

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sejak Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD mendapat alokasi waktu 5 jam per minggu. Mata pelajaran ini dianggap penting untuk diajarkan di sekolah. BSNP dalam Main Sufanti (2010: 12) menjelaskan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Pembelajaran sastra dalam Bahasa Indonesia meliputi aktivitas, perilaku dan penampilan. Komponen kemampuan bersastra merupakan komponen pembelajaran yang merupakan aktivitas mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Banyurip 1 tahun ajaran 2010/ 2011 mata pelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara pada pokok bahasan bermain drama belum mencapai skor ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu 70.

Selain skor yang rendah perhatian siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga sangat rendah, banyak siswa yang melamun, menggambar, dan berbicara sendiri dengan teman dekatnya. Kegagalan ini diduga karena rutinitas pembelajaran siswa yang monoton pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran yang kurang dan umumnya siswa tidak mengetahui makna atau fungsi dari hal yang dipelajarinya apalagi

menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa hanya sekedar masuk ke dalam kelas, mendengarkan ceramah guru, kemudian mencatat dan mengerjakan tugas. Keaktifan siswa untuk aspek berbicara sangat rendah karena rutinitas yang dilakukan sebagian besar hanya menyimak apa yang diterangkan guru, membaca teks serta menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran (*Role Playing*) diduga dapat melibatkan siswa untuk aktif, kreatif, kritis dalam melihat situasi serta kondisi yang ada di sekitar lingkungannya. Kegiatan ini menjadikan siswa dapat mengalami sendiri dan dapat mengkaitkan materi yang ada dengan kehidupan nyata. Bagian inti dari pembelajaran ini adalah siswa dapat menemukan memahami pesan moral yang terkandung dalam sebuah drama yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran (*Role Playing*) disertai diskusi dengan pendekatan kontekstual yang menggunakan setting pembelajaran di dalam dan di luar kelas maka hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat ditingkatkan. Dengan metode bermain peran (*Role Playing*) maka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas V SD Negeri Banyurip 1 tahun ajaran 2010/ 2011.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

”Apakah melalui metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan kemampuan bermain drama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Banyurip 1 tahun pelajaran 2010/2011?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian, untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran (*Role Playing*). Pembelajaran bahasa yang meliputi kemampuan menulis, membaca, berbicara dan mendengarkan. Dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa maka dilakukan metode dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan *role playing*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian, untuk mengetahui peningkatan kemampuan bermain drama melalui metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas V SD Negeri Banyurip 1. Dengan mengetahui peningkatan kemampuan bermain drama siswa melalui metode *role playing* maka metode ini dapat dikembangkan lagi oleh guru dalam pembelajaran aspek berbicara khususnya drama.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi SD Negeri Banyurip 1

Hasil penelitian ini diharapkan SD Negeri Banyurip 1 dapat meningkatkan pemberdayaan metode bermain peran (*Role Playing*). Dari penelitian yang telah dilakukan serta kajian teori yang ada metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga siswa merasa senang dan pembelajaran yang menyenangkan akan memotivasi siswa untuk belajar.

2. Bagi Guru/ Peneliti

Hasil penelitian sebagai bahan masukan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran di kelasnya. Pembelajaran konvensional sering membuat siswa jenuh, *role playing* sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bermain drama maupun dalam pembelajaran yang lain diharapkan siswa aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi Masyarakat/ Orang tua siswa

Hasil penelitian sebagai umpan balik serta kontrol dari masyarakat dalam mengembangkan profesionalisme guru. Penelitian yang telah dilakukan memberi gambaran umum kepada masyarakat tentang kondisi peserta didik dan cara guru meningkatkan prestasinya. Selain itu dengan meningkatnya kemampuan bermain drama maka dapat diketahui bakat dan minat belajar siswa. Dengan demikian masyarakat maupun orang tua siswa

mengetahui bahwa guru senantiasa mengembangkan pembelajaran agar lebih optimal meningkatkan potensi siswa.