

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia yang memiliki peran penting dalam menyatukan ragam budaya dan bahasa yang terdapat di negara Indonesia. Salah satu peran bahasa Indonesia secara nasional adalah sebagai bahasa persatuan bangsa. Dalam bidang edukasi bahasa Indonesia memiliki andil sebagai salah satu mata pelajaran utama dalam institusi pendidikan negeri maupun swasta. Namun seiring dengan semakin berkembangnya institusi pendidikan yang memiliki visi global sehingga banyak institusi-institusi pendidikan swasta yang metode nasional, nasional plus dan internasional yang menjadikan bahasa Inggris sebagai kata pengantar hampir di seluruh mata pelajaran.

Bahasa Indonesia secara perlahan mengalami pergeseran perannya, banyak ditemukan peserta didik di sekolah bertaraf internasional mereka lebih nyaman dan fasih menggunakan bahasa Inggris serta melupakan bahasa negaranya sendiri yaitu bahasa Indonesia. Sehingga ketika mereka menghadapi mata pelajaran bahasa Indonesia, mereka mengalami kendala kemampuan berbahasa Indonesia. Kemampuan berbahasa sendiri mencakup membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Pada saat kemampuan berbahasa ini tidak dimiliki dan ditanamkan pada tahapan – tahapan yang seharusnya, maka peserta didik akan menemui kesulitan di setiap jenjang berikutnya dan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial. Hal ini menjadi fokus peneliti untuk memperkuat pondasi utama pada tahapan awal peserta didik terlebih pondasi membaca, menulis, dan berbicara dalam berbahasa Indonesia.

Salah satu upaya untuk membuat pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif untuk mencapai menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, mengintegrasikan berbagai komponen kemampuan berbahasa yang mencakup kemampuan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Metode gamifikasi yang merupakan metode pembelajaran dengan

mengintegrasikan bentuk permainan dapat menjadi alternatif untuk digunakan. Sebuah jurnal penelitian berpendapat bahwa, gamifikasi memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menunjukkan berbagai level mengenai pengalaman belajar peserta didik, misalkan meningkatkan keterlibatan membaca peserta didik (Alsawaier, 2018). Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat mendorong tenaga pendidik untuk mendesain pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia.

Sekolah XYZ di Tangerang merupakan sekolah dengan metode belajar trilingual dengan menggunakan tiga bahasa yaitu Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Mandarin. Pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas I sekolah dasar memiliki durasi pertemuan sebanyak seminggu dua kali. Durasi pertemuan ini lebih sedikit dibandingkan dengan mata pelajaran bahasa yang lain. Proses belajar mengajar di dalam kelas memberi kontribusi dalam terbangunnya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik. Hal ini mengindikasikan bahwa interaksi di dalam proses belajar mengajar memiliki peranan penting dalam kemampuan berbahasa peserta didik.

Selama proses belajar mengajar, peneliti mendapati peserta didik memiliki kendala dalam membaca. Misalkan mengeja huruf dalam bahasa Inggris pada saat membaca kata - kata dalam bahasa Indonesia dan menuliskan huruf vokal dalam bahasa Inggris kedalam sebuah kata bahasa Indonesia contoh: padi, maka dituliskan "padee". Hal ini dikarenakan, beberapa dari peserta didik memiliki pemahaman bunyi kata "ee" dalam bahasa Inggris adalah "*long vowel*" sehingga peserta didik mengaplikasikan pemahaman penulisan dalam bahasa Indonesia.

Selain itu kemampuan peserta didik di dalam memahami bahasa Indonesia juga menjadi sorotan peneliti. Faktor eksternal yang membuat peserta didik mengalami kendala dalam menguasai kemampuan berbahasa dikarenakan dalam tahapan jenjang pendidikan mereka tercampur dalam mempelajari tiga bahasa dalam kurun waktu yang bersamaan. Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang memiliki kemiripan baik dalam membaca, bentuk huruf dan bunyi huruf menjadi salah satu faktor utama dalam membaca dan memahami bahasa Indonesia. Hal ini mengakibatkan kebingungan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia apabila mereka tidak memiliki pondasi yang kuat.

Faktor eksternal lainnya yang ditemukan peneliti dimana peserta didik mengalami kendala kemampuan berbahasa dalam bahasa Indonesia adalah kurikulum sekolah yang mengedepankan kemampuan membaca dalam bahasa Inggris. Hal ini diimbangi dengan setiap tes baik secara lisan dan tertulis menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Inggris, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kewiraswastaan, Pendidikan Agama, dan lain sebagainya yang secara tidak langsung kemampuan membaca dalam bahasa Indonesia tidak terasah sebagaimana mestinya.

Masalah terakhir yang ditemukan adalah kemampuan berbahasa dalam bahasa Indonesia. Peneliti mendapati peserta didik menggabungkan bahasa Inggris saat berbicara dalam bahasa Indonesia. Didapatinya peserta didik memahami pertanyaan atau kalimat dalam bahasa Inggris yang dilontarkan, namun tidak mengerti artinya dalam bahasa Indonesia sehingga mereka menjawabnya dalam bahasa Inggris atau bahkan mereka menjawab pertanyaan tersebut dengan bahasa tubuh mereka. Hal ini dikarenakan keterbatasan kosakata dan pemahaman peserta didik dalam berbahasa Indonesia sehingga mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalam menuangkannya secara verbal. Penyebab keterbatasan kosakata bisa diakibatkan oleh faktor eksternal dimana lingkungan peserta didik selama beraktivitas di sekolah bahkan di rumah seringkali ditemukan mereka berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Peneliti menganalisis hasil belajar peserta didik yang didapati dari beberapa performa harian selama satu bulan. Hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar kelas satu di sekolah XYZ dalam kemampuan membaca, menulis, dalam bahasa Indonesia di dalam kelas terdapat pada performa harian yang diujikan dalam bentuk ujian tertulis. Ujian tertulis ini untuk mengukur kemampuan dasar peserta didik dalam bidang kemampuan membaca dan menulis dengan nilai Ketuntasan Minimal (KKM) <70. Hasil belajar tersebut disajikan dalam tabel 1.1.

Tabel 1.1 : Hasil Belajar Performa Harian

Nilai	Performa Harian 1	Peforma Harian 2	Peforma Harian 3
Kurang Baik (0 – 35)	2 anak	0 anak	2 anak
Cukup Baik (36 – 70)	7 anak	9 anak	10 anak
Baik (71 – 85)	3 anak	6 anak	6 anak
Sangat Baik (85 – 100)	9 anak	6 anak	5 anak

Dari tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa pada tahap pertama, terdapat 9 peserta didik yang tidak lulus KKM dari 21 peserta didik. Pada tahap kedua, terdapat 5 peserta didik yang tidak lulus KKM dari 21 peserta didik. Pada tahap ketiga, terdapat 10 peserta didik yang tidak lulus KKM dari 21 peserta. Ketiga tahapan ujian observasi tersebut, sudah mengikuti materi pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Sehingga tingkat kesulitannya juga sudah menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Dan dari ke 3 tahap tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik kelas satu sekolah dasar internasional tersebut di bawah standar kelulusan. (Lampiran A)

Peneliti memiliki kesimpulan bahwa, tingkat ketidaklulusan yang tinggi ini harus segera diatasi agar tidak berdampak lebih jauh kedepannya bagi peserta didik. Ketidaklulusan peserta didik bukan hanya didasari oleh faktor internal, melainkan juga oleh faktor eksternal.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti menemukan kurangnya desain pembelajaran yang menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap kemampuan membaca, menulis dan berbicara dalam bahasa Indonesia peserta didik. Dengan adanya permasalahan yang dihadapi, diperlukan jalan keluar untuk melakukan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan yaitu desain pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Untuk itu penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode pembelajaran gamifikasi pada kegiatan pembelajaran yang menyangkut kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia di dalam kelas peserta didik sekolah dasar kelas satu di sekolah XYZ. Dengan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi, peneliti berharap kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dimana peserta didik mendapatkan pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan pembelajaran aktif sehingga kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia tercapai dengan baik. Dalam penelitian ini diharapkan dengan pembelajaran melalui metode gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Kemampuan Bahasa Indonesia yang mencakup membaca, menulis dan berbicara merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikan. Peneliti juga memiliki hipotesis terkait faktor - faktor penting yang perlu diperhatikan pada peserta didik, yaitu :

1. Tingkat kelulusan peserta didik dalam aspek kemampuan berbahasa Indonesia yang masih rendah yaitu 11 dari 21 peserta didik sebagaimana data yang didapatkan dalam ujian tertulis.

2. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional yang berpusat pada guru dan metode pembelajaran kurang bervariasi seperti metode ceramah, sehingga dibutuhkan metode pembelajaran lain yang lebih menyenangkan dan meningkatkan

kemampuan berbahasa peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada pelaksanaan metode pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik mencakup membaca, menulis, dan berbicara peserta didik kelas satu sekolah dasar dalam bahasa Indonesia melalui metode pembelajaran gamifikasi.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan metode pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan membaca Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas 1 SD dengan metode pembelajaran gamifikasi di kelas satu SD XYZ?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan menulis Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas 1 SD dengan metode pembelajaran gamifikasi di kelas satu SD XYZ?
4. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berbicara dalam Bahasa Indonesia dengan metode pembelajaran gamifikasi di kelas satu SD XYZ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian, maka tujuan adalah untuk menganalisis:

1. Pelaksanaan metode pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas satu SD XYZ?
2. Peningkatan perkembangan kemampuan membaca Bahasa Indonesia menggunakan metode pembelajaran gamifikasi di kelas satu Sekolah Dasar XYZ.

3. Peningkatkan perkembangan kemampuan menulis Bahasa Indonesia menggunakan metode pembelajaran gamifikasi di kelas satu Sekolah Dasar XYZ.
4. Peningkatkan perkembangan kemampuan berbicara dalam Bahasa Indonesia menggunakan metode pembelajaran gamifikasi di kelas satu Sekolah Dasar XYZ.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan untuk memberi kontribusi, tidak hanya sebatas pada kepentingan peneliti, namun diharapkan dapat memberi kontribusi kepada berbagai pihak dalam bidang pendidikan sekolah dasar.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi dalam meningkatkan kajian teori dalam bidang pendidikan dan dapat menambah lebih banyak lagi hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara dalam bahasa Indonesia melalui metode gamifikasi dalam berbagai bidang. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat memberi andil sebagai bahan rujukan dalam mengadakan penelitian lainnya yang memiliki keterkaitan variabel sehingga dapat menjadi sumber informasi yang memberi wawasan yang lebih luas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Salah satu manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk menggunakan dan mengadaptasi metode pembelajaran gamifikasi guna meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara siswa dalam bahasa Indonesia. Manfaat praktis yang lainnya adalah melalui metode yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dapat terbentuk, sehingga memiliki manfaat untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan kemampuan literasi membaca, menulis, dan berbicara Bahasa Indonesia.

1.7 Sistematika Penelitian

Dalam penelitian ini sistematika penelitian terdiri dari lima bab yang didalamnya terdapat rincian secara detail.

Bab pertama, penulis menjelaskan beberapa hal utama yang melatarbelakangi penelitian ini, berupa identifikasi masalah, rumusan masalah berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, diikuti oleh tujuan masalah dan diakhiri dengan manfaat penelitian.

Bab kedua menjelaskan landasan teori yang berhubungan dengan variabel- variabel dalam penelitian. Kajian teori yang digunakan menjelaskan teori mengenai kemampuan berbahasa Indonesia yang mencakup kemampuan membaca, menulis dan berbicara. Selanjutnya dijelaskan tentang metode pembelajaran gamifikasi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Bahasan terakhir dalam bab ini adalah kerangka berpikir serta hipotesis penelitian yang dipaparkan secara terperinci.

Bab ketiga berisi penjelasan tentang metodologi penelitian. Bab ini menguraikan struktur serta tahapan – tahapan penelitian untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang telah diperoleh. Subjek penelitian juga dijelaskan secara terperinci dalam bab ini.

Bab keempat berisi jawaban dan penjelasan tentang rumusan masalah yang terdapat dalam bab satu. Jawaban yang berhubungan dengan rumusan masalah dijabarkan dan diuraikan hasil penelitian. Bab ini juga mendeskripsikan tentang hasil data yang telah didapatkan dari subjek penelitian. Data tersebut akan diinterpretasikan dengan variabel – variabel penelitian dan mengintegrasikannya dengan landasan teori yang digunakan.

Bab kelima berisi kesimpulan dan saran yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai penutup tesis ini.