

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masih rendahnya kualitas pendidikan. Hal tersebut disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Siswa dipaksa mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran di kelas adalah salah satu tahap yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa.

Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar. Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Belajar sebagai suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Belajar dapat membawa perubahan, dan perubahan itu pada pokoknya adalah diperoleh kecakapan baru melalui suatu usaha. Dalam pembelajaran sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik,

sosial, maupun psikis dalam memahami konsep. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan metode yang membuat siswa banyak beraktifitas.

Dengan banyaknya aktifitas yang dilakukan, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang dan antusias siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman konsep semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat. Tidak ada metode pembelajaran yang paling sesuai dalam proses pembelajaran IPS, karena tiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Metode pembelajaran yang dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat antara lain adalah metode bermain peran atau *role playing*.

Prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi dari bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata. Maksudnya, proses belajar mengajar dapat membawa perubahan pada diri anak dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi khusus. Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan bahan yang abstrak menjadi realistik (Nana Sudjana 2014, hlm. 8).

Pentingnya pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sudah tidak dapat diragukan lagi, mengingat bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional Negara Republik Indonesia, juga sebagai bahasa persatuan. Selain itu, bahasa Indonesia sangat mudah dipelajari dari mulai usia dini sampai orang dewasa.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra

Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, dan gagasan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan bahasa yaitu (1) mendengarkan atau menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, (4) menulis. Dalam pelaksanaan pembelajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut seharusnya mendapat porsi yang seimbang dan dilaksanakan secara terpadu. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu unit yang berurutan yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain (Tarigan 2008, hlm. 8).

Kondisi umum di lapangan khususnya di SDN Sukajadi 1 pada tanggal 10 mei 2015 menyatakan, bahwa kualitas guru juga rendah. Para pendidik tidak sedikit yang tidak mengerti apa yang diajarkannya. Anak didik tidak dituntun untuk berpikir realistik tetapi lebih menekankan pada aspek hapalan. Kemudian dalam menyampaikan materi guru tidak menarik perhatian siswa, sehingga siswa jenuh dengan materi yang diajarkan, dan guru kurang dapat memotivasi siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang dari nilai KKM.

Adapun masalah yang terjadi di kelas IV SDN Sukajadi 1 Lemahsugih yaitu kebiasaan tidur di kelas dan ngobrol dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Dengan adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan yang ada di SDN Sukajadi 1 Lemahsugih tersebut maka perlu adanya cara agar situasi

dan kondisi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi menyenangkan, motivasi siswa tumbuh, hasil belajar meningkat.

Penulis menyimpulkan hal tersebut disebabkan karena pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sukajadi 1 kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka pada materi percakapan tentang penggunaan alat menggunakan metode ceramah. Dimana dalam pembelajaran guru menyampaikan materi secara lisan, siswa mendengarkan dan mencatatnya di buku tulis lalu dihafalkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan komunikasi guru dan siswa berlangsung satu arah yaitu didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Siswa menjadi tidak aktif dan cenderung merasa bosan dan kurang antusias.

Namun kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih belum sesuai dengan standar proses pembelajaran seperti yang diamanatkan permendiknas tersebut. Sebagai salah satu mata pelajaran yang penting, Bahasa Indonesia justru menjadi mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Seperti yang terjadi di SDN Sukajadi 1 Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Wiwi Wiarsih, S. Pdi. selaku Wali Kelas IV, Bahasa Indonesia kurang diminati siswa karena Bahasa Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan. Rata-rata hasil ulangan 12 siswa SDN Sukajadi 1 tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, masih terdapat 10 siswa yang dinyatakan belum tuntas.

Penulis menyimpulkan hal tersebut disebabkan karena pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sukajadi 1 menggunakan metode ceramah. Dimana dalam

pembelajaran guru menyampaikan materi secara lisan, siswa mendengarkan dan mencatatnya di buku tulis lalu dihafalkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan komunikasi guru dan siswa berlangsung satu arah yaitu didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Siswa menjadi tidak aktif dan cenderung merasa bosan dan kurang antusias. Seperti pernyataan Wahab (2007, hlm. 89) bahwa ceramah merupakan salah satu bentuk lain pengajaran ekspositori yang cenderung membuat siswa pasif atau tidak aktif. Sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan menyebabkan perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak optimal. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri, sehingga mampu merumuskan suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator, moderator dalam proses pembelajaran tersebut.

Metode yang dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu metode pembelajaran *role playing*. *Role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Melalui *role playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Sugihartono (2007, hlm. 83) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena *role playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk

bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menurut Sumantri dan Syaodih (2009, hlm. 63) bahwa karakteristik yang menonjol dari anak SD adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung.

Agar dapat membantu siswa secara maksimal dalam meningkatkan hasil belajar dan mengurangi peran guru yang terlalu dominan dalam proses pembelajaran, maka kesenangan dalam belajar itu sendiri perlu diperhatikan. Untuk dapat mengakomodir kebutuhan tersebut solusinya adalah dengan menggunakan variasi strategi pembelajaran dan metode yang beragam, dengan melibatkan indera belajar dan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Terkait belum optimalnya hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukajadi 1 Kecamatan Lemahsugih, maka penulis berupaya menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti mengangkat judul penelitian tindakan kelas yang berjudul: “*Penerapan Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka masalah adanya ketidaktuntasan peserta didik dalam memahami materi adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh guru
- 2) Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran
- 3) Peserta didik tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- 4) Peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran
- 5) Guru kurang memberi motivasi belajar
- 6) Media yang digunakan tidak sesuai dan tidak menarik
- 7) Peserta didik kurang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung
- 8) Kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan rumusan masalah yang akan dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas.

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi percakapan tentang penggunaan alat di kelas IV SDN Sukajadi I disusun dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) agar keterampilan berbicara dan hasil berbicara siswa meningkat?

2. Bagaimana cara menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi percakapan tentang penggunaan alat di kelas IV SDN Sukajadi I Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka, agar keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa meningkat?
3. Apakah penerapan model bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi percakapan tentang penggunaan alat dapat meningkatkan keterampilan berbicara di kelas IV SDN Sukajadi 1?
4. Efektifkah penerapan model bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi percakapan tentang penggunaan alat dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas IV SDN Sukajadi 1?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan batasan masalah agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia ini akan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan materi percakapan tentang penggunaan alat.
2. Cara menerapkan model bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi yang akan di sampaikan yaitu percakapan tentang penggunaan alat.

3. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini, materi yang akan disampaikan kepada siswa adalah percakapan tentang penggunaan alat menggunakan metode bermain peran (*role playing*), pada pelaksanaan pembelajarannya akan menggunakan bantuan sebuah telepon mainan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terdapat tujuan umum dan tujuan khusus.

A. Tujuan penelitian umum

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan “untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Sukajadi 1 dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi percakapan tentang penggunaan alat dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*)”

B. Sedangkan tujuan penelitian khususnya yaitu:

1. Untuk mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi percakapan tentang penggunaan alat di kelas IV SDN Sukajadi 1 dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) agar keterampilan berbicara siswa dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) agar meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi percakapan tentang penggunaan alat di kelas IV SDN Sukajadi 1.
3. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa pada materi percakapan melalui metode bermain peran (*role playing*) di kelas IV SDN Sukajadi 1.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang cukup berarti bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD khususnya pada materi pesan melalui telepon. Secara teoritis dan praktis manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan, mengenai penerapan metode bermain peran (*role playing*) terhadap peningkatan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat baik siswa, guru, sekolah, dan peneliti:

a. Bagi Siswa

Dengan menerapkan metode *role playing* siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran. Agar prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Sukajadi 1 Lemahsugih meningkat. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai taraf ketuntasan belajar. Memperoleh hasil pembelajaran yang lebih bermakna bagi hidupnya. Meningkatkan kerjasama dalam kegiatan kerja kelompok.

b. Bagi Guru

Dengan menerapkan metode *role playing* guru dapat menambah wawasan tentang metode pembelajaran yang inovatif sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Bertambahnya pengetahuan, pengalaman dan keterampilan guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*). Bahan referensi bagi guru yang akan melaksanakan pembelajaran mengenai tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku. Sebagai bahan inovasi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dengan menciptakan suasana dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa.

c. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-guru SDN Sukajadi 1 tentang metode *role playing* dan memberikan kontribusi positif dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mutu sekolah, karena bisa dijadikan awal dari pelaksanaan penelitian-penelitian selanjutnya. Meningkatkan kualitas dan fungsi Sekolah Dasar sebagai lembaga yang bergerak di bidang pendidikan.

d. Bagi Calon Peneliti

Menambah wawasan dan memperluas cakrawala ilmu pengetahuan terutama dalam penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi/hasil belajar. Menambah referensi dan bahan masukan Sebagai bahan acuan atau penelitian pendahuluan untuk

penelitian selanjutnya. Memperoleh kepuasan intelektual terutama tentang model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan aktivitas serta prestasi/hasil belajar.

G. Kerangka Berfikir

Salah satu yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga hasil belajarnya menjadi rendah. Agar terjadinya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan metode atau model pembelajaran yang efektif. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa di dalam kelas. Teknik ini guru memperhatikan latar belakang, pengalaman siswa dan membantu siswa dalam proses pembelajaran agar jadi lebih bermakna. Selain itu siswa bekerjasama dengan teman sekelompoknya untuk mencari solusi dari permasalahan yang diberikan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemikiran yang dikemukakan di atas, pemikiran dapat digambarkan melalui bagan 1.1 berikut:

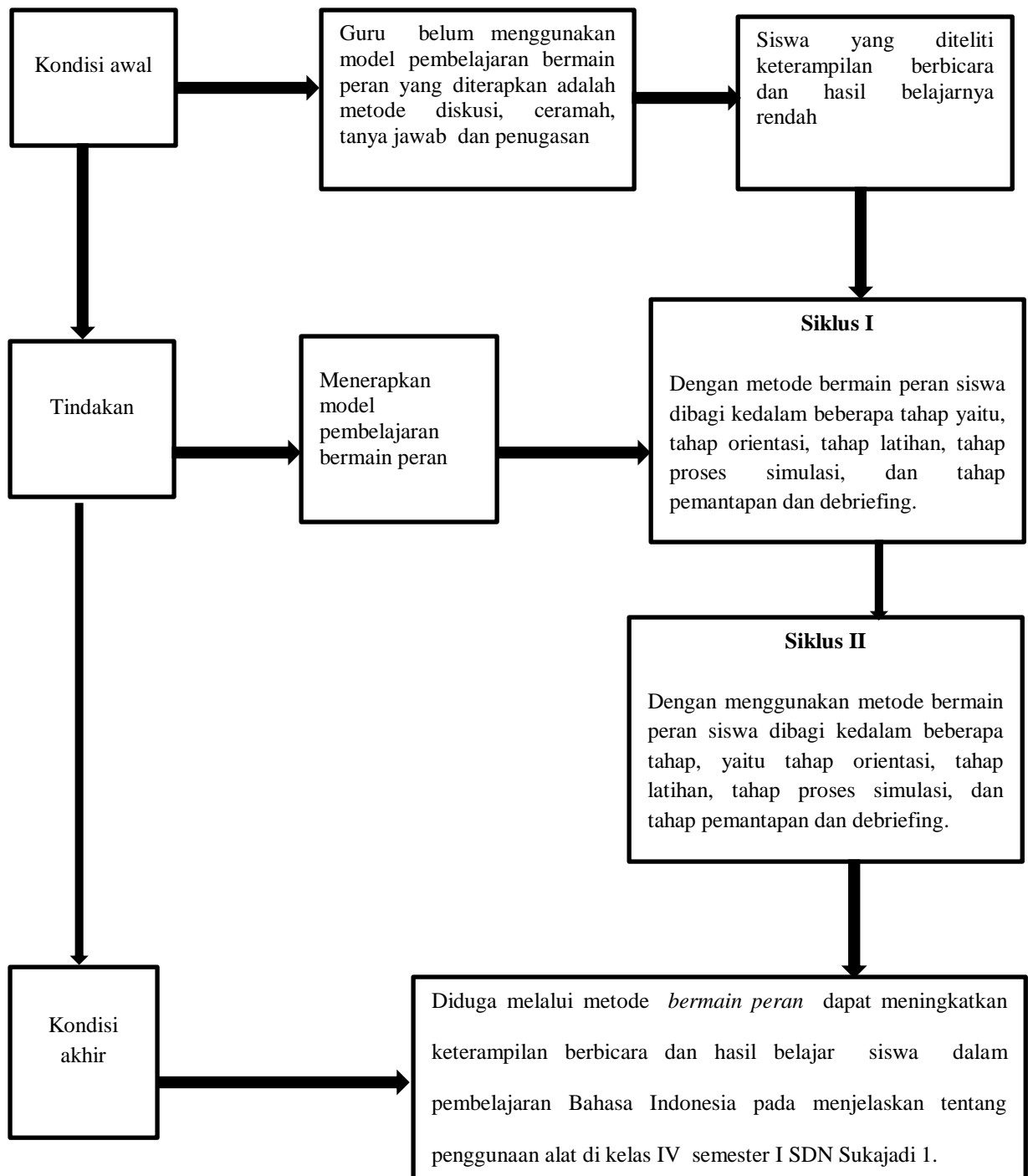


Diagram 1.1

Kerangka Berfikir

H. Hipotesis

Berdasarkan uraian dari kerangka berfikir di atas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Jika RPP disusun sesuai PP No. 41 tahun 2007 dengan menerapkan model pembelajaran Bermain Peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menjelaskan tentang penggunaan alat, keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa akan meningkat.
2. Jika guru melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menjelaskan tentang penggunaan alat sesuai dengan sintak metode Bermain Peran (*role playing*), maka keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa akan meningkat.
3. Jika guru melaksanakan metode Bermain Peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menjelaskan tentang penggunaan alat, maka keterampilan berbicara siswa akan meningkat .
4. Jika guru melaksanakan metode Bermain Peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menjelaskan tentang penggunaan alat maka hasil belajar siswa akan meningkatkan.