

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia disebutkan Kurikulum Nasional mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa dan Sastra Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis serta menimbulkan penghargaan terhadap hasil cipta manusia Indonesia.

Untuk mewujudkan kualitas pendidikan seperti yang diharapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan tersebut salah satu upaya yang bias dilakukan adalah adanya peran aktif tenaga kependidikan terutama guru dalam proses belajar mengajar. Sehingga perlu diusahakan agar profesionalisme guru selalu ditingkatkan. Guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana belajar agar siswa secara bebas dapat mengkaji apa yang menarik menurutnya. Usman (1995:6) mengemukakan bahwa tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Sedangkan menurut Zamroni (2000:75) mengemukakan bahwa tugas guru adalah mengembangkan potensi siswa secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang diarahkan kepada suatu tujuan tertentu, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku positif pada diri orang yang belajar, atau yang biasa disebut dengan istilah hasil belajar. Hasil belajar di sekolah sebagai gambaran mutu pendidikan yang diharapkan itu dapat diukur dan dievaluasi dari segi seberapa persen seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diajarkan atau ditransfer oleh para guru dapat diserap dan dikuasai oleh para siswa sesuai dengan tujuan instruksional khusus.

Apabila diperhatikan dengan seksama, hasil belajar siswa bervariasi. Ada siswa yang hasil belajarnya bagus dan sebaliknya. Munculnya kesenjangan hasil belajar (mutu pendidikan) di sekolah tersebut tentu disebabkan oleh beberapa kendala dalam proses belajar. Kita mengakui secara jujur bahwa masih ada komponen belajar berada pada kondisi yang lemah, sehingga proses belajar tidak berjalan secara efektif dan efisien.

Berbicara tentang mutu pendidikan, khususnya pendidikan formal, salah satu barometernya dapat dilihat melalui hasil atau hasil belajar yang dicapai oleh para siswa. Jika kita mengamati daftar kolektif nilai atau angka rapor maupun hasil UAS masing-masing siswa, akan tampak deretan nilai yang bervariasi. Corak variasi nilai yang demikian memberi gambaran dan petunjuk bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang cukup kompleks. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Sehubungan dengan apa yang telah penulis kemukakan, maka melalui tulisan ini penulis mencoba membahas salah satu mata pelajaran penting di Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa dalam menyikapi perkembangan sekitarnya.

Untuk mengarah pada tujuan pendidik yang efektif dan efisien, guru berupaya mencari solusi model pembelajaran yang PAIKEM (pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan), agar ketuntasan belajar yang ditargetkan bisa terpenuhi. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sistem pembelajaran masih didominasi oleh para guru, apalagi dalam materi Bahasa Indonesia dirasakan kurang adanya pengembangan model pembelajaran, yang semestinya banyak cara untuk dicoba dalam proses belajar mengajar salah satunya metode *role playing*. Pengembangan metode *role playing*, akan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam menerima materi yang hanya didominasi metode ceramah.

Dengan penggunaan metode *role playing* diharapkan suasana kelas hidup agar tujuan atau hasil belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien. Kemampuan mengelola kelas merupakan salah satu komponen yang harus dimiliki oleh seorang guru. Untuk mencapai kompetensi ini, seorang guru

perlu mengetahui, mempelajari, menyadari, dan mewujudkan keadaan kelasnya menjadi suatu komunitas belajar yang bermakna bagi guru dan siswa.

Kondisi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruhkalang masih relatif rendah karena ketuntasan belajar baru tercapai 65%. Menurut pendapat guru dan siswa materi Bahasa Indonesia hanya berupa hafalan, maka sering kita dijumpai adanya kesulitan belajar, permasalahan itu berasal dari asumsi:

1. rendahnya kemauan siswa untuk mencari materi pelajaran yang relevan seperti mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari
2. metode pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran masih sangat jarang digunakan.
3. Minimnya gagasan atau ide pembelajaran yang dilatarbelakangi oleh karakteristik peserta didik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar belum mencapai ketuntasan belajar. Menurut hasil pengamatan penulis selama ini, prestasi yang dicapai siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada umumnya masih lebih rendah dibandingkan dengan beberapa mata pelajaran yang lain seperti Pendidikan Agama. Salah satu penyebabnya adalah karena siswa belum memahami konsep-konsep dasar Bahasa Indonesia mengingat selama ini pemberian materi hanya dilakukan melalui ceramah dan penugasan dan sesekali portfolio. Padahal pemahaman atas konsep dasar Bahasa Indonesia

tidak cukup apabila hanya dilakukan melalui kedua metode tersebut. Perlu adanya upaya tindak lanjut yang salah satunya berupa penerapan metode *role playing*. Guru sendiri belum menciptakan suasana pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada siswa yakni dengan cara siswa mengalami atau memerankan suatu kejadian atau peristiwa.

Secara tidak disadari, karena rutinitas tugasnya mengakibatkan guru tidak begitu menghiraukan/peduli apakah siswanya telah atau belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Sejauh mana siswa telah mengerti (*understanding*) dan tidak hanya sekedar tahu (*knowing*), tentang konsep materi yang sudah disampaikan dalam proses pembelajaran. Rutinitas yang dilakukan para guru tersebut meliputi penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton yaitu kapur dan tutur (*chalk-and-talk*), kurangnya pelaksanaan evaluasi selama proses kegiatan belajar dan mengajar berlangsung, serta kecenderungan penggunaan soal-soal bentuk pilihan ganda murni pada waktu ulangan harian maupun ulangan sumatif tiap akhir semester.

Melalui aktivitas *role playing* siswa diajak untuk memahami materi pelajaran melalui kegiatan bermain peran. Pada saat satu kelompok siswa memerankan suatu kejadian atau peristiwa di depan kelas, kelompok siswa yang lain menyimak serta berusaha untuk menemukan nilai-nilai yang ada dalam peristiwa tersebut misalnya gotong royong. Siswa dapat menganalisis bagaimana cara bergotong royong, manfaat gotong royong dan sebagainya.

Dari uraian di atas muncul kerangka pemikiran bahwa rendahnya nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan siswa kurang memahami konsep dasar Bahasa Indonesia yang selama ini hanya diajarkan guru melalui metode ceramah. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah pelaksanaan kegiatan tindak lanjut berupa penerapan metode *role playing*. Hal itu dimaksudkan agar siswa memperoleh pengalaman secara langsung yang secara tidak langsung memberi penekanan agar siswa menuangkan konsep yang diterima dalam pembelajaran. Melalui kegiatan *role playing* maka siswa akan lebih memahami konsep dasar Bahasa Indonesia yang dipelajarinya. Dengan demikian adanya pemahaman konsep tersebut maka akan dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, akan dilakukan penelitian sebagai bahan untuk menyusun skripsi dengan judul: *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruhkalang Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010.*

## **B. Perumusan Masalah**

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu: apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruhkalang tahun pelajaran 2009/2010?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 01 Suruhkalang Kecamatan Jaten.

#### 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus ini adalah:

- a. mengetahui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruhkalang tahun pelajaran 2009/2010.
- b. mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruhkalang tahun pelajaran 2009/2010.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Penyusunan penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoretis

Membiasakan siswa maupun guru untuk mengaplikasikan metode *role playing* sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara aktif,

Inovatif, efektif dan menyenangkan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

## 2. Manfaat Praktis

Jika dilihat dari manfaat praktisnya, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan siswa

- a. metode *role playing* bagi guru akan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar, karena dengan proses pembelajaran ini siswa akan lebih terkesan dan membekas setelah menerima pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.
- b. siswa, akan lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru sebagai alternatif lain agar pengajaran yang dilakukan tidak mudah menimbulkan kebosanan pada diri siswa sekaligus dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar.