BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Guru memiliki peran penting dalam penentu proses pendidikan. Dalam pelaksanaan tugasnya guru harus membuat perncanaan pengajaran secara terprogram untuk meningkatkan prestasi belajar pesrta didik. Perbaikan pembelajaran akan membawa pengaruh positif dalam penguasaan dan pemahaman materi oleh peserta didik.

Pendidikan sekolah atau pendidikan formal telah di laksanakan untuk meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat sebagaimana terdapat dalam pasal 1 Undang - undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas 2003:1)

Sedangkan pemerintah sendiri juga ikut mendorong program pendidikan tersebut dengan dimuatnya suatu peraturan tentang pendidikan di dalam suatu Undang-undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” dan ayat (3) menegaskan bahwa “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan

keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang - undang".

Untuk mewujudkan tekad tersebut di atas, dibutuhkan guru-guru yang dapat mengajarkannya dengan baik dan benar, dalam arti guru di tuntut menguasai bahan ajar, guru mampu mengelola program pembelajaran, guru mampu mengelola kelas, menggunakan media dan sumber pengajaran, mengelola interaksi belajar mengajar, guru menguasai landasan-landasan kependidikan, dan guru mampu menilai prestasi belajar siswa untuk kepentingan pengajaran. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Samana (1994: 61-67)

Hal ini sesuai dengan yang di sampaikan Winarno (2002: 11) bahwa tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk memberikan kompetensi kepada siswa dalam hal :

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menghadapi isi kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak lansung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat penting dalam meningkatkan pola pikir siswa. Siswa sebagai individu yang harus dididik dan dilatih agar dapat menjadi generasi yang cerdas, intelek, dan berbudi pekerti luhur. Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Bahasa Indonesia ini merupakan mata pelajaran penting yang dapat membawa peserta didik aktif dimana ia berada. Bahasa

Indonesia merupakan bahasa kesatuan yang senantiasa harus dikuasai peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan sarana atau alat pemersatu bangsa, sehingga walaupun berbeda bahasa dan suku atau daerah lain kita dapat berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia.

Pada anak usia Sekolah Dasar merupakan dasar dari penenaman segala konsep, untuk itu seorang guru dituntut dapat memberikan peranan yang baik, sehingga peserta didik dapat terampil dalam berbahasa dengan baik dan benar. Peranan guru dalam hal ini sangatlah penting untuk mengarahkan peserta didik menjadi lebih baik sehingga peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik dimanapun ia berada.

Munculnya berbagai permasalahan yang dihadapi siswa maupun guru saat proses belajar mengajar di sekolah berkaitan dengan teknik pembelajaran dan pada siswa terjadi masalah karena rendahnya perhatian dan minat belajar. Ketika siswa memiliki minat belajar rendah maka hal yang muncul adalah penguasaan materi tidak akan diterima secara efektif. Rendahnya minat belajar siswa dikarenakan penerapan metode pembelajaran yang membosankan siswa, timbulnya verbalisme pada siswa serta kurangnya guru memahami latar belakang kemampuan siswa. Oleh karena itu diperlukan salah satu konsep penemuan dalam mengoptimalkan minat siswa dan mengkondisikan suasana pembelajaran yang akan menggugah keaktifan dan kreatifitas siswa.

Oleh karena itu salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara peningkatan keterampilan

berbicara peserta didik, yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana peserta didik dapat secara aktif bertanya maupun menjawab.

Dari hasil pengamatan peneliti masih banyak temuan siswa yang kurang terampil dalam berbicara dengan baik dan benar, sementara guru belum optimal menggunakan sarana dan prasarana serta memilih model pembelajaran yang tepat khususnya untuk pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini perlu dicarikan *alternatif* pemecahan agar masalah tersebut dapat diminimalisasi. Berdasarkan tenuan-temuan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* siswa kelas IV SD Negeri Godog 02 Tahun Pelajaran 2013/2014".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas timbul permasalahan yaitu :

1. Masih adanya kebiasaan guru menggunakan metode konvensional, sehingga guru kurang melibatkan aktivitas belajar siswa.
2. Guru kurang terbiasa menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga kesulitan dalam menentukan model yang tepat dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di depan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing.*
2. Hasil belajar siswa di batasi dari proses belajar berfikir kritis, aktif menggunakan otak untuk mengemukakan ide atau gagasan sehingga memiliki keterampilan berbicara dengan baik.
3. Metode pembelajaran *Role Playing* digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar pada materi cara penggunaan suatu alat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu "Apakah melalui metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatakan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Godog 02 Tahun Pelajaran 2013/2014?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing* siswa kelas IV SD Negeri Godog 02 Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tentang penerapan metode tutor sebaya ini ada dua, yaitu secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat teoritis

   Secara teoritis penelitian dapat menambah pemahaman terhadap strategi pembelajaran melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing.*

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi guru.

      1) Dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar.
      2) Memperluas cara pandang guru dalam penggunaan metode pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

   b. Bagi Sekolah

      1) Sebagai sarana evaluasi terhadap pelaksanaan kinerja sekolah dalam meningkatkan pelayanan pendidikan bagi siswa.
      2) Sebagai alat penentu kebijakan sekolah khususnya tentang upaya meningkatkan sumber daya guru dan profesi guru.

   c. Bagi Siswa

      1) Menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar.
      2) Meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
      3) Mengantarkan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran.