

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha sadar yang diarahkan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, berkepribadian mandiri dan bertanggung jawab seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 bahwa:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam hal ini bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penguji keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Berdasarkan kurikulum 2006 dijelaskan bahwa salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien, sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis. Selain itu dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan intelektual kematangan emosional dan sosial.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Kemampuan berbahasa siswa yang diharapkan adalah kemampuan dalam menguasai empat keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang dimaksud yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut menekankan pada keterampilan berbahasa, bukan pada pengetahuan berbahasa. Dengan demikian, para guru harus mengubah pendekatan dan strategi pembelajarannya sehingga peserta didik mampu mengimplementasikan keterampilan berbahasa yang mereka dapatkan dalam pembelajaran. Keterampilan berbahasa memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan generasi yang kritis, cerdas, kreatif dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbahasa, peserta didik akan mampu mengekspresikan pemikirannya secara cerdas dan tepat.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru harus mengembangkan kemampuan yang dimiliki sebagai salah satu unsur pendidikan agar mampu melaksanakan tugas profesionalnya, yaitu memahami peserta didik dan bagaimana cara mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan watak peserta didik, serta memahami bagaimana siswa belajar dan berusaha menciptakan proses pembelajaran yang menggugah motivasi belajar siswa. Sebagai motivator, seorang guru senantiasa memberikan dorongan dan

semangat kepada anak didik, mengupayakan proses belajar yang menarik, yang merangsang motivasi peserta didik karena motivasi sangat berperan utama dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi penting dimiliki oleh setiap orang siswa karena dengan motivasi belajarnya tinggi akan mempermudah siswa dalam belajar secara terarah dan teratur. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan cenderung lebih mampu memperoleh hasil belajar yang baik dibanding siswa yang motivasi belajarnya rendah. Siswa yang motivasi belajarnya tinggi senantiasa bersungguh-sungguh dan berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan guru peneliti di SDN Kayen 01 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati dari 21 orang siswa terdapat 2 orang siswa atau sebesar 10% memiliki motivasi tinggi, 5 orang siswa atau sebesar 24% memiliki motivasi cukup dan 14 orang siswa atau sebesar 67% memiliki motivasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu diusahakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berpijak dari hasil diskusi kolaborasi, penyebab rendahnya motivasi siswa antara lain: sumber informasi dalam belajar sepenuhnya berasal dari guru, guru kurang memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, kurangnya penggunaan media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang

digunakan guru tidak bervariasi, sehingga siswa tidak terlibat dalam pembelajaran. Metode yang digunakan hanya ceramah dan hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa terhadap suatu materi pembelajaran, tetapi tidak merangsang kemauan dan semangat siswa untuk mengetahui berbagai hal Ilmu Pengetahuan.

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang tepat, yang menekankan kepada pembentukan motivasi atau rangsangan baik dari dalam atau luar diri siswa. Perlu diupayakan suatu metode pembelajaran yang memfokuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan bimbingan guru sebagai fasilitator, mediator, dan pengelola kelas.

Dari permasalahan yang dialami peserta didik, guru peneliti berusaha meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar *role playing*. Yang dimaksud metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Sudjana, 2009: 62). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode pembelajaran *role playing* memiliki keuntungan atau kelebihan sebagaimana dijelaskan Sudjana (2009: 89), yaitu:

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk tidak dilupakan.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
4. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
5. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Berdasarkan kelebihan metode pembelajaran *role playing* di atas, maka tidaklah salah jika dilakukan suatu tindakan pembuktian melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka memecahkan permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Kayen 01 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati. Dengan demikian guru peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan yang berjudul “PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SDN KAYEN 01 PATI TAHUN 2013”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari penafsiran dan sekaligus membuat sasaran pembahasan menjadi lebih berfokus maka perlu dibuat pembatasan masalah dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Pembatasan masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Penelitian dilakukan di SDN Kayen 01 Pati pada siswa kelas IV pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014.
2. Objek penelitian adalah motivasi belajar Bahasa Indonesia.
3. Tindakan yang dilakukan dengan pembelajaran *role playing*.

## **C. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dimaksudkan untuk memperjelas masalah yang akan diteliti. Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terjadi peningkatan pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* dari Siklus I ke Siklus II?
2. Apakah dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kayen 01 Pati?"

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui peningkatan pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* dari Siklus I ke Siklus II
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Kayen 01 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati melalui penerapan metode *role playing*.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini merupakan wujud dan sumbangsih nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka penyelenggaraan proses pembelajaran efektif yang menekankan pada partisipasi aktif siswa sebagai warga belajar yang dilakukan dengan perencanaan matang, kelengkapan alat, bahan dan media pembelajaran yang digunakan, serta sarana dan prasarana belajar yang memadai.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Siswa

Dalam penggunaan metode *role playing*, menjadikan siswa semakin paham dengan materi yang disampaikan guru sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia.

#### b. Guru

Guru dapat mengembangkan profesionalismenya dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif, yaitu dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

#### c. Sekolah.

Hasil penelitian dapat dijadikan tolak ukur pengambilan kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal.

#### d. Guru Peneliti

Sebagai kontribusi nyata guru peneliti terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas.