

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pokok penting dalam pembangunan negara. Melalui pendidikanlah suatu negara dapat berkembang. Apabila pembelajaran yang berlangsung pada saat ini masih menggunakan metode-metode yang monoton, tentu dirasakan kurang menarik bagi siswa, maka apa yang diharapkan oleh pemerintah akan sukar terlaksana. Hal tersebut membuat pemerintah ingin memajukan pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan sebuah program yang melibatkan sejumlah komponen yang bekerjasama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Sebagai sebuah program, pendidikan merupakan aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mengetahui apakah pencapaian tujuan tersebut sudah secara terlaksana secara efektif dan efisien, maka perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengetahui seberapa besar program itu bisa berjalan.

Proses pendidikan dan pengajaran yang ideal pada dasarnya merupakan suatu ajakan seorang pendidik untuk mengantarkan seorang peserta didik ke tujuan belajarnya dengan cara menyediakan situasi, kondisi, dan fasilitas yang kondusif sehingga lahirlah suatu interaksi edukatif yang harmonis (Prawoto,1992:1). Guru berperan sebagai

organisasitor, motivator, fasilitator, dan evaluator dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut berlaku juga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Keaktifan dan peran serta peserta didik dalam pembelajaran menjadi inti dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Pembelajaran kepada siswa menurut Bloom mengacu pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pencapaian ketiga ranah tersebut salah satunya dapat dilaksanakan dan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia empat ketrampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dapat melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Empat ketrampilan berbahasa tidak dapat begitu saja diajarkan pada siswa, tetapi harus dimulai sejak awal. Siswa harus sesering mungkin dirangsang untuk berekspresi dan berpendapat. Hanya saja pada tahap awal itulah anak-anak lebih suka bermain daripada belajar. Inilah yang seringkali membuat guru mengalami kesulitan dalam merangsang siswa mengembangkan ketrampilan berbahasanya. Hal itu pula yang menjadi alasan mengapa perlu dicari strategi yang sesuai untuk melatih siswa agar terangsang untuk mengembangkan ketrampilan berbahasanya, serta bagaimana cara agar siswa selama belajar tidak bosan atau takut, tetapi siswa merasa seperti bermain yaitu dengan cara bermain peran dan berekspresi.

Bagi banyak siswa, kegiatan berbicara secara resmi di hadapan orang banyak (meskipun hanya berupa kegiatan mengajukan pertanyaan) dapat merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Dalam pembelajaran seringkali terjadi dalam satu kelas hampir tidak ada siswa yang mau bertanya. Kalau tidak ditunjuk, tidak ada yang berani menjawab pertanyaan, baik pertanyaan guru maupun pertanyaan dari siswa lain. Kelas terkesan mati karena tidak terjadi interaksi seperti yang seharusnya. Guru aktif menjelaskan, dan siswa hanya mendengarkan bahan yang diajarkan. Padahal keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi juga oleh keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Nangsri masih terdapat beberapa permasalahan. Peneliti melihat siswa banyak yang melakukan kegiatan di luar konteks pelajaran seperti berbicara sendiri, melamun, bahkan menggambar. Model pembelajaran yang diterapkan guru belum melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah dimana guru yang menjelaskan materi sedangkan siswa hanya memperhatikan saja. Berdasarkan pengamatan diperoleh beberapa penyebab antara lain sebagian besar siswa merasa bosan dengan pelajaran bahasa Indonesia yang hanya ceramah dan tanya jawab sehingga siswa mengalihkan perhatiannya dengan cara bicara sendiri saat pembelajaran

berlangsung . Pembelajaran dirasa membosankan hal ini dapat dilihat dari sikap siswa dalam menerima pembelajaran .Siswa kelas IV berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki belum dapat memaksimalkan keaktifan berbicara mereka. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dari 24 siswa ditemukan hanya ada 2 siswa yang mau bertanya (8,3%) , 3 siswa yang mau menjawab (12,5%) , dan 1 siswa yang mau ke depan kelas (4,2%).Beberapa siswa yang telah ditemui peneliti diperoleh informasi bahwa guru dirasa galak ,guru tidak pernah menggunakan media dan pembelajaran terasa membosankan .Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode ceramah yang hanya mengaktifkan guru, kurang melibatkan peserta didik dan pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran bahkan cenderung pasif. Siswa hanya diam saja, mendengarkan, mencatat, mengerjakan tugas dan mudah bosan dalam pembelajaran.

Fenomena pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut di atas, merupakan gambaran yang terjadi di kelas IV SDN 1 Nangsri, Manisrenggo. Berdasarkan refleksi awal dengan tim kolaborasi yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan bahwa kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal, karena guru kurang terampil dan kreatif dalam menyajikan materi, pelajaran bersifat hafalan semata sehingga siswa kurang aktif dan kurang bergairah mempelajarinya, serta cepat merasa bosan dan penggunaan alat peraga

masih sangat kurang. Jika kondisi tersebut tidak segera diatasi maka pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Nangsri tidak akan meningkat dan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi tidak menarik. Hal tersebut akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Kenyataan yang ada di lapangan tersebut menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia ternyata kurang bermakna. Sering sekali guru bersusah payah mengajari siswanya dengan materi-materi baru dengan alasan pencapaian target kurikulum. Oleh sebab itu kegiatan-kegiatan intelektual belum terlaksana sepenuhnya, bahkan hasil pengamatan di lapangan proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum terlaksana secara optimal. Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan, dengan memperhatikan karakteristik siswa dan karakteristik bahan pelajaran Bahasa Indonesia, maka agar pembelajaran menjadi bermakna serta mencapai tujuan yang diharapkan, perlu dicari cara pemecahan masalah yaitu dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Pembelajaran dengan strategi pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif serta merasa terlibat mengikuti mata pelajaran ini (Soeparno,1988:101-102)

Strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) sengaja dipilih supaya guru tidak hanya selalu menggunakan metode ceramah dalam setiap pembelajarannya akan tetapi siswa juga bisa berperan aktif dalam menentukan konsep dari sebuah pembelajaran. Melalui pembelajaran ini siswa diharapkan mendapatkan pengetahuan secara

aktif sehingga ilmu yang didapat menjadi lebih bermakna. Guru juga diharapkan bisa menggunakan berbagai metode supaya siswa merasa tertarik dan siswa juga bisa menyampaikan pendapat serta memperoleh kesimpulan sendiri. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipastikan bahwa dengan strategi pembelajaran *Role Playing* diharapkan siswa akan lebih senang belajar Bahasa Indonesia dan mampu meningkatkan keaktifan berbicara siswa.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu : Adakah peningkatan keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 2 di SDN 1 Nangsri Manisrengo tahun pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan strategi *Role Playing* (Bermain Peran) ?

Keaktifan berbicara siswa diamati dari indikator:

1. bertanya materi yang disampaikan pada saat pembelajaran
2. menjawab pertanyaan tentang materi yang disampaikan
3. maju ke depan untuk mempresentasikan gagasan.

C. Tujuan Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian ini dengan tujuan:

1. Tujuan Umum:

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas

IV semester 2 di SDN 1 Nangsri, kecamatan Manisrenggo tahun pelajaran 2012/2013.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 1 di kelas IV SDN 1 Nangsri, Manisrenggo melalui strategi pembelajaran *Role Playing*.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat bagi guru

- a. Menemukan cara meningkatkan keaktifan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
- b. Menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)* dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas IV SDN 1 Nangsri, kecamatan Manisrenggo
- c. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya yang relevan

2. Manfaat bagi siswa

- a. Memacu siswa untuk lebih aktif dalam mengungkapkan pemikirannya di depan kelas.
- b. Mengembangkan keaktifan siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang diupayakan oleh guru.

3. Manfaat bagi sekolah

- 1) Penelitian ini memberi sumbangan yang baik dalam rangka peningkatan pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.