

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman guru mengajar selama ini, guru sering menemukan siswa dalam keadaan kurang maksimal. Beberapa kejadian yang sering guru temukan seperti siswa sering menyandarkan kepala di atas meja. Hal ini menandakan siswa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa juga sering mengobrol dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan pelajaran, bermain dan sering mengganggu teman yang lain. Akibatnya banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah standar minimal.

Dalam proses belajar mengajar sekarang ini, ada berbagai macam metode yang perlu diterapkan oleh guru, untuk meningkatkan kualitas siswa dan pendidikan Indonesia. Dalam hal ini guru harus pandai-pandai untuk memilih salah satu metode yang dapat menunjang proses belajar mengajar, karena pada proses belajar mengajar akan sangat mempengaruhi pribadi siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Siswa menggunakan otak untuk mempelajari berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan menarik hati dalam belajar. Untuk mempelajari sesuatu dengan baik, belajar aktif membantu untuk mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan tentang

pelajaran tertentu, dan mendiskusikannya dengan yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting siswa perlu memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba ketrampilan dan melaksanakan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah dimiliki.

Dalam kegiatan observasi pembelajaran di SD N II Bulusur Wonogiri guru menggunakan metode mengajar seperti tanya jawab dan ceramah. Dengan menggunakan strategi dan metode tersebut seharusnya siswa benar-benar aktif di kelas, tetapi dari hasil pengamatan siswa masih kurang aktif. Kurang aktif tersebut ditandai dengan banyaknya siswa yang duduk diam, menulis materi, jika disuruh, menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu, di samping itu hal yang paling menonjol adalah pelajaran bahasa Indonesia dianggap siswa hanya pelajaran hafalan yang membuat siswa tidak mau memperhatikan, sedangkan fungsi dan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan di sekolah dasar adalah mendukung pemilikan kompetensi tamatan sekolah dasar yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan terhadap empat keterampilan sebagaimana digariskan dalam kurikulum KTSP 2006, yaitu 1) keterampilan mendengarkan, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis.

Kurang tepatnya suatu metode yang diterapkan dalam pembelajaran menjadikan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kurang aktif tersebut ditandai dengan banyaknya siswa yang duduk diam dan hanya menulis materi. Jika disuruh, menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu. Dengan menggunakan metode *role play* dalam pembelajaran, diharapkan siswa akan

aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa akan mendapatkan ilmu baru (transfer ilmu baru) serta siswa bisa mengembangkan aspek kognitifnya.

Karena siswa menganggap ada buku paket sehingga mereka tinggal membaca buku paket yang ada. Hanya beberapa siswa yang melakukan aktivitas belajar seperti mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru dan melakukan diskusi dengan teman sebangku dalam menjawab pertanyaan guru.

Melihat kondisi di atas, pembelajaran yang terjadi belum menunjukkan proses belajar siswa secara maksimal, sehingga hasil yang didapatkan oleh siswa belum maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya tuntutan agar hasil belajar siswa lebih ditingkatkan lagi. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang bisa memecahkan kesenjangan-kesenjangan tersebut. Dalam pelajaran bahasa Indonesia, kemampuan berbicara siswa dapat direkayasa untuk ditingkatkan melalui metode pembelajaran *role play*, karena *role play* efektif dalam memberikan pemahaman konsep secara luas kepada siswa melalui pengimitasian tokoh tertentu yang di *setting* dalam situasi tertentu. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa sosial siswa terhadap lingkungan dan orang di sekitarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan skripsi yang berjudul "Penggunaan Metode *Role Play* Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD N II Bulusulur Wonogiri Tahun Ajaran 2010/2011”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Subyek Penelitian

Siswa kelas V SD N II Bulusulur Wonogiri tahun ajaran 2010/2011.

2. Obyek Penelitian

Hasil belajar menggunakan strategi pengajaran metode *role play*.

3. Parameter

Parameter yang akan digunakan adalah hasil belajar Bahasa Indonesia dengan metode *role play* siswa kelas V SD N II Bulusulur Wonogiri tahun ajaran 2010/2011 yang ditujukan dalam aspek kognitif.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

“Apakah metode *role play* dapat meningkatkan hasil belajarmata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD N II Bulusulur Wonogiri tahun ajaran 2010/2011?”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia dengan metode *role play* siswa kelas V SD N II Bulusur Wonogiri tahun ajaran 2010/2011.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, memberikan alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran aktif.
2. Bagi siswa, membantu motivasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti dijadikan masukan dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga hasil pembelajaran akan maksimal.
4. Bagi penulis lain agar menjadi motivasi untuk melakukan penelitian pembelajaran.