

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia kini telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Pendidikan merupakan suatu proses dalam langkah mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat, aktif, dan tanggap dalam kehidupan bermasyarakat.

Bahasa adalah alat untuk melakukan komunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Sedangkan pengertian bahasa menurut Wibowo (2001:19) menyatakan “Bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.”

Pembelajaran bahasa diharapkan mampu membantu siswa dalam mengenal dirinya, budayanya serta budaya orang lain. Pembelajaran bahasa juga dapat membantu siswa dalam memberikan gagasan (pendapat), pikiran serta menggunakan kemampuan analistis, dan imajinasi yang ada di dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan yakni keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Dari keempat keterampilan ini keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek dalam berbahasa karena berbicara memiliki peranan yang sangat penting dalam melahirkan generasi muda di masa yang akan datang yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya. Dalam sehari-hari pun sebagian besar waktu yang kita miliki digunakan untuk berbicara dan menyimak.

Berbicara merupakan alat komunikasi lisan yang digunakan oleh seseorang dalam menyampaikan pendapat, gagasan, ataupun idenya kepada orang lain. Sebagai penyimak/pendengar. Karena itu berbicara sangat erat hubungannya dengan menyimak karena merupakan komunikasi dua arah yang dilakukan secara langsung. Berbicara sangat perlu diajarkan kepada siswa/peserta didik karena memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan didalam pengungkapan ide, pikiran, gagasan, pengalaman agar dapat disampaikan kepada orang lain. Berikut ini adalah pengertian berbicara menurut Tarigan (2013:15) “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian.”

Menyimak juga sangat perlu diajarkan kepada siswa karena menyimak erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari lewat menyimak kita bisa menerima dan menyampaikan informasi yang didapat dari orang lain dan kita bisa menyampaikan kembali kepada yang lainnya, oleh karena itu menyimak sangatlah penting diajarkan pada siswa SD.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melakukan berbagai kegiatan. Orang yang berasal dari suku Banjar, sunda, Bali, Batak, Minang, Bugis, dan Dayak kalau ke Jakarta tidak harus menggunakan bahasa Betawi, Bahasa Indonesia yang berasal dari bahasa Melayu ini dapat mempermudah kita untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman-teman dari daerah lain. Dapat dibayangkan apabila kita tidak memiliki kemampuan berbahasa kita tidak dapat mengungkapkan pikiran tidak dapat mengekspresikan perasaan dan tidak dapat melaporkan fakta yang kita amati dalam kehidupan sehari-hari, untuk mengembangkan kecakapan berbahasa ini dapat dilakukan melalui pendidikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Selain itu diharapkan dalam pencapaian pembelajaran Bahasa Indonesia siswa bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari oleh karena itu dibutuhkan teknik yang cocok agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih diingat siswa .

Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Cibabat Mandiri 4 Kota Cimahi. Dipilihnya

karena sesuai oleh kriteria SD yang dibutuhkan. Ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV guru tersebut mengatakan bahwa kemampuan berbicara siswa yang kurang baik dan hasil prestasi belajar yang ingin dicapai tidak mencapai nilai rata-rata kelulusan. Salah satu yang terkendala dalam pengembangan keterampilan berbicara pada siswa SD adalah tutur kata bahasa siswa yang saat ini dirasa kurang baik serta kurangnya siswa mengekspresikan perasaan dan mengungkapkan isi pikirannya.

Penulis mengajukan suatu tindakan untuk menerapkan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa. Proses *Role Playing* ini memberi contoh kehidupan yang berguna bagi siswa yang berpengaruh pada sikap, nilai dan prestasinya.

Penggunaan teknik bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di lapangan karena teknik bermain peran (*role play*) bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, metode ini dapat melatih siswa untuk berbicara dengan cara yang menyenangkan. Pendapat lain yang muncul mengenai model pembelajaran *role playing* Miftahul A'la (2011:49) menyatakan model pembelajaran *role playing* adalah cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa.

Role Playing (Bermain Peran) sebagai satu atau teknik sungguh besar peranannya, sebab dengan teknik ini disamping pengangkatan suatu keadaan atau kejadian ke dalam ruang kelas juga sebagai perasaan, keadaan dan perbuatan dari pada hal tersebut akan turut dirasakan atau dialami oleh siswa sebagai pelakunya.

Salah satu keunggulan metode bermain peran ini adalah siswa dapat merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung, karena kadang-kadang banyak peristiwa psikologis dan sosial yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Oleh karena itu perlu didramatiskan dan siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa psikologis atau sosial tersebut.

Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan metode teknik *Role Playing* penyerapan suatu materi oleh siswa sebesar 90%, dan hal tersebut tentunya membawa dampak positif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif berekspresi dalam memerankan peran dan ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa pun seolah-olah berimajinasi membayangkan bermain drama layaknya di kehidupan nyata, agar siswa bisa mengaplikasikan pengalaman pembelajarannya pada kehidupan nyata.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru sebagai pengembang kurikulum dan ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan, dituntut memiliki kecakapan dasar profesional kependidikan. Kehandalan guru dalam mengemban tugas profesional kependidikan khususnya dalam program pendidikan Bahasa Indonesia, akan menentukan proses dan hasil pembelajaran yang menjadi tujuan mulai dari merencanakan, mengelola dan menilai hingga merefleksi hasil yang dicapai dalam suatu proses berkelanjutan untuk kepentingan perbaikan yang diharapkan sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Permasalahan yang terdapat di sekolah SD Negeri Cibabat Mandiri 4 Kota Cimahi yang akan menjadi tempat penelitian, guru masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru

sehingga tidak ada keaktifan dari siswa. Dengan demikian, siswa merasa bosan dan cenderung berperilaku yang tidak terkendali seperti mengobrol dengan teman sebangkunya, bermain-main pada saat menerangkan. Dengan keadaan seperti itu sulit bagi guru untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menerapkan teknik *Role Playing* ini untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Cibabat Mandiri 4 Kota Cimahi, dengan mengadakan penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Menyampaikan Pesan melalui Telepon dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SD”

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cibabat 4 Kota Cimahi Tahun Pelajaran 2015/2016 karena dinilai termasuk pada kriteria yang cocok untuk dijadikan Penelitian Tindakan Kelas guna untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Metode yang digunakan guru di kelas kurang bervariasi.

3. Guru kurang memberikan motivasi belajar kepada siswa.
4. Hasil belajar siswa tidak sesuai dengan pencapaian kompetensi yang ditentukan.

Dari masalah yang telah ditemukan dari hasil pengamatan peneliti maka dinilainya sangat perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas supaya kemampuan berbicara dan hasil belajar siswa meningkat serta diharapkan dapat memotivasi siswa supaya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan dapat memperbaiki pola berbahasa siswa yang dirasa kini keluar dari aturan-aturan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Siswa diharapkan bisa menerapkan kebiasaan cara menyampaikan pesan dengan bahasa yang sopan dan santun.

C. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Setelah mengkaji dan meneliti dari situasi keadaan siswa juga dari berbagai macam kendala dalam kegiatan pembelajaran yang telah di temukan dan diuraikan di latar belakang penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan pesan melalui telepon pada siswa kelas IV SDN Cibabat Mandiri 4 Kota Cimahi?
2. Bagaimanakah menggunakan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan pesan melalui telepon pada siswa kelas IV SD?
3. Apakah penggunaan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD?

4. Apakah dengan menggunakan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN Cibabat Mandiri 4?

2. Batasan Masalah

Memperhatikan hasil diidentifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diutarakan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Cibabat Mandiri 4 Kota Cimahi tahun pelajaran 2015/2016.
2. Dari sekian banyak pokok bahasan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dalam penelitian ini hanya mengkaji atau menelaah pembelajaran pada pokok bahasan mengenai penggunaan metode *Role Playing* dalam materi menyampaikan pesan melalui telepon.
3. Model pembelajaran yang digunakan pada kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah teknik *Role Playing*.
4. Penggunaan Teknik *Role Playing* guna untuk meningkatkan Hasil belajar dan Keaktifan siswa.

Dari sekian banyaknya permasalahan yang telah didapatkan dan peneliti telah membatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Pembatasan masalah merupakan proses eliminasi dari masalah-masalah yang banyak ditemukan oleh peneliti dalam indentifikasi masalah dan faktor penyebab permasalahan muncul. Maka dari itu peneliti telah membatasi permasalahan seperti yang telah terlampir

di atas dan agar peneliti dapat mencari jawaban atas permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan peneliti. Sehubungan dengan itu batasan masalah dilakukan agar pembahasan penelitian tidak meluas.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Peneliti telah mengkaji tujuan dari penelitian yang akan diteliti adapun tujuan umum dari penelitian tindakan kelas ini adalah ingin menerapkan teknik pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan pesan melalui telepon dan meningkatkan hasil belajar pada siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam materi menyampaikan pesan melalui telepon pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Cibabat Mandiri 4 Kota Cimahi.

2. Tujuan Khusus

Setelah merumuskan masalah-masalah yang telah dikaji oleh peneliti tentunya penelitian ini memiliki tujuan. Peneliti pun telah menemukan tujuan dari penelitian kali ini, khusus yang hendak dicapai dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran yang menggunakan model *Role Playing* yang dipersiapkan secara matang, siswa akan mudah bercerita dan mengekspresikan perasaannya.
2. Mengetahui kemampuan siswa dalam menyampaikan pesan dan mengekspresikan perasaan serta mengemukakan pendapat dan ide-idenya.
3. Mengukur keefektifan model yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.

4. Mengukur keberhasilan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini selain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengalaman yang berharga dan bermakna dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan teknik *Role Playing*, serta akan mampu menambah wawasan, lebih mengerti dan memahami penerapan teori-teori yang telah didapat selama proses pembelajaran dan penelitian yang dilakukan, dan memahami keterhubungan antar teori dengan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternative bahan, media, metode atau model pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
2. Dapat memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan mengenai model, metode, sumber belajar dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Mengembangkan kreatifitas guru menggunakan berbagai sumber belajar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

4. Dapat meningkatkan pencapaian aktivitas dan hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi berkomunikasi.

b. Bagi Siswa

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Meningkatkan sikap mental dan rasa percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan tugas dari guru yang nantinya berguna bagi peserta didik.
3. Memberikan suasana baru bagi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat menuangkan dan mengembangkan pemikirannya dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
4. Menumbuhkan persepsi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bukanlah pelajaran yang sulit dan membosankan.
5. Hasil penelitian ini dapat diharapkan akan meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada bercerita dongeng dengan memanfaatkan model pembelajaran *Role Playing* sebagai pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

1. Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ditingkat pendidikan.
2. Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut khususnya pada kelas yang diteliti.
3. Menghasilkan berbagai teknik pembelajaran yang aktif dan kreatif.
4. Membantu sekolah untuk menjadi lebih berkembang.

5. Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran pada sekolah yang diadakan penelitian.

d. Bagi Peneliti

1. Dapat dijadikan bahan pengalaman yang berharga dalam pemanfaatan model pembelajaran *Role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar dan mengetahui tingkat keberhasilan tersebut dalam penelitian.
2. Sebagai bahan informasi tentang pemanfaatan model pembelajaran *Role Playing* khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

F. Definisi Operasional

Menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat pada variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut :

1. Peningkatan adalah suatu gambaran siswa untuk meningkatkan kemampuan dirinya yang belum memahami materi yang disampaikan agar menjadi lebih baik .
2. Kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental berpikir, menalar, dan memecahkan masalah.
3. Berbicara merupakan alat komunikasi lisan yang digunakan oleh seseorang dalam menyampaikan pendapat, gagasan, ataupun idenya kepada orang lain.
4. Model pembelajaran adalah prosedur atau cara dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

5. *Role Playing* (Bermain) peran adalah media yang berharga untuk terciptanya situasi kehidupan nyata. Media ini menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk berimajinasi, bereksperimen dengan perilaku dan keterampilan baru.

G. Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Struktur organisasi ini mengacu pada pedoman panduan proposal skripsi dan jurnal ilmiah Universitas Pasundan tahun 2015. Adapun sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan

Pada bab 1 ini berisi dari uraian pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi.

BAB II Kajian Teoretis

Berisikan kajian teori yang berfungsi sebagai landasan teori yang digunakan peneliti untuk membahas dan meneliti masalah yang dibahas oleh peneliti. Hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian. Kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yaitu rangkaian kegiatan penelitian, pendekatan yang dipilih oleh peneliti. Subjek dan objek penelitian, operasionalisasi variabel, rancangan pengumpulan data dan instrument serta rancangan analisis data. Pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan

terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV ini terdiri dari deskripsi profil subjek dan objek penelitian serta hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang dapat dijelaskan pada profil subjek dan objek penelitian serta hasil Penelitian dan Pembahasan esensi dari bagian ini adalah uraian tentang data yang terkumpul dari hasil pengolahan data serta analisis terhadap kondisi dan hasil pengelolaan data.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab V ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang merupakan kondisi hasil penelitian yang merupakan jawaban dari setiap tujuan penelitian dan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengunatentang tidak lanjut dan masukan.

Pada srtuktur organisasi skripsi merupakan gambaran dari susunan skripsi yang terdiri dari V bab. Setiap bab terdiri dari beberapa subbab yang pada akhirnya tersusun sesuai dengan struktur organisasi penulisan skripsi.