BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting, karena pendidikan itu akan sangat berpengaruh terhadap pekembangan hidup manusia. Dengan semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang maka semakin besar kesempatan untuk meraih sukses hidup di masa mendatang. Secara garis besarnya, pendidikan sangat berkompeten dalam kehidupan, baik kehidupan itu sendiri, keluarga, masyarakat maupun kehidupan bangsa dan negara.

Sekolah sebagai tempat proses belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu pendidikan di sekolah memegang peran penting dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar tersebut guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan sumber pembelajaran dalam menjunjung tercapainya tujuan pembelajaran.

Tujuan seperti yang telah tersebut diatas dapat dicapai dengan baik apabila pada diri peserta didik timbul suatu kesadaran yang mendalam untuk meraih prestasi yang tinggi. Untuk mencapai prestasi yang tinggi maka diperlukan proses interaksi yang optimal antara pendidikan sebagai pentransfer ilmu dan peserta didik sebagai objek.

Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali bagi siswa untuk mengembangakn bahasa di samping aspek penalaran dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk bahasa dan sastra. Padahal dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotor (keterampilan). Jadi dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengajak siswa untuk

mendengarkan, menyajikan metode yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan dan tanggapan, sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Metode yang digunakan guru kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih konvensiona yaitu hanya menggunakan metode ceramah daan penugasan. Di dalam kelas V SD Negeri Drajitan Boyolali gurulah yang aktif dalam proses pembelajaan sedangkan sisw yang pasif hanya menjadi pendengar saja. Dalam pembelajaran siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Belum ada komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Kondisi seperti itu membuat kemampuan berbicara siswa rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut guru harus mencari solusi yang terbaik dalam pembelajaran. Terlebih lagi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dituntut untuk untuk dapat melaksanakan proses pembelajran dengan disertai improvisasi, kreasi, menarik dan menyenangkan. Guru harus dapat menanamkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia dalaam susana bermain dan menyenangkan, sehingga siswa merasa bahwa pelajaran Bahasa Indonesia itu tidak sulit. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan metode *role playing* dalam kegiatan belajar megajar.

Menurut Miftahul Huda (2013: 115) *Role Playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema perbadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demakratis dalam menghadapi masalah.

Dari uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut karena didasarkan pada informasi yang

diperoleh peneliti, bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dengan demikian dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri Drajitan Kecamatan Musuk Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2014 / 2015".

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilaksanakan dalam pertimbangan masalah-masalah yang ada di SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali. Beberapa masalah yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terindentifikasi sebagai berikut :

1. Kemampuan berbicara siswa rendah.
2. Minat siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia rendah.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia guru kelas V SD negeri Drajitan Musuk Boyolali hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembatasan masalah mengarah pada tujuan yang akan dicapai, maka dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas dibutan batasan masalah sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

"Apakah pembelajaran melalui *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali ?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas dapat ditetapkan tujuan penelitian yakni untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam proses pembelajran Bahasa Indonesia melalui *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali.

F. Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode *role playing*.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan membuat kebijakan dalam rangkat meningkatkan mutu proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Dapat memperoleh keterampilan baru yaitu penggunaan *role playing* dan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya aspek berbicara pada siswa kelas IV SD Negeri Drajitan Musuk Boyolali.

c. Bagi Siswa

Meningkatan kemampuan berbicara siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia.