

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan benegara yang telah dirumuskan oleh para bapak bangsa, dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945. Dalam rangka mengemban amanat luhur tersebut, maka diselenggarakanlah suatu Sistem Pendidikan Nasional. Dan sebagai pedoman yuridisnya adalah Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Didalamnya dicantumkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi insan yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri. Untuk itu, pembelajaran formal dan kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan tersebut.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa mulai jenjang Pendidikan Anak Usia Dini hingga di tingkatan perguruan tinggi. Hal tersebut didasarkan pada fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional untuk komunikasi resmi dalam berbagai kepentingan. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sekolah berperan sebagai sarana pembentukan dan pengembangan warga negara cakap dalam menerapkan

segala aspek berbahasa, meliputi membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Secara kurikuler, pendidikan Bahasa Indonesia harus menjadi sarana psikologis dan pedagogis yang utama. Selain itu, nilai kehalusan budi pekerti, keindahan seni dan pilar-pilar karakter kebangsaan juga tepat untuk ditanamkan melalui mata pelajaran ini.

Karakteristik khas yang melekat pada anak Sekolah Dasar yang umumnya berusia di bawah 12 tahun, diantaranya adalah mereka lebih menyukai pembelajaran yang bersifat nyata, jelas, logis, sistematis dan berkenaan dengan fakta yang terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Selain itu, anak SD menyukai pembelajaran yang bervariasi, memancing imajinasi, menumbuhkan minat dan menyenangkan yang mirip dengan kegiatan bermain.

Hal penting dalam berlangsungnya pembelajaran yang efektif adalah adanya minat belajar dari diri siswa. Minat merupakan keinginan dari dalam diri pribadi siswa, berupa keinginan untuk menyenangkan dan mau bertindak untuk belajar. Dengan minat yang tinggi, diharapkan pembelajaran bisa mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Kondisi riil yang dialami oleh penulis sebagai pengajar Sekolah Dasar, yaitu di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V pada tahun ajaran 2012/2013, adalah sebagai berikut: dalam pembahasan suatu kompetensi dasar, yaitu Drama, berdasarkan pengamatan sewaktu proses pembelajaran, mulai dari kegiatan awal sampai akhir, didapat data sebagai berikut: dari jumlah siswa

sebanyak 18 anak dalam satu kelas, hanya terdapat 8 siswa atau sebesar 44% yang tertarik dan memperhatikan penjelasan dari guru dengan sungguh-sungguh. Sementara hanya terdapat 5 dari 18 siswa atau sebesar 28% siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan antusias, Jumlah siswa yang mengerjakan tugas dari pertemuan sebelumnya hanya 10 orang atau 55%. Jumlah siswa yang mau bekerja bersama dalam melaksanakan tugas secara kelompok hanya 9 orang atau 50%, sedangkan yang mau berusaha mencari bahan belajar dari sumber selain dari buku yang diberikan oleh guru hanya sejumlah 6 orang atau 33%. Hingga pembelajaran selesai, siswa yang tetap konsisten dan bersemangat hanya 10 anak atau 55%. Angka dari hasil pengamatan awal tersebut jika dibuat rata-rata, maka terdapat 44,2%. Berdasarkan angka tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar Bahasa Indonesia cukup rendah.

Perhatian, kesungguhan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang, siswa terkesan pasif serta kurang menghayati. Selain itu, dari hasil wawancara sepintas dengan siswa, didapat jawaban bahwa mereka kurang menyukai pelajaran Bahasa Indonesia khususnya drama, dengan alasan tidak mengerti manfaatnya, selain itu cara penyampaian atau metode guru dalam mengajar membuat mereka bosan. Kesimpulan sementara adalah minat belajar Bahasa Indonesia yang rendah disebabkan oleh minat belajar yang rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilaksanakan tindakan perbaikan dengan cara menerapkan strategi pembelajaran tertentu yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang tercantum dalam standar kompetensi yang

dijabarkan dalam kompetensi dasar serta tercermin dalam indikator-indikatornya. Tindakan perbaikan ini selanjutnya disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki banyak jenis strategi pembelajaran. Penerapan strategi yang tepat diharapkan bisa mewujudkan pencapaian tujuan kurikulum dan harus memenuhi prinsip utama, yaitu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Terdapat beberapa faktor utama dalam pemilihan strategi pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, siswa, guru, sarana, waktu dan ketersediaan ruangan.

Strategi pembelajaran yang dianggap sangat tepat untuk diterapkan dalam tindakan perbaikan ini adalah strategi *Role Playing* atau **bermain peran**. Strategi pembelajaran ini merupakan upaya untuk menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata dalam suatu pertunjukan peran dalam kelas atau pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi (Ali Mudhofir dkk,2007:269).

Strategi ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa kelebihan yang dimiliki adalah menjadikan pembelajaran lebih nyata, siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi, siswa bisa lebih aktif dan menumbuhkan imajinasi serta mampu menghayati peran dan menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan bermakna, yang pada akhirnya akan menumbuhkan minat dalam belajar, khususnya Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : **Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Melalui**

**Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* Pada siswa kelas V SDN 03
Karangsari Kecamatan Jatiyoso Tahun Pelajaran 2012/2013.**

B. Pembatasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan permasalahan dalam penelitian, serta tercapainya pembahasan yang konsisten dan sistematis, maka masalah penelitian ini dibatasi pada:

1. Meningkatkan minat belajar, berupa upaya yang dilakukan untuk mencapai peningkatan minat
2. Bahasa Indonesia, hanya pada pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada Kompetensi Dasar Drama
3. Strategi *Role playing*, yaitu melalui penerapan strategi pembelajaran tersebut
4. Pada siswa kelas V di SDN 03 Karangsari Kecamatan Jatiyoso di tahun pelajaran 2012/2013, penelitian hanya dilaksanakan pada kelompok siswa tersebut.

C. Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, didapat perumusan masalah yaitu :

1. “Apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 03 Karangsari Kecamatan Jatiyoso tahun pelajaran 2012/2013 ?”
2. “Apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 03 Karangsari Kecamatan Jatiyoso tahun pelajaran 2012/2013 ?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum :

Untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso tahun pelajaran 2012/2013.

2. Tujuan khusus :

1. Untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso tahun pelajaran 2012/2013.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso tahun pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat belajar, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga meningkatkan prestasi belajar.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam metode *Role Playing*.
- c. Mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, nyata dan bermakna.

2. Bagi Guru

- a. Menemukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran.
- b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton dan mengurangi verbalisme.

c. Meningkatkan kompetensi dan kinerja guru.

3. Bagi Sekolah

a. Mendapatkan masukan untuk perbaikan dalam pembelajaran.

b. Mendapat kontribusi ide guna menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga meningkatkan capaian prestasi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian berikutnya.