembar observasi yang sesuai dengan perbaikan yang akan dilakukan.

2. Melaksanakan (Acting)

- a. Mengimplementasikan modul ajar yang sudah direvisi (berdasarkan hasil refleksi pra-siklus/siklus sebelumnya).
- b. Guru memfasilitasi siswa untuk aktif memerankan objek dari visual dan menuangkannya dalam bentuk tulisan deskripsi.

3. Mengevaluasi (Observing)

- a. Mengumpulkan data hasil tes menulis deskripsi siswa (untuk mengetahui peningkatan hasil).
- b. Mengobservasi aktivitas guru dan siswa selama proses pelaksanaan (untuk mengetahui tingkat keaktifan dan kesesuaian tindakan).

#### 4. Merefleksi (Reflecting)

- a. Menganalisis data hasil tes dan observasi.
- b. Mengidentifikasi kelemahan yang masih muncul dalam proses pembelajaran (misalnya, manajemen waktu yang kurang baik atau kurangnya variasi visual).
- c. Menyusun rencana perbaikan untuk pelaksanaan pada siklus berikutnya sampai indikator kinerja/keberhasilan tercapai

#### **D. Tujuan Penelitian**

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

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan perencanaan metode bermain peran menggunakan media visual dalam pembelajaran keterampilan menulis deskripsi pada siswa Kelas IV SDN 3 Sonobekel Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan implementasi metode bermain peran menggunakan media visual dalam pembelajaran keterampilan menulis deskripsi pada siswa Kelas IV SDN 3 Sonobekel Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan efektivitas penggunaan metode bermain peran menggunakan media visual pada keterampilan menulis deskripsi siswa pada siswa Kelas IV SDN 3 Sonobekel Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk.

## E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

### 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 deskripsi.

### 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.
- 3) Guru bisa menggunakan model pembelajaran ini sebagai bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan pola berpikir dan keterampilan menulis deskripsi.

### 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 mendeskripsikan suatu objek pembelajaran
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar dan kompetensi penulisan siswa dengan membekali keterampilan menulis.

## **F. Definisi Istilah**

### 1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah rangkaian cara atau model pengajaran yang disampaikan pendidik dalam memberikan materi ajar kepada peserta didik. Tujuan metode pembelajaran untuk mengaplikasikan proses belajar mengajar agar dapat berjalan efektif.

### 2. Bermain peran

Bermain peran atau bermain peran merupakan salah satu metode inovatif yang menjadikan pembelajaran menjadi atraktif, yang dilakukan dengan bermain peran. Metode ini dapat meningkatkan minat belajar dan mengeksplorasi potensi dalam berekspresi yang dimiliki siswa

### 3. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang keberhasilan belajar siswa, melalui alat bantu berbentuk foto atau visual.

### 4. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan kemampuan kebahasaan siswa dalam menyatakan gagasan, ide yang diaktualisasikan melalui tulisan.

### 5. Deskripsi

Deskripsi merupakan pemaparan atau penjelasan mengenai suatu objek, tempat, benda yang dideskripsikan secara kompleks