**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia untuk menjadi manusia seutuhnya yaitu pribadi yang integratif, produktif, kreatif dan memiliki sikap-sikap kepemimpinan dan berwawasan keilmuan sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Pendidikan tidak akan pernah hilang selama kehidupan manusia berlangsung. Karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk yang harus dididik dan dapat dididik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yaitu :

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untukmewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada dasarnya manusia membutuhkan pendidikan dalam menjalani kehidupannya. Karena pendidikan itu sendiri merupakan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.

Jadi, pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar tempat individu itu berada.

Kompetensi yang dimaksudkan dalam konteks KTSP adalah kemampuan bersikap, berpikir dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut menguasai berbagai kemampuan untuk mengembangkan diri secara profesional dan mengembangkannya pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran seringkali terdapat masalah yang perlu diatasi. Salah satu masalah yang muncul adalah pada tahapan proses pembelajaran. Keberadaan masalah dalam proses pembelajaran tersebut maka peneliti merencanakan untuk melakukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran.

Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis. Sejalan dengan pernyataan tersebut, kurikulum KTSP (Tim Depdiknas, 2006:81) menyebutkan, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Bahasa Indonesia yang merupakan bagian dari kurikulum di sekolah dasar, merupakan bahasa pengantar dalam setiap pelajaran yang disampaikan.

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 (Nurjamal, D, dkk, 2011: 1).

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran secara aktif. Berbicara sudah tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosakata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca.

Perlu kita sadari bahwa keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara yang efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif, dalam keterampilan berbahasa yang lainnya itu (Tarigan, 2008: 16).

Kondisi umum di lapangan khususnya di SDN Bojong Emas 03, pada tanggal 09 April 2015 menyatakan, bahwa setelah di adakan pengujian atau tes hasil atau nilai yang didapat tidak maksimal, dengan 32 siswa di antaranya 17 laki-laki dan 15 perempuan masih banyak peserta didik (23 anak dari 32 anak) yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. Dengan nilai KKM 70 masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, di antaranya yang mendapat nilai 50 ada 5 orang, nilai 60 ada 9 orang, dan nilai 65 ada 9 orang. Hal ini mempengaruhi tingkat pemahaman siswa baik di pembelajaran di sekolah maupun keseharian.

Adapun masalah yang terjadi di kelas V SDN Bojong Emas 03 yaitu kebiasaan tidur di kelas dan ngobrol dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Dengan adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan yang ada di SDN Bojong Emas 03 tersebut maka perlu adanya cara agar situasi dan kondisi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi menyenangkan, motivasi siswa tumbuh, hasil belajar meningkat.

Bertolak dari keadaan inilah diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar pada kelas V materi wawancara melalui model pembelajaran bermain peran *(role playin*g). Model pembelajaran bermain peran *(role playing)* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sehingga secara otomatis ketika dalam pembelajaran guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial.

Untuk mengetahui keterampilan berbicara dan hasil belajar peserta didik, maka pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Bojong Emas 03 Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1.1**

**Daftar Nama dan Nilai Siswa SDN Bojong Emas 03**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Peserta didik** | **Nilai** |
| **Tuntas (T)** | **Belum Tuntas (BT)** |
| **1.** | **Asep Saripudin** |  | **60** |
| **2.** | **Indira Herawati** |  | **60** |
| **3.** | **Alpiani Nurpadlah** |  | **64** |
| **4.** | **Anggi Mulyana** |  | **67** |
| **5.** | **Deri Ripaldi** | **70** |  |
| **6.** | **Dian Syahaludin** |  | **65** |
| **7.** | **Fera Nurul Pebrianiti** | **75** |  |
| **8.** | **Ilham Prasertya** |  | **67** |
| **9.** | **Indriana Perbiyani** |  | **65** |
| **10.** | **Irvi Evri Lianti** |  | **60** |
| **11.** | **Mega Fitria** | **80** |  |
| **12.** | **M. Lutfi Darmawan** |  | **68** |
| **13.** | **M. Yusep Fauan** |  | **65** |
| **14.** | **Naufal Amar** |  | **67** |
| **15.** | **Nita Indriyani** | **72** |  |
| **16.** | **Rahmawati Nurul A** | **75** |  |
| **17.** | **Raihan Ahmad Y** |  | **68** |
| **18.** | **Reza Fadilah R** |  | **60** |
| **19.** | **Ripan aditia** |  | **65** |
| **20.** | **Salsabilah Husnul H** | **70** |  |
| **21.** | **Sandi Permadi** | **73** |  |
| **22.** | **Sinta Nuraeni** |  | **65** |
| **23.** | **Siti Amelia Sundari** |  | **65** |
| **24.** | **Silfi Adawiyah** |  | **60** |
| **25.** | **Laras Rahmawati** | **73** |  |
| **26.** | **M. Rifki Ramadhan** |  | **66** |
| **27.** | **Rifki Solahudin** |  | **60** |
| **28.** | **M. Rifat Nur. H** |  | **65** |
| **29.** | **Fazhia Aisyah Zamil** | **72** |  |
| **30.** | **Reno Muhamad Iqbal** |  | **62** |
| **31.** | **Alifa Priska Uswatun H** |  | **65** |
| **32.** | **Iqbal Nurfaizal** |  | **65** |

Berdasarkan pada tes akhir dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi wawancara, dari seluruh peserta didik yang berjumlah 32 orang, terdapat 23 siswa atau 70% yang memperoleh nilai berada di bawah nilai batas lulus yang telah ditetapkan guru, yaitu sebesar 70 (berdasarkan Kriteria Kelulusan Minimal SDN Bojong Emas 03).

Maka dari itu penulis mengangkat judul penelitian yakni “Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Wawancara”.

1. **Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Sehingga sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai KKM yang diharapkan.
2. Kurangnya keterampilan berbicara dalam pengucapan intonasi serta pemilihan kata yang santun dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi wawancara.
3. Kurangnya sikap peduli guru dalam menanamkan pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik ketika dalam proses pembelajaran tidak sedikit yang malah tidur dan asik ngobrol dengan teman sebayanya sehingga tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru*,* tidak berlangsung sebagaimana mestinya. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran sementara siswa pasif. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik menjadi jenuh, bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.
5. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

“Apakah penggunaan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi wawancara pada siswa kelas V SDN Bojong Emas 03?”

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah maka permasalahan tersebut dijabarkan ke dalam bentuk pertanyaan, sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan siswa melakukan wawancara yang berorientasi pada pengucapan intonasi dan pemilihan kata yang santun sebelum menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* di kelas V SDN Bojong Emas 03?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi wawancara dalam pengucapan intonasi serta pemilihan kata yang santun dan hasil belajar siswa kelas V SDN Bojong Emas 03?
3. Adakah peningkatan dari keterampilan berbicara siswa pada materi wawancara dalam pengucapan intonasi serta pemilihan kata yang santun dan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* di kelas V SDN Bojong Emas 03?
4. **Pembatasan Masalah**

Untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah tersebut maka penulis membatasi aspek-aspek tertentu yaitu, sebagai berikut.

1. Keterampilan berbicara peserta didik yang diteliti terbatas pada pengucapan intonasi dan pemilihan kata yang santun.
2. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran.
3. Materi pokok dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran mengenai wawancara.
4. **Tujuan Penelitian**
5. **Tujuan Secara Teoretis**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam melakukan wawancara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*.

1. **Tujuan Secara Praktis**
2. Untuk mengetahui keterampilan siswa dalam melakukan wawancara yang berorientasi pada pengucapan intonasi dan pemilihan kata yang santun agar hasil belajar siswa meningkat.
3. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam melakukan wawancara dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*.
4. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang berorientasi pada pengucapan intonasi serta pemilihan kata yang santun dan hasil belajar pada materi wawancara.
5. **Manfaat Penelitian**
6. **Manfaat Teoretis**

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan mengemukakan teori atau pengetahuan baru melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing)* yang mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, dan sebagian dasar untuk penelitian selanjutnya.

1. **Manfaat Praktis**

**a. Bagi Siswa**

1. Agar kreativitas siswa meningkat dalam melakukan wawancara setelah menggunakan model bermain peran *(role playing)* dalam proses belajar mengajar.
2. Agar hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* dalam proses belajar mengajar.
3. **Bagi Sekolah**
	* 1. Dengan hasil penelitian ini dapat memberikan pengaruh terhadap penentuan kebijakan sekolah dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing).*
		2. Dengan hasil penelitian ini kualitas sekolah SDN Bojong Emas 03 dapat meningkat dengan menerapkan berbagai model pembelajaran salah satunya adalah dengan model pembelajaran bermain peran *(role playing).*
4. **Bagi Guru**
5. Sebagai bahan pertimbangan dan rujukan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara terutama pada materi wawancara.
6. Sebagai referensi untuk guru agar dapat menerapkan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* dalam proses belajar mengajar.
7. **Bagi Peneliti**
8. Memperoleh kepuasan intelektual, terutama tentang cara menerapkan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* pada tingkat Sekolah Dasar.
9. Memperluas cakrawala ilmu pengetahuan terutama tentang berbagai model pembelajaran, serta metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar peserta didik.
10. Menambah wawasan dan pengetahuan khususnya bagi kita calon guru Sekolah Dasar dalam menerapkan berbagai model atau metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dari keterampilan berbicara dan hasil belajar peserta didik.
11. **Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan dan proses pembelajaran yang tidak monoton dari guru maupun perlakuan yang baik dari teman sebayanya. Melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*, pemahaman konsep tentang hal-hal apa saja yang dapat dipelajari di lingkungan sekitar sangat diperlukan. Dimana bisa menambah pemahaman peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam menemukan pengalaman belajar bermakna. Dalam memilih model atau metode dan pendekatan pembelajaran guru dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dimana melalui model pembelajaran bermain peran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa pada materi wawancara.

**Tabel 1.2**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

1. Kurangnya minat belajar siswa dikelas
2. Kurangnya keterampilan berbicara siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia

Guru belum menggunakan model atau media yang tepat sehingga kegiatan belajar mengajar masih rendah dan pemahaman materi yang disampaikan kurang dipahami siswa

**KONDISI AWAL**

Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* dalam pembelajaran

Memberikan pemahaman kepada siswa tentang bagaimana cara berbicara yang baik dan benar serta santun, sehingga hasil belajar siswa dalam materi wawancara meningkat

**TINDAKAN**

**KONDISI AKHIR**

Keterampilan berbicara dan hasil belajar dalam materi wawancara pada siswa kelas V SDN Bojong Emas 03 meningkat.

1. **Asumsi**

Asumsi atau anggapan dasar merupakan suatu dasar pandangan seluruh kegiatan penelitian ini sebagai berikut.

* + 1. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak (Tarigan, 2008: 3).
		2. Keterampilan berbicara dalam materi wawancara, terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Standar isi 2006.
		3. Model pembelajaran bermain peran *(role playing)*merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran (E. Mulyasa, 2009: 219).
1. **Hipotesis**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar bahasa Indonesia pada materi wawancara di kelas V SDN Bojong Emas 03.

1. **Definisi Operasional**

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar meningkat.

Model pembelajaran bermain peran *(role playing)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dimana model pembelajaran ini merupakan salah satu model yang digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran bermain peran *(role playing)* peserta didik diarahkan pada permasalahan yang menyangkut hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran dan gagasan.

Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap proses kegiatan belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu. Adapun tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran di kelas V SDN Bojong Emas 03 dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam pengucapan intonasi serta pemilihan kata yang santun dan hasil belajar peserta didik. Di mana model pembelajaran bermain peran tersebut dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam berbicara serta memilih kata yang santun ketika melakukan pembicaraan dengan orang lain.