

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat yang dipakai untuk berkomunikasi, dimana cara penyampaian dapat dilakukan langsung melalui lisan maupun pengucapan dari seorang komunikator kepada lawan komunikannya (Wijaya 2011, 2). Bahasa juga digunakan sebagai sarana berinteraksi antar sesama manusia sebagai makhluk sosial. Perkembangan bahasa merupakan aspek penting di dalam perkembangan anak usia dini. Maka dari itu fasilitator yang dalam hal ini sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang peserta didik agar dapat mengembangkan keterampilan berbicara mereka, supaya mereka dapat menyampaikan spontanitas pengetahuan yang dimiliki yang ada dalam pikiran mereka kepada orang lain dengan baik.

Ketika anak mulai masuk sekolah, maka keterampilan bahasa lisan dan keterampilan sosial menjadi salah satu hal penting, karena siswa akan selalu berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain, baik dengan guru-guru maupun dengan teman-teman. Di dalam berkomunikasi, anak-anak tidak hanya harus memiliki kemampuan berbicara, namun juga harus memiliki kemampuan untuk menerima informasi dan juga mengolahnya sehingga mereka mengetahui apa yang diterimanya tersebut. Didalam kegiatan belajar-mengajar di lingkungan sekolah, anak didik tidak lagi menggunakan bahasa ibu mereka, maka dari itu anak didik harus mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dengan pelafalan yang benar.

Pada anak usia tujuh tahun, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif Piaget anak didik ini termasuk dalam tahap pra-operasional. Dimana di tahap ini anak didik sudah mulai bersosialisasi dengan orang lain, bercakap-cakap dan bercerita serta bermain dengan teman-temannya. Mereka juga sudah bisa menyampaikan keinginan atau pendapatnya dengan jelas. Di usia dini pertumbuhan anak berkembang secara cepat. Perkembangan merupakan proses pasti yang akan dilalui setiap individu. Perkembangan merupakan proses kualitatif yang selalu berhubungan dengan kematangan individu melalui perubahan bersifat progresif dan sistematis selama hidup manusia. Oleh karena itu, bimbingan dari orang tua, keluarga, guru dan lingkungan sangat baik dan diperlukan. Aspek - aspek yang diperlukan untuk perkembangan anak ialah aspek Moral-agama, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif dan seni karena perkembangan ini akan membantu anak dalam perkembangan selanjutnya.

Perkembangan kreativitas anak dalam belajar dimulai dari usia dini yang menjadikan keluarga menjadi lingkungan pendidikan pertama dan pendidikan prasekolah. Salah satu tahapan awal yang dibutuhkan ialah mengenal bagaimana menggunakan bahasa dalam berkomunikasi dengan orang sekitar. Tidak semua keluarga memiliki bahasa ibu yang sama. sebagaimana warga negara Indonesia yang bertempat-tinggal dan berkembang di Indonesia, setiap individu wajib mengetahui bahasa Indonesia. Usia 7 tahun merupakan usia matang bagi anak untuk mulai mendalami secara sempurna penggunaan bahasa Indonesia secara terstruktur. Anak harus berkembang dengan mengetahui dan mampu memilah struktur kalimat dalam penggunaan bahasa. Dimulai dari subjek kemudian di dampingi dengan

predikat dan objek sehingga anak mampu menyampaikan bahasa dengan kalimat yang sempurna.

Di Sekolah XYZ Medan kenyataannya anak didik memiliki keterampilan bahasa lisan yang kurang sehingga peserta didik juga belum mampu bersosialisasi secara bebas dengan teman-teman lainnya dikarenakan perbedaan bahasa ibu yang dimiliki. Peserta didik memiliki latar belakang etnik berbeda dengan bahasa ibu yang berbeda yaitu Bahasa Batak Toba, Batak Karo, Jawa, Padang, Mandarin, Hokkien, dan Nias. Sehingga, bahasa Indonesia menjadi faktor yang diperlukan dalam kehidupan sosial anak didik. Dikarenakan anak sudah merasa nyaman dengan bahasa ibu mereka maka perlu ditingkatkan motivasi belajar agar peserta didik mau mengejar perkembangan bahasa lisan mereka.

Piaget mendefinisikan bermain peran sebagai asimilasi, atau upaya anak untuk membuat rangsangan lingkungan sesuai dengan konsepnya. Teori Piagetian berpendapat bahwa bermain peran, dengan dalam dan dari dirinya sendiri, tidak serta merta menghasilkan pembentukan struktur kognitif baru. Piaget juga menyatakan bahwa bermain peran memang dapat membuat anak senang sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, kemudian dititik yang sama memungkinkan anak didik untuk mempraktekkan sesuatu yang ingin dipelajari dalam hal ini yaitu bahasa Indonesia. Vygotsky percaya bahwa asal-usul imajinasi kreatif terletak pada permainan anak-anak. Bermain peran dipahami sebagai tindakan kreatif yang merekonstruksi, menyesuaikan, dan mengubah pengalaman manusia untuk menghasilkan realitas baru. Permainan imajinatif disajikan sebagai bagian integral dari mengalami dunia dari perspektif yang baru dan beragam. Jeanne Ellis Ormrod dalam bukunya *educational psychology* mengartikan

keuntungan khusus dari simulasi adalah bahwa mereka dapat dirancang dengan cara yang menjaga beban kognitif siswa dalam batas yang wajar dan secara memadai merencanakan upaya siswa. “Simulasi semacam itu seringkali memotivasi dan menantang, dengan demikian menjaga siswa tetap pada tugas untuk waktu yang lama dan secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan penalaran dan pemecahan masalah siswa” (Ormrod 2017, 101)

John Santrock dalam bukunya *Educational Psychology* menemukan bagaimana bermain peran mempengaruhi cara siswa belajar dari teks ilmiah dan bagaimana siswa dapat belajar memecahkan masalah dari bermain peran (Santrock 2011, 130). Di era millenials peserta didik lebih antusias untuk menerima informasi secara praktek. Bermain peran dapat menjadi subjek teori yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bermain peran dapat membantu peserta didik dalam menangani masalah interpersonal yang berulang dan membangun sebuah situasi dramatis yang mengatur panggung konflik dengan bertanya kepada murid-muridnya untuk memainkan berbagai bagian-bagian karakter.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut hasil observasi yang dilakukan di Sekolah XYZ Medan terlihat bahwa peserta didik kelas 1 SD di Sekolah XYZ Medan memiliki keterampilan bahasa lisan yang masih rendah, terlihat dari bagaimana mereka minim dalam berinteraksi dengan teman sekelas karena memiliki latar belakang bahasa ibu yang berbeda sehingga siswa terlihat ragu untuk berkomunikasi dengan teman lainnya.

Dari analisa yang dijelaskan diatas, terdapat beberapa permasalahan yaitu Pertama, siswa memiliki kemampuan bahasa lisan yang masih rendah dilihat dari

kemampuan berbicara siswa. Kedua, kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang masih rendah dilihat dari komunikasi 2 arah. Ketiga, siswa masih susah untuk diajak bekerja sama dalam kelompok dilihat dari lambannya siswa dalam bersosialisasi. Keempat, siswa sering menunjukkan rasa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dilihat dari berubahnya paras wajah siswa pada saat pergantian mata pelajaran. Kelima, siswa mudah menyerah ketika mengalami kesulitan. Keenam, siswa mudah putus asa terlihat dari mudahnya mengeluh disaat belajar. Ketujuh, siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung tidak mau bertanya apabila mengalami kesulitan.

Melalui penelitian yang akan dilakukan ini, peneliti tertarik untuk mengetahui perbedaan yang ada dalam keterampilan bahasa lisan siswa, keterampilan sosial siswa, dan juga motivasi belajar, khususnya bagi siswa kelas 1 SD di Sekolah XYZ Medan sebelum maupun sesudah penerapan dari model pembelajaran dengan bermain peran.

1.3 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan dalam penelitian yang akan dilakukan ialah siswa kelas 1 SD di XYZ Medan dan berfokus pada model pembelajaran bermain peran, keterampilan bahasa lisan, keterampilan sosial, serta motivasi belajar, dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan bahasa lisan siswa sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran bermain peran?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran bermain peran?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi siswa sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran bermain peran?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengukur perbedaan dari keterampilan bahasa lisan siswa sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran bermain peran.
2. Mengukur perbedaan dari keterampilan sosial siswa sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran bermain peran.
3. Mengukur perbedaan dari motivasi belajar siswa sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran bermain peran.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan mampu memberikan berbagai manfaat bagi banyak pihak, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi pendidik dan pengajaran khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia mengenai penerapan terhadap model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan keterampilan bahasa lisan siswa, keterampilan sosial, dan juga peningkatan motivasi belajar siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menjadi salah satu sumber referensi dalam pengembangan hasil penelitian lainnya serta menjadi sumber pembelajaran bagi pembaca.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian yang dilakukan peneliti ini agar mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan untuk meningkatkan mutu pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berikut adalah beberapa manfaat praktis dari penelitian ini:

1. Membantu guru dalam menyeleksi dan mengaplikasikan model pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Sebagai referensi untuk pihak sekolah yang dapat digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I, latar belakang penelitian yaitu menjelaskan bahwa berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti masih terdapat banyak siswa kelas 1 SD XYZ di Medan yang memiliki keterampilan bahasa lisan, keterampilan sosial, dan motivasi belajar yang rendah dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk itu penelitian ini dilakukan dengan merancang desain pembelajaran yaitu model pembelajaran bermain peran sebagai pendekatan yang diberikan di kelas. Dari masalah tersebut dirumuskan empat rumusan masalah penelitian yaitu (1) apakah terdapat perbedaan keterampilan bahasa lisan anak didik sebelum maupun sesudah penerapan dari model pembelajaran bermain peran; (2) apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa sebelum maupun sesudah penerapan dari model pembelajaran bermain peran; (3) apakah terdapat perbedaan motivasi siswa sebelum maupun sesudah penerapan dari model pembelajaran bermain peran.

Bab II, menjelaskan mengenai teori relevan yang mendukung dan menjadi landasan dalam penelitian yang dilakukan ini. Teori yang disisipkan berisi tentang variabel masing-masing yang digunakan, baik dengan variabel independen yaitu model pembelajaran bermain peran maupun variabel dependen yaitu keterampilan bahasa lisan, keterampilan sosial, dan motivasi belajar siswa, sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan baik. Pada bab dua ini juga menyajikan hipotesis penelitian dan kerangka penelitian yang dilakukan.

Bab III, menjelaskan dan menguraikan tentang metode penelitian yang dilakukan, termasuk rancangan penelitian, tempat, waktu, dan subyek penelitian, prosedur penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, analisis data, uji instrumen, dan teknik analisis data.

Bab IV, menjelaskan tentang analisa dari data-data dan pemecahan masalahnya didalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui data yang dikumpulkan dari hasil penelitian. Setelah mendapatkan data, kemudian dilakukan pengolahan terhadap variabel yang digunakan, sehingga dapat diketahui temuan-temuan dari penelitian yang dilakukan sampai kepada pembahasan.

Bab V, menjelaskan secara rinci tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti.

